

**Т. Н. Полякова**  
(Санкт-Петербург)

## ТЕАТРАЛЬНО-ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЯВЛЕНИЕ

*В статье рассматриваются философско-культурологические основания изучения театрально-игровой деятельности как педагогического явления для включения ее в содержание образования с целью развития творческих способностей личности*

Гуманистическая направленность образования проявляется в признании индивидуально-личностных способностей и творческого потенциала человека главным капиталом в современном мире.

Творческие качества позволяют учителю осваивать новые технологии, разрабатывать и использовать инновационные продукты, сохранять интерес к профессии и душевную молодость. Креативность в структуре личности учителя выступает необходимым компонентом его профессионального роста, в связи с чем среди проблем педагогического образования актуально рассматривать формирование у педагога в качестве доминирующей – потребность творчества. Такую потребность возможно формировать с привлечением средств театральной игры, которая лежит в основе театрально-игровой деятельности.

Театр как социокультурное явление находится в тесном взаимодействии с образованием. Искусство театра развивает не только специфическую способность, но и «всеобщую, универсальную человеческую способность» (Э. В. Ильенков), какой является способность к творчеству. Чтобы оптимизировать потенциал игры и театра в образовании, включить в образовательный процесс, требуются научные основания. Согласно дидактике, ни театральное искусство само по себе и ни театральная педагогика как область частных методик не могут являться основаниями для включения театра (в широком смысле этого слова) в содержание образования. Именно поэтому, на наш взгляд, до сих пор недостаточно уделено внимания театральным формам и методам в образовании, не найдены адек-

ватные механизмы их введения в образовательный процесс. Для определения методологических принципов следует обратиться к изучению феноменов «игра» и «театральность», являющихся наиболее общими по отношению к понятиям «театр», «театральная игра».

Исследованию игры посвящены многочисленные работы в разных областях наук: философии, культурологии, психологии, антропологии, социологии, педагогики, этнографии, лингвистики, теории управления, математики и др. В природе игры ученые видят истоки познания человека, культуры, природы искусства. Представители разных областей научного знания изучают игру, исходя из целей, задач и методов своей науки, чаще в специфическом узком контексте. Все это порождает разнообразие подходов к самому определению понятия «игра», противоречивые суждения о ее характеристиках; наиболее проблемным в теории игры остается вопрос о ее происхождении. Исходя из положения о том, что педагогика опирается на использование фундаментальных знаний, добытых другими науками применительно к образованию, построение теории театрально-игровой деятельности в образовательной практике должно базироваться на интеграции областей наук. Поэтому философско-культурологический подход выступает методологической основой междисциплинарного изучения этих понятий, важных для педагогики. Согласно требованиям к междисциплинарным исследованиям в педагогике, выдвинутым В. М. Полонским, междисциплинарность обусловлена комплексной природой предмета исследования, множественно-

стью аспектов его изучения и единством подхода.

Основы философского осмысления игры как способа жизни и взаимодействия человека с миром, феномена культуры заложили выдающиеся мыслители Платон, Аристотель, Ф. Шиллер, И. Кант, Г. Гегель, Н. Н. Евреинов, Й. Хейзинга, Х. Ортега-и-Гассет, Э. Финк, Г.-Г. Гадамер и др. Несмотря на пристальный интерес в науке к игре, она остается наиболее загадочным явлением: о феномене «игра» Э. Финк говорит словами Г. Гегеля «знакомое, но не познанное»; С. Л. Рубинштейн: «доступная для ребенка и непостижимая для ученого». Многогранность явления, отсутствие единой теории, охватывающей подлинную ее сущность, не означает непознаваемость в свете феноменологии Н. Гартмана, который утверждает, что познание – это непредвзятое выявление и описание феноменов с позиций исследования их значения, смысла, сущностей.

Философы античности наделяют понятие «игра» разными смысловыми значениями, которые находят развитие в позднейших учениях. Платон в «Законах» называет человека «какой-то выдуманной игрушкой бога» и советует проводить свою жизнь, «играя в прекраснейшие игры» [1, с. 255-256], к которым он относит жертвоприношения, песни, пляски и битвы с врагами. В платоновском диалоге «Евтидем» «игрой познания» называются речи софистов, которые умеют «лишь забавляться с людьми, подставляя им ножку, используя различия имен...» [2, с. 120-121]. Понятием «игра» Платон обозначает также все то, что относится к искусствам украшения и живописи, создает подражания, направленные к нашему удовольствию, делается ради забавы. В «забаве» заключена возможность оторваться от сугубо материального и осознать свою связь с божественным, космическим началом, возвыситься духовно. Игру, по Аристотелю, следует вводить «в качестве лекарств, ведь движение во время игр представляет собой успокоение души и благодаря удовольствию отдохновение» [3, с. 630].

Таким образом, уже в античной философии понятие игра несет несколько смыслов: она связана с самой жизнью в обыденном ее выражении (праздник, танец и т.п.), это искусство, категория языка, общения, в актах игры человек прозревает свое божественное происхождение. Театральность неотделима в античном толковании от игры: само мироздание – это театральная игра.

Немецкая классическая философия от Ф. Шиллера и И. Канта до М. Хайдеггера, Г.-Г. Гадамера и Э. Финка раздвигает рамки эстетической традиции, выходя в толковании игры на онтологический уровень.

Ф. Шиллер исходит из того, что человеческой природе присуще эстетическое начало. Человек ищет совершенный образ своей природы, в котором он одновременно и материя и дух – так в побуждении к игре происходит соединение двух побуждений: чувственного, выраженного в стремлении наполнить время содержанием, и формального, надвременного, выраженного в стремлении соединиться с абсолютным бытием. Понятие «игра» у Ф. Шиллера равно понятию прекрасного в искусстве: только искусство способно дать понимание красоты как соединения чувства и разума в свободе замысла и формы. В игре-искусстве через согласие принуждения чувства и разума обретается свобода. Таким образом, игра – все то, что не есть ни объективно, ни субъективно, не включает в себе ни внутреннего, ни внешнего принуждения – из чего Ф. Шиллер выводит закономерность: играющий – находящийся в поле красоты-искусства – наполняет привычное смыслом, и поэтому способен быть свободным, а значит, человеком: «и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» [4, с. 246].

В философии И. Канта утверждается безусловность красоты; в отличие от Ф. Шиллера он связывает понятие игры напрямую со вкусом, без посредника – чувства. Эстетическое чувство интеллектуально, поскольку в его основе лежит свободная игра познавательных сил – воображения и рассудка. Воображение, участвующее в игре, носит продуктивный характер, следовательно, без того, чтобы научиться «играть» воображением, нельзя воспринимать эсте-

тическое. И. Кант и Ф. Шиллер высказывают общие суждения о связи искусства с моральными ценностями и свободой, чувственного человека сделать разумным можно посредством эстетического.

Для нидерландского ученого Й. Хейзенга наличие игры подтверждает «суперлогический характер нашего положения во Вселенной» [5, с.13]. Утверждение, что игра старше культуры, не подлежит для него сомнению, ученый решает вопрос: насколько культуре присущ игровой характер, чтобы она, сохраняя свои функции, оставалась культурой. Й. Хейзенга отгораживает свое понимание игры как от «риторического сравнения» мира с театром, так и от бытового – маски, надеваемой специально для представления; он считает своим долгом открыть подлинное значение игры как фактора культуры в целом. В основе игры лежат врожденные функции человека – стремление к риску и разрядке, к гармонии и ритму, к получению удовольствия, к достижению превосходства в чем-либо; в действии культура образно воплощается некое космическое событие не только как репрезентация, но и как отождествление, т.е. в культе-игре проявляет себя само бытие, вовлекая человека в космос, из этого следует, что игра способствует духовному пробуждению человека. Состояние культуры подводит автора к выводу о том, что обществу XX века недостает существенных признаков подлинной игры, а поэтому культуре грозит гибель, если не будет избран другой путь.

Со своими предшественниками во многом спорит Э. Финк, утверждая, что игра «есть онтологическая структура человека и путь человеческой онтологии» [6, с.374]. Э. Финк отделяет будничное понимание игры от бытийного; первое связано с пониманием игры как некоей паузы, наполнения свободного времени (особенно в отношении игры в жизни взрослых), это неверно и лишает игру ее сути, забирает у нее весомость и подлинное значение центра человеческого бытия; он подвергает критике исчерпание смысла игры в педагогике как тренировки и отработки будущих серьезных навыков. Дать определение игры, по мнению

философа, невозможно: игра – не средство, не орудие, не повод для выражения смысла, а сама собственный смысл. Раскрывая праздничный характер как общий строй игры, Э. Финк делает важный вывод о выявлении посредством искусства-игры сущности мира, что найдет дальнейшее развитие в герменевтике Г.-Г. Гадамера.

Субъект игры у Г.-Г. Гадамера в отличие от Э. Финка – это не игрок, а сама игра. Г.-Г. Гадамер трактует игру как «способ бытия самого произведения искусства» [7, с.147], только в зрителе игра обретает свое значение. «Преобразованием в структуру» Г.-Г. Гадамер называет «преображение, в ходе которого человеческая игра достигает своего завершения и становится искусством» («герменевтический круг»). Он приводит в пример Платона, который был радикальным критиком бытийного ранга искусства: различия искусства и действительности снимаются, если сам человек умеет воспринимать смысл разыгрывающейся перед ним игры – это позволяет и в драматических коллизиях жизни «избегать влияния цели» той игры, которая с нами играет.

Многие открытия в отношении игры и ее генезиса, предвосхитившие европейскую мысль, принадлежат русскому теоретику и практику театра Н. Н. Евреинову. Главное открытие Н. Н. Евреинова, имеющее всеобщий характер, – это театральность. Отталкиваясь в своих рассуждениях от анализа современного ему театра, Н. Н. Евреинов убедительно доказывает, что законы театра не просто отражают законы жизни, а являются проекцией общего для человечества инстинкта «преображения». Развивая идею К. Грооса, который выводит драматический инстинкт у детей, Н. Н. Евреинов понимает драматическую игру «не как проявление эстетического чувства, а как проявление эволюционирующего ... инстинкта преобразования» (выделено Н. Н. Е.) [8, с. 71].

В понятие «театральность» Н. Н. Евреинов включает не только игру, ритуал, зрелище, но и саму жизнь, возвращая театру античное значение; театральность – это всеобъемлющий принцип бытия, который проявляется в сознательном «волении» к созданию самостоятельной эстетической

действительности. Н. Н. Евреинов утверждает первооснову игры-театральности по отношению к культуре и искусству: театр вырастает из театральности, а не театральность из театра. Таким образом, «театральность» понимается Н. Н. Евреиновым как природная особенность человека, идеальная форма, познав значимость которой, можно стать совершенными существами – обрести себя. Теория театральности стоит в ряду философских концепций осмысления игры, соединяет разорванные части ее общих положений в единое целое, открывая дорогу рассмотрению широкой проблематики творческой природы человека. Творчество, по мысли Н. Н. Евреинова, предстоит эстетическому, и в этом всеобщность закона театральности как врожденной человеческой сущности. Эта мысль, встреченная многими из современников как провокация, признается сегодня психологической наукой, исследующей креативные способности человека.

Современная философия как система организации знаний о фундаментальных закономерностях и основах человеческого бытия стремится выявить универсальный смыслы наработок других наук об игре. М. В. Розин размещает объект игры в психологии, социологии, культурологии и семиотике. И. Е. Берлянд выстраивает концепцию игры, используя философский, эстетический и психологический подходы, при этом подчеркивая, что именно «игра как деятельность в сфере искусств является «деятельностью по преимуществу» [9, с. 45], т.к. направлена на сам процесс деятельности, из чего следует, что именно искусство – кратчайший путь к игре. В отсутствии автоматизма, направленности действий на себя самое, а не на достижение целей И. Е. Берлянд видит важность игры для взрослого не меньшую, чем для ребенка.

Л. Т. Ретюнских, напротив, отделяет игру от эстетического ракурса рассмотрения и обосновывает понимание игры как онтологического феномена, разворачивающегося в мире Субъекта: игра рождается только в поле личного выбора, субъективных оценок [10]. Автор выделяет игре отдельное место в культуре, подчеркивая, что игра не

может подменять собой культурные явления (музыку, право и т.д.). Термин «игроизация» вводится для отличия игры, проникающей в другие сферы человеческой реальности, существующей внутри бытийных феноменов, от игры как таковой; тотальная игроизация жизни, по мнению автора, грозит существованию человечества.

Т. А. Апинян видит значимость игры в уравнивании отношений человека с миром [11]. Если Л. Т. Ретюнских считает игрой только ту деятельность, которая осознается субъектом как игра, то Т. А. Апинян называет «игрой-экспликацией» неигровую деятельность, которая осуществляется по законам и в форме игры, когда осознание ее самим субъектом может отсутствовать.

По Р. Кайуа, в игре человек устремляется к преодолению собственной ограниченности и скованности, к динамическому выявлению возможной полноты (экзистенции); творчество собственного бытия и само-творчество – это и есть собственно игра [12].

Итак, исследование игры и театральности как философско-культурологических категорий выявляет онтологическую сущность игры и присущее человеку от природы стремление к творчеству – театральность. Игра составляет основу бытия и имеет пра-культурный корень, все элементы современной культуры включают мощные силы игры. В основе игры лежат врожденные функции человека – стремление к риску и разрядке, к гармонии и ритму, к получению удовольствия, к достижению превосходства в чем-либо. Игра – вид деятельности, внутренней, духовной, интеллектуальной, непрогнозируемой, свободной, не преследующей цели. Игра – активность, состояние любого вида деятельности (умственной и физической), обладает свободой и разнообразием, отличается от функционирования как повторения одного и того же по заданной схеме. В играх проявляется одна из центральных особенностей человека – его стремление к инобытию, его страсть к перевоплощению; это не только антропологическое или эстетическое явление, но и определенный механизм мышления в це-

лом. Театральность – неотъемлемое качество игры, механизм, обеспечивающий ее социальные и культуротворческие функции. Театральность как природная способность к творчеству позволяет человеку быть участником игры, осуществляя перенос сознания в конвенциональное пространство.

Наличие театрально-игрового, драматического начала в социокультурной действительности позволяет выделить теат-

рально-игровую деятельность как социокультурный феномен, который в соответствии с логикой культурологической концепции является компонентом содержания образования, а следовательно, он должен быть изучен как педагогическое явление. Театрально-игровая деятельность, имея потенциал творческого развития личности, может служить решению проблем повышения качества образования.

#### Л и т е р а т у р а

1. Платон. Диалоги. – М.: Мысль, 1986. – 607 с.
2. Платон. Законы. – М.: Мысль, 1999. – 832 с.
3. Аристотель. Политика // Сочинения. В 4 тт. / пер с древнегреч. – М.: Мысль, 1983. (В надзаг.: АН СССР. Ин-т философии). – Т.4. – С.375-645.
4. Шиллер Ф. Статьи по эстетике. М.–Л.: Academia, 1935. – 671 с.
5. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / пер. с нидерл. – М.: Изд. группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992. – 464 с.
6. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблемы человека в западной философии / переводы ; сост. и послесл. П. С. Гуревича. – М.: Прогресс, 1988. – С. 357–402.
7. Гадамер Г.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики / пер. с нем. – М.: Прогресс, 1988. – 704 с.
8. Евреинов Н. Н. Демон театральности / сост., общ. ред. и комм. А. Зубкова и В. Максимова. – М.: СПб.: Летний сад, 2002. – 534 с.
9. Берлянд И. Е. Игра как феномен сознания. – Кемерово: «АЛЕФ», 1992. – 96 с.
10. Ретюнских Л. Т. Игра как она есть. – М: МПГУ; Липецк: Липецкое изд-во Госкомпечати РФ, 1997. – 151 с.
11. Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. – СПб.: Изд-во С.-Петербургского университета, 2003. – 400 с.
12. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / пер. с фр. – М.: ОГИ, 2007. – 304 с.

