

ИГРОВАЯ СТРАТЕГИЯ ОБРАЗОВАНИЯ ВЗРОСЛЫХ

*Работа представлена кафедрой философии
Санкт-Петербургской академии постдипломного образования.
Научный руководитель — доктор философских наук, профессор Е. М. Сергейчик*

Статья посвящена проблеме разработки и применения игровой стратегии в образовании взрослых. Основное внимание уделяется анализу творческой природы игрового обучения, которая способствует развитию творческих возможностей личности, ее самоактуализации и самореализации.

The article deals with the development and implementation of game strategy in the system of adult education. The author pays principal attention to the analyses of creative nature of the game training, which facilitate the development of creative abilities of a personality, its self-actualization and self-realization.

Выстраивая стратегии образования взрослых в условиях современного модернизирующегося общества, андрагогика опирается на общетеоретическую модель образования взрослых, основанную на принципах гуманистической парадигмы, в центре которой находится человек с его интересами и потребностями, надеждами и чаяниями. В современной философии образования человек предстает как свободная и ответственная личность, самостоятельно определяющая смысл жизни, направления профессионального и личностного развития, наце-

ленная на реализацию своего творческого потенциала, обладающая развитой способностью к коммуникации, стремящаяся к поиску и достижению согласия с другими людьми, к консолидации с ними вокруг общезначимых ценностей и идеалов, которые способствуют прогрессивному развитию общества¹. Именно эти качества личности востребованы современным обществом, и их развитие рассматривается в качестве одной из главных целей образования взрослых наряду с профессиональным ростом².

Достижению основных целей обра-

зования взрослых служат две его подсистемы: профессиональная и общекультурная, или общеразвивающая. Профессиональное образование взрослых не ограничивается только овладением новыми профессиями и специальностями, требующими новых знаний и более высокой квалификации, нового уровня функциональной грамотности и компетентности. В условиях ускоренной модернизации, способствующей продвижению к постиндустриальному обществу, важно уметь осмыслить происходящие перемены, чреватые социальными и личностными кризисами, успешно адаптироваться к новой системе ценностей, самостоятельно выстроить свою жизненную позицию, которая приведет к успешной самореализации. Общекультурное образование не дополняет профессиональное, а органически связано с ним, составляет единое целое, благодаря чему образование взрослых предстает как образование интегрированное. Интегрированное образование, по мнению С. Г. Вершловского, расширяет возможности самоопределения человека в мире профессий и одновременно становится фактором духовного развития личности, осмысления ею своего места в социуме, своего человеческого и гражданского долга: «Как сфера культуры „целостное” образование развивает творческие силы и самостоятельность людей, улучшает их коммуникативные способности. Чем теснее переплетается профессиональное и общекультурное образование, тем в большей степени оно содействует преодолению дезинтеграции сознания и формированию целостности человеческой жизни, а в общественном – выравниванию социальных шансов и уменьшению неравенства людей»³.

Интегрированное образование способствует не только решению проблем профессиональной самоидентификации, достижению профессиональной зрелости, но и содействует ресоциализации,

преодолению профессиональных и личностных кризисов, решению смысло-жизненных проблем. Если профессиональное образование нацелено на адаптацию взрослых к модернизирующемуся обществу, то общекультурное – на инкультурацию, на становление «человека культурного». Определяя основные стратегии образования взрослых, Л. Н. Лесохина наряду с «информирующей» и «проблемной», выделяет «игровую», связанную с мысленным и реальным включением обучающихся в проективные (жизненные и профессиональные, обыденные или экстремальные) ситуации. Игровая стратегия, отмечает Л. Н. Лесохина, не сводится к какому-то одному ее виду (напр., к деловой игре), но соотносится скорее с такой задачей, как «обеспечение социальной идентификации личности, прогнозирование поступков, конструирование поведенческих программ на базе глубоких и целостных мировоззренческих представлений. Сущность данной стратегии в том, что она оперирует не знаниями как таковыми, а ситуациями, овладение которыми требует интегрированных представлений о способах поведения, а главное – о его общественном смысле»⁴. Такое понимание игровой стратегии образования вполне соответствует цели развития «человека культуры», к которой стремится общекультурное образование как органическая составляющая интегрированного образования.

Признание игры в качестве одного из важнейших способов образования, связано с глубоким переосмыслением понятия «игра» в культуре XX в. Поскольку в классической педагогике логический разум признавался в качестве сущности человека и его высшей ценности, основное внимание уделялось развитию интеллектуальных способностей ребенка, сознательному усвоению им нравственных норм. Игра имела функциональное значение и рассматривалась как средство

пробуждения интереса к учебе, как способ эмоциональной разгрузки ученика и т. д. Исключение представляет собой «свободная педагогика» И. Канта, у которого игра связана с действием сил продуктивного воображения как сущностной черты человека⁵. Поэтому для Канта игра естественным образом участвует в процессе образования человека, помогая реализовать свою сущность – свободу. Но в целом к игре относились как к «бесполезной», подчас «расточительной», «несерьезной» деятельности, которая не соответствовала социальным проблемам, которые следует решать иными, чем игра, средствами.

Однако на рубеже XIX–XX вв. отношение к игре существенным образом меняется. В работах философов и психологов – Г. Спенсера, С. М. Лацаруса, У. Мак Дауголла, Г. С. Холлла, К. Гросса, Дж. Апплетона, Ф. Я. Клапареда, Ф. Я. Бейтендейка, Г. Мерфи, Д. Дьюи и других содержались размышления и наблюдения, которые свидетельствовали о внимании к игре как важнейшему фактору развития личности. Своеобразным резюме исследований феномена игры в первой четверти XX в. стало произведение культуролога Й. Хейзинги «*Homo Ludens*». Отталкиваясь от И. Канта и Ф. Шиллера в понимании игры как спонтанной «незаинтересованной» деятельности, которая приятна сама по себе и имеет цель в себе самой, Хейзинга подчеркивает неутилитарный, моральный характер игры, которая строится по добровольно принятым правилам и приносит человеку «радость и разрядку», а также «напряжение», подвергающее испытанию «физическую силу, выдержку и упорство, находчивость, удачу и отвагу, выносливость, а вместе с тем и духовные силы играющего...»⁶. В понимании игры Хейзингой нашли свое отражение изменения, происходившие в индустриальном обществе. Интенсивное развитие промышленности, сопровождавшееся

бурным развитием науки и техники, требовала личность не только исполнительную, но и творческую, способную к созиданию инноваций во всех сферах жизни. Творчество начинает пониматься как конститутивная черта личности. А поскольку творческий процесс невозможен без активизации бессознательных сил в человеке, которые действуют не по логической указке, а путем инсайта, озарения и т. п., то иррациональное (внерациональное), начинает признаваться как продуктивная часть сознания значимая наряду с дискурсивным разумом. Именно то обстоятельство, что в игре культивируется ценность свободы и творчества, что игра строится на способности человека к воображению, фантазии, роль и значение игры в жизни людей постоянно возрастает.

Практически все исследователи сегодня признают, что игра представляет собой неотъемлемую, существенную черту человеческой деятельности как таковой. Но при этом нередко подчеркивается непродуктивный, непрактический характер игры. Подобная точка зрения связана с пониманием игры А. Н. Леонтьевым, который писал: «Игра не является продуктивной деятельностью, ее мотив лежит не в результате, а в содержании самого действия»⁷. Однако многие с этим не соглашались. Так Шмаков С. А. предлагает выделить «игру как способность, т. е. индивидуально-психологическую особенность личности, являющуюся условием успешного выполнения той или иной продуктивной деятельности»⁸. Многоплановость, универсализм игры, наличие в ней различных возможностей, которые оказываются востребованными в зависимости от поставленных целей. Наличие правил, обязательных для игры, не препятствует творческому освоению действительности, созданию новых «возможных миров». Можно согласиться с мнением Ю. М. Лотмана, который писал: «Игра – один из механизмов выработки творческого созна-

ния, которое не пассивно следует какой-либо заранее данной программе, а ориентируется в сложном и многоплановом континууме возможностей»⁹.

Динамичность современной социальной реальности, возрастание в связи с этим социальных рисков, востребованность личности, способной принимать решения в нестандартных ситуациях, приводит к отказу от определения игры как разновидности непродуктивной деятельности, главным мотивом которой является не ее результат, а сам процесс. В современных условиях процесс игры и есть ее результат, поскольку в качестве продукта игры выступает освоение процессуальности социальной реальности: «В первом приближении можно отметить, – отмечает Ю. И. Прохоренко, – что организованная на основе выделенной имитационной модели того или иного фрагмента социальной реальности, игра позволяет задать жесткую систему правил, учет которых приводит игрока к необходимости отражения игры как целого, т. е. освоению ориентировочной структуры воспроизводства реальности и деятельности. Именно поэтому все шире применяется игра как метод построения учебного процесса в целях освоения социальной реальности»¹⁰. В последние годы при подготовке специалистов в различных областях широкое распространение находят игровые технологии, которые имеют важное практическое значение. Они способствуют освоению реальных процессов, которые протекают в экономике, управлении и других сферах жизни людей, обретению профессиональных навыков и умений, содействуют росту коммуникативной культуры людей в условиях уплотнения и усложнения взаимодействия людей в развитом индустриальном обществе.

Игра в образовании рассматривается как моделирование возможностей и ситуаций в рамках системы правил и строится как более или менее правдоподоб-

ное воспроизведение жизненных ситуаций. Однако освоение социальной реальности в процессе игры носит продуктивный характер, поскольку всякая игра создает воображаемую ситуацию, в которой реальные предметы приобретают условный смысл, меняют свое обычное семантическое значение. «Именно воображение, – пишет С. С. Гусев, – позволяет связать уже существующее с тем, что еще только может возникнуть, обеспечивая целостность знаний о действительности. Строя «воображаемые миры», люди научаются предвидеть возможные результаты своих действий, стимулируя появление желаемого будущего и блокируя реализацию возможностей опасных»¹¹. Тем самым в игре реализуется одна из важнейших функций образования – прогностическая.

Условность игры, протекание ее в символическом пространстве оказывается важным условием ресоциализации, ибо в игре имеют дело не непосредственно с самой действительностью, а с ее «заместителем» в виде совокупности символов, имитирующих действительность. Социализацию можно рассматривать как процесс усвоения социальных ролей (что сближает ее с игрой), каждая из которых имеет фиксированные и четко расписанные функции, соответствующие принятым нормам и способам поведения в игровой ситуации: «Для реализации роли играющий обязательно прибегает к игровым действиям в соответствии с правилами игры, таким образом, происходит интенсивное самопревосхождение личности. Способность к самоактуализации и самопревосхождению предстает в уникальной возможности выйти из унифицированного мира»¹². Таким образом, социализация представляет собой усвоение социальных ролей, но при этом допускает и возможность преодоления унификации мира социальных ролей в процессе самоактуализации. Иными словами социализация сочетается с индивидуализацией,

осознанное стремление выполнять предписанные роли допускает индивидуальное отклонение от них. Из этого следует, что учебные игры, нацеленные на оптимизацию процесса социализации, могут и должны быть построены таким образом, чтобы не нивелировать индивидуальность обучающегося, а наоборот, способствовать развитию в нем индивидуального, личностного начала. Так реализуется основная цель образования – передача культурных ценностей, которая понимается не как процесс их некритического принятия, интериоризации внешнего во внутреннее, а как процесс освоения этих ценностей путем индивидуального осмысления и переосмысления, пропущенного через личностный опыт.

Как вид деятельности игра обладает универсальностью, позволяющей ей присутствовать во всех других видах человеческой деятельности. Поэтому игра является органической составляющей образовательной деятельности. В игре интегрируются все качества человека – рациональные и внерациональные, интеллектуальные и эмоциональные, что позволяет поддерживать, восстанавливать целостность личности. Несмотря на сложность, полисемантическую игру, ее основными признаками являются свободная, творческая деятельность, способствующая самовыражению, самоактуализации личности.

Игра способствует развитию коммуникативности, умению общаться с другими людьми, а значит, и умению слушать других, уважать и учитывать их мнение, умению работать в команде, ко-

ординировать с другими свои действия, уметь договариваться, находить приемлемое для всех на данный момент решение. Любая игра, в том числе и учебная, является формой общения с воображаемым объектом или партнером. Коммуникационные возможности игры позволяют рассматривать ее как важнейшее средство развития личности, неотъемлемой чертой которой является коммуникативная компетентность.

В целом игровая деятельность способствует формированию стратегического поведения личности, освоению ею социокультурного пространства, в котором она живет, мыслит, действует. Понимание игры как способа разработки стратегии поведения личности сближает ее с образовательной деятельностью, делает ее интегральной составляющей образования, поскольку непрерывное образование органической составляющей которого является образование взрослых, представляет собой адекватный «ответ» на «вызов» времени, а именно: образование, предстает как способ развития личности на протяжении всей ее жизни.

Игра мобилизует внутренние ресурсы личности, помогая противостоять социальным и личностным кризисам, поддерживать психологическое равновесие с социальной средой, которая характеризуется неопределенностью, неустойчивостью. Тем самым игровая деятельность отвечает всем тем требованиям, которые предъявляются к человеку, живущему и действующему в обществе, которое находится в состоянии модернизации и глобализации.

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ *Сергейчик Е. М.* Основные идеи философской антропологии // Гуманитарная культура учителя. СПб., 2002.

² Андрагогика. Материалы к глоссарию. Вып. первый. СПб., 2004. С. 4; *Братченко С. Л.* Экспертиза в образовании взрослых – андрагогическая и гуманитарная / Там же. С. 85; *Матюшкина М. Д.* Образование взрослых: социальные ожидания / Андрагогика. Материалы к глоссарию. Вып. второй. СПб., 2005. С. 18–19.

³ Образование взрослых: реальности, проблемы, прогноз. Под ред. С. Г. Вершловского. СПб., 1998. С. 14–15.

⁴ Лесохина Л.Н. К обществу образованных людей... (Теория и практика образования взрослых). СПб.: ИОВ РАО, «Тускарора», 1998. С. 28.

⁵ Кант И. О педагогике // Трактаты и письма. М.: 1980. С. 454.

⁶ Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. М. Прогресс-Академия, 1992. С. 41, 21–22.

⁷ Леонтьев А. Н. Проблемы развития психики. М.: Наука, 1965. С. 472.

⁸ Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. М.: Новая школа, 1994. С. 12.

⁹ Лотман Ю. М. Семиотика сцены / Статьи по семиотике культуры и искусства. М.: 2002. С. 406.

¹⁰ Прохоренко Ю. И. Игра как онтологическая модель социальной реальности // Игровое пространство культуры. Тезисы форума 16–19 апреля 2002 г. СПб.: Евразия, 2002. С. 45.

¹¹ Гусев С. С. Целостность воображаемого мира. Рациональность и вымысел. Тезисы научной конференции 12–14 ноября 2003. СПб., 2003. С. 22.

¹² Казанова Н. А., Леонтьева Е. Ю. Игра: рациональное бытие иррациональности // Игровое пространство культуры. С. 33.