

Попытки разгадать тайну происхождения игры предпринимались учёными на протяжении многих сотен лет.

Проблема игры возникла как слагаемое проблемы свободного времени и досуга людей в силу тенденций религиозно–социально–экономического и культурного развития общества.

Начало разработки общей теории игры следует относить к трудам Шиллера и Спенсера. Значительный вклад в развитие данной теории внесли Фрейд, Пиаже, Штерн, Дьюи, Фромм, Хейзинга и др.

Только в игровом действии требуемые операции могут быть заменены другими операциями, а его предметные условия - другими предметными условиями, причем содержание самого действия сохраняется.” Вот несколько основных подходов к объяснению причин возникновения игры:

Теория избытка нервных сил, компенсаторности возникла в XIX веке, в то время, когда преобладала точка зрения, что игра есть явление, замещающее, компенсирующее активность.

Теория инстинктивности, функции упражнения в игре, предупражнения инстинктов. В начале века особую популярность приобрела теория предупражнения швейцарского учёного К. Гросса, который считал игру первичной, изначальной, какими бы внешними или внутренними факторами она не вызывалась: избытком сил, усталостью, стремлением к соперничеству, подражанию и т.д. Игра, по Гроссу, вечная школа поведения.

Теория рекапитуляции и антиципации. Американский психолог, педагог Г.С. Холл (1846-1924) выдвинул идею рекапитуляции (сокращённого повторения этапов развития человечества) в детских играх.

Теория функционального удовольствия, реализации врождённых влечений фактически является теорией психоанализа.

Виды игровой деятельности

Общим признаком игры является то, что это добровольно и свободно выбранная деятельность, которая доставляет удовольствие и не имеет утилитарных целей, является непродуктивной деятельностью. Кроме того, это особого рода моделирующая деятельность, обнаруживающая связь с реальным миром (воссоздающая реальную деятельность или отношения в ней), явную (сюжетная игра) или скрытую (игра с правилами).

Игры с правилами имеют готовое содержание и заранее установленную последовательность действий; главное в них – решение поставленной задачи, соблюдение правил. По характеру игровой задачи они делятся на две большие группы: подвижные и дидактические. Однако это деление в значительной степени условно, так как многие подвижные игры имеют образовательное значение (развивают ориентировку в пространстве, требуют знания стихов, песен, умения считать), а некоторые дидактические игры связаны с различными движениями.

Между играми с правилами и творческими много общего: наличие условной игровой цели, необходимость в активной самостоятельной деятельности, работы воображения. Многие игры с правилами имеют сюжет, в них разыгрываются роли. Правила есть и в творческих играх – без этого не может успешно проходить игра, но эти правила дети устанавливают сами, в зависимости от сюжета.

Культуроформирующие свойства игры проявляются в нескольких аспектах.

1. Прежде всего, игра есть непринужденное, не ориентированное на получение пользы поведение, дает человеку свободу действий, стимулирует воображение и вносит в жизнь смыслы, не связанные с повседневными материальными нуждами. Это приводит к возникновению духовной культуры.
2. Игра предполагает соблюдение определенных правил, которые предлагаются самим человеком, а не диктуются объективными условиями. Это рождает представление о необходимости ограничения существующей свободы ради жизни среди других людей, что невозможно без определенного порядка.
3. Результатом игры становится появление морали, а также других норм, регулирующих жизнь человека.
4. Игра способствует развитию общества и разнообразных форм общения между людьми.

Путь выхода из культурного кризиса Хейзинга видит в распространении нового общественного духа, в возрождении в широком культурном сознании первозданной игровой природы.