

**Э.А. Кутас (Минск, БГУ)**

## *ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК ОДНА ИЗ ФОРМ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МОЛОДЕЖИ*

Молодежь сегодня является значительным и активным социальным субъектом. Начиная с 60-х годов XX столетия появляются работы, посвященные исследованию молодежи [7]. Однако многие ее реальные практики остаются за рамками исследовательского и общественного интереса.

Игра – один из интереснейших феноменов, рассматриваемых наукой. Феномен игры обсуждается философией (работы Е. Финка, Й. Хейзинги, Х. Гадамера, Ф. Шиллера), педагогикой (К.Д. Ушинский, С.Л. Рубинштейн), психологией (Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, К.Гросс, Г.Спенсер, К.Бюлер), культурологией и др.

Игра является общенаучным междисциплинарным понятием, которое широко используется в самых различных отраслях знания. В будущем, возможно, определится методологически обоснованная научная дисциплина, которую условно можно назвать игрологией [9;10].

В психологии значительную долю исследований составляют исследования детской игры как особой зоны детской жизни. Это связано с тем, что игра в детстве является ведущим видом деятельности ребенка, в котором «развиваются или заново формируются отдельные интеллектуальные операции», и «коренным образом изменяется позиция ребенка в отношении к окружающему миру и формируется самый механизм возможной смены позиции и координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения. Именно это изменение и открывает возможность и путь для перехода мышления на новый уровень и формирования новых интеллектуальных операций» [13, с. 282].

Феномен же «играющих взрослых», как правило, не рассматривается, хотя игра является значимой деятельностью для человека любого возраста, и в целом сопутствует человеку на протяжении всей его жизни, занимает в жизни взрослого уже иное место и приобретает иные формы.

Игра оказывается не возрастной особенностью, а личностной [1]. При этом предполагается, что «игровое поведение детей» и «игровая деятельность подростков и молодежи» – различные понятия: они отличаются

степенью осознанности, целенаправленностью и структурированностью [11].

Игровая деятельность молодежи включает в себя различные игры, среди которых спортивные, компьютерные, ролевые разной направленности, и интеллектуальные.

Заметим, не существует единого определения интеллектуальных игр, нет единого мнения относительно их природы, а следовательно и их классификации. В обыденном понимании интеллектуальная игра — это вид игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и эрудиции. Согласно словарю молодежного сленга, интеллектуальные представляют собой: 1) игры, в которых команды соревнуются в умении находить правильные ответы на поставленные задания за ограниченное время («Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», спортивная «Своя игра» и т.д.); 2) игры в узком значении бытующие в молодежном неформальном сообществе [5].

Б.Р. Мандель предлагает следующее определение: «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» [10, с. 35]. Замечается, что интеллектуальные игры объединяют в себе черты игровой и учебной деятельности. К интеллектуальным играм Б.Р. Мандель относит «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» и др. [9].

Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» известна широкой аудитории в телевизионной версии. Она мало походит на викторины, поскольку отличается характером вопросов. Помимо телевизионной версии есть и «спортивная». В этой игре в зале одновременно играют несколько (часто десятки) команд – они соревнуются между собой, отвечая на вопросы ведущего и записывая ответы на бланках. В 1989 году создается Международная ассоциация клубов «Что? Где? Когда?» (МАК); во время учредительного конгресса ассоциации в Мариуполе проходят первые «спортивные» игры по современным правилам. Движение приобрело размах, и сегодня проводятся ежегодные крупные турниры, чемпионаты клубов, городов и стран. Получила развитие практика единовременной игры в различных городах, а также волна интернет-игр [2].

Движение интеллектуальных игр является одним из самых массовых в странах бывшего СССР, а также в русскоязычном культурном пространстве дальнего зарубежья. В «спортивное» «Что? Где? Когда?» играют тысячи людей в двух десятках стран (Беларусь, Россия, Украина, Израиль, США, Германия и др.) [12].

Можно ли интеллектуальное движение считать субкультурой? Этот

вопрос попытались проанализировать Д. Долгих и В. Криушина [3]. Они указывают на существование символики, особого сленга, фольклорной традиции. Можно также говорить о статусной структуре, которая, впрочем, имеет скорее организационное предназначение. Д. Долгих и В. Криушина рассматривают нормы поведения, взаимодействия, привычек участников игр и обращают внимание на выраженную ориентацию «мы» (причем ценность собственного «я» поддерживается за счет слитности его с «мы»), а также указывают, что объединительным мотивом для участников является стремление к общению. Авторы приходят к выводу: с одной стороны интеллектуальное движение можно считать содержащим в себе признаки субкультурного феномена, а с другой «если считать, что субкультура может иметь смешанные ценности, тогда интеллектуальное движение оказывается выражением доминирующей системы ценностей, а не отклонением или оппозицией по отношению к ней» [3, с. 138].

М. Кордонский и М. Кожаринов рассматривают участников интеллектуальных игр как «неформалов» [6]. Неформалами достаточно устойчиво называют хиппи, панков, андерграундных музыкантов. М. Кордонский и М. Кожаринов считают «неформальными» и другие сообщества, чья внутренняя структура не столь известна в массах (тоже интеллектуальное движение), и замечают, что общество мало знает о неформалах, и многим эта тема просто неинтересна.

Существует ряд предположений, почему интеллектуальные игры оказались весьма востребованными у молодежи, получили широкое распространение и стали весьма устойчивыми и в постсоветском пространстве. Ценно то, что игры оказываются общедоступными, так как не требуют специальной подготовки и большого вложения денег. Важным фактором их развития в постсоветском пространстве являлась абстрагированность игры от мировоззренческих предпочтений и идеологической направленности. Игра привлекала процессом познания, свободного от общественных запросов и утилитарных требований. Игра в действительности для многих оказывается источником альтернативной социальной карьеры, а возможность командной игрой обеспечивает социализацию игрока. Игра оказалась легко трансформируемой, и сегодня интеллектуальное движение стало еще более массовым и легко адаптировало новые информационные технологии [2].

Заметим, что интеллектуальное движение не является интересным стороннему наблюдателю, поскольку оно не зрелищно, не обладает внешне заметной атрибутикой. Движение оказывается весьма незаметным, но при этом открытым, поскольку любой человек, вне зависимости от возраста и профессии, может начать играть в интеллектуальные игры.

Увлечение интеллектуальными играми развивает интеллект и эрудицию, воображение, фантазию, логику и творческие способности личности. Кроме того, движение интеллектуальных игр образует свой особый круг общения, способствует социализации личности, формирует культуру мышления, общения, позволяет приобрести не мало новых знакомств с интересными людьми. Посредством человек приобретает навыки коллективной работы, поскольку играет в команде, озабочен и поиском быстрого решения проблемы, что в современной жизни оказывается необходимым [4; 8; 9; 10].

Интеллектуальные игры применяются в образовании как средство развития профессионально значимых качеств [8], в коррекционной работе с девиантными подростками [4]. Игра предполагает соблюдение групповых правил, а также требует от участников развития своего хронотопа (совокупности личностных представлений о пространстве и времени), так как интеллектуальная игра проходит в рамках лимита времени, что предполагает необходимость структурирования времени [4].

Реальная игровая деятельность сама по себе дает множество возможностей решить ряд педагогических, социально-психологических и воспитательных задач, а также может быть направлена на решение социальных проблем подростков и молодежи, поскольку в игре отрабатываются новые важные социальные черты личности, которые по ряду причин либо были утрачены, либо не сформировались [11].

1. Аникеева, Н.П. Специфика игровой ситуации / Н.П. Аникеева // Педагогика и психология игры: Межвуз. сб. науч. трудов. – Новосибирск, 1985. – С. 28 – 49.
2. Гольдин, П. "Совы не то, чем они кажутся": игра "Что? Где? Когда?" без телевизора и дивана / П. Гольдин // Новое литературное обозрение. – 2009. – №6 (100). – С. 746 – 758.
3. Долгих, Д. Современное интеллектуальное движение: субкультура или «общность рассеянных событий»? / Д. Долгих, В. Криушина // Сквозь границы: Культурологический альманах. Вып. 8 / [гл. ред. Н. И. Поспелова]. – Киров: ВятГГУ, 2009. – С. 122 – 138.
4. Жарков, Г.В. Интеллектуальные и творческие игры как средство развития и коррекции личности подростков и молодежи / Г.В. Жарков // Развитие личности молодого человека средствами интеллектуальных и творческих игр. / Под ред. Г.В. Жаркова. – Владимир, 2000. – С. 5 – 15.
5. Интеллектуальные игры // Словарь молодежного сленга. [Электронный ресурс]. – 2009. – Режим доступа: [http://www.onlinedics.ru/slovar/slang/i/intellektualnye\\_igry.html](http://www.onlinedics.ru/slovar/slang/i/intellektualnye_igry.html). – Дата доступа: 15.05.2010.
6. Кордонский, М. Очерки неформальной социотехники / М. Кордонский, М. Кожаринов. – М.: Net2Net, 2008. – 336 с.
7. Луков, В.А. Молодежные субкультуры в современной России / В.А. Луков – [Электронный ресурс] – 2009. – Режим доступа: [http://www.zpu-journal.ru/gum/new/articles/2007/Lukov\\_Val/4/](http://www.zpu-journal.ru/gum/new/articles/2007/Lukov_Val/4/). – Дата доступа: 24.03.2011.
8. Мандель, Б.Р. Интеллектуальная игра: развитие профессионально значимых качеств студентов / Б.Р. Мандель // Современные проблемы науки и образования (прил. к ж. Педагогические науки). – 2008. – №6. – С. 17.

9. Мандель, Б.Р. Интеллектуальная игра: социокультурный феномен в движении (к вопросам истории и определения сущности) / Б.Р. Мандель // Современные проблемы науки и образования. – 2009. – №2. – С. 62 – 68.
10. Мандель, Б.Р. От «просто игры» до игры интеллектуальной: на перекрестке научных дисциплин / Б.Р. Мандель // Вопросы культурологии. – 2006. – №5. – С. 34 – 38.
11. Пашковская, Е.И. Социальные аспекты игровой деятельности подростков и молодежи в современной России: автореф. дис. ...канд. социол. наук: 22.00.04 / Е.И. Пашковская; Моск. гос. ун-т сервиса. – М.: МГУС, 2006. – 25 с.
12. Поташев, М.О. Почему вы проигрываете в ЧГК / М.О. Поташев. – [Электронный ресурс] – 2005. – Режим доступа: <http://www.potashhev.ru/books.html>. – Дата доступа: 14.03.2011.
13. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 304 с.