

## ПРОБЛЕМА КЛАСИФІКАЦІЇ ГРИ В СУЧАСНІЙ НАУКОВІЙ ДУМЦІ

*У статті визначено, що класифікація ігор є одним із технологічних етапів використання гри в соціально-педагогічній діяльності, оскільки сприяє розумінню самого феномена гри та дає змогу прогнозувати можливий соціально-педагогічний вплив. Наголошено, що класифікація ігор дає підставу вточнити системи супідрядних ігор того чи іншого цільового призначення, дає можливість орієнтуватися в різноманітті ігрових об'єктів, їх свідомо використовувати. Висвітлено універсальні та вузькоспеціалізовані підходи до класифікації ігор, описано різноманіття типів, видів і класів, які пропонують учені. Зроблено спробу розробки універсальної класифікації ігор, яка охоплює більшість видів ігрової діяльності.*

**Ключові слова:** гра, класифікація, підхід, клас, тип, вид, ігрова діяльність.

Сучасні демократичні зміни в суспільстві стали причиною довільного та відкритого застосування гри в межах звичної соціальної діяльності для всіх категорій населення. Гра інтегрується в працю, художню та наукову творчість, інші сфери життя людини. Збільшення кількості ігрових проявів, розгалуження використання гри як загальнолюдського феномена, її творчий потенціал створюють велику кількість ігрових одиниць, які потребують уваги та структурування. Класифікація ігор є одним із технологічних етапів її використання в діяльності соціального педагога, оскільки сприяє розумінню самого феномена гри та дає змогу прогнозувати можливий соціально-педагогічний вплив.

Феномен гри є об'єктом вивчення філософії, соціології, психології та педагогіки. Гра є об'єктом філософо-культурологічних досліджень таких учених: Аристотель, Дж. Локк, Платон, Ж.-Ж. Руссо, Г. Спенсер, Ф. Шиллер. Соціальну значущість гри в різних педагогічних аспектах розглядали І. Іванов, Л. Коваль, А. Макаренко, В. Сухомлинський, В. Терський. Методичні розробки творчої ігрової діяльності як комплексного засобу, що може спонукати до самоаналізу, самооцінки й саморозвитку, здійснили О. Газман, І. Іванов, В. Караковський, Л. Коваль, Л. Куликова, Г. Селевко, В. Шмаков. Класифікація ігор була об'єктом вивчення Ю. Бабанського, Д. Лордкипанідзе, В. Оконя, Є. Перовського.

Класифікація ігор допомагає усвідомити структуру та функції гри, чітко орієнтуватися в ігровому просторі та добирати доцільний ігровий матеріал. **Мета статті** – визначити основні напрями наукового пошуку в проблематиці класифікації гри та розробити власну класифікацію, яка може мати універсальний характер.

Гра є поліфункціональним явищем, відіграє різноманітні ролі в житті людини та суспільства, тому має велику кількість класоутворювальних

ознак. Виходячи з цього, ймовірність єдиної та кінцевої класифікації мінімізується. Визначимо головні чинники, що ускладнюють класифікацію ігор. Різноманітність форм і видів ігор, яку пояснюють прикладним характером гри як форми дозвілля, зумовлює велику кількість варіантів класифікацій, тому що ігровий елемент присутній майже в будь-якій діяльності людини. У свою чергу, акцентовані, чітко окреслені ігри присутні переважно в дозвіллі. Вони відображають загальнолюдські, національні, етнографічні, географічні, історичні й територіальні особливості. Складність класифікації ігор полягає також у тому, що вони відрізняються одна від одної не тільки формальною моделлю, набором правил, кількісними показниками, а й, насамперед, цілями. Ігри з однаковими правилами, інформаційною базою можуть бути досить різними, якщо використовуються в різних цілях: в одному випадку – для аналізу функціонування системи, в іншому – для навчання учнів, у третьому – як тренінг для прийняття рішень у ситуаціях, що моделюються, у четвертому – для розваги тощо.

Наступним фактором, що ускладнює класифікацію ігор, є те, що вони, як і будь-яке явище культури, зазнають впливу серйозної динаміки процесу будь-якої нової формації, ідеології різних соціальних груп. Збагачення культури дозвілля завжди є передумовою розвитку суспільства. Але це збагачення може бути суперечливим, на нього здатні впливати примус, заборони, мода тощо.

Починаючи класифікувати ігри, треба враховувати, що вся ігрова діяльність (від елементарних ігрових дій до глобальних комп'ютерних ігор) поділяється на два основних типи – природна й штучна, до того ж перша обумовлює другу та є немовби джерелом наступного “дерева” ігор.

У своєму дослідженні ми будемо розглядати класифікацію власне штучних ігор, тобто створених за участю людини. Виходячи з цього, підставами для класифікації можуть бути основні константи гри – зовнішні очевидні її ознаки.

Класифікація – розподіл предметів якогось роду на класи відповідно до найбільш суттєвих ознак. Класифікувати ігри – це створити (об'єднати) порядки ігор, сопідлеглих їх призначенням, складених на основі обліку принципальних і загальних ознак і закономірних зв'язків між ними. Класифікація ігор повинна дати можливість орієнтуватися в масиві ігор, давати про них точну інформацію [1].

Об'єкт можна класифікувати за видом, типом і класом. У процесі класифікації ігор ці категорії набувають такої специфіки. Вид спрямовує увагу на принципальну відмінність цього об'єкта від інших. Він включає в себе різновид, варіант виду. Тип – форма чого-небудь, одиниця розчленування груп і предметів, явищ, об'єднаних зовнішніми або внутрішніми рисами, стандартність властивостей об'єкта. Тип – узагальнений образ у цьому випадку гри. Клас – сукупність, група предметів, явищ, які мають загальні ознаки, рівні, залежно від яких визначають місце об'єкта в низці подібних, система ієрархії явищ, загальноновизнане, “класичне”, згідно з чим

здійснюють класифікацію. Клас відображає місце об'єкта в низці схожих на нього предметів [1]. По відношенню до класифікації феномена гри, на нашу думку, логічнішим буде використання поняття “вид”, адже саме воно відображає сутність гри, вбирає в себе типи, приклади, форми.

Польський педагог Я. Корчак зазначав: “Навіть ігри як дещо серйозне не дочекалися солідних клінічних досліджень» [2, с. 72]. Розглядати безкінечну кількість варіацій, стратегій гри, відповідних окремому віку, або безвікові ігри дійсно дуже важко. І все-таки такі спроби відбувалися.

Основоположниками класифікацій ігор вважають К. Гроса та А. Гомм. К. Грос поділяє ігрові явища на чотири групи: бойові, любовні, наслідувальні, соціальні. Групування ігор за такими видами побудовано на різнорідних критеріях, насамперед, на ідеї соціальної діяльності. Англійська дослідниця ігор А. Гомм поділяє всі ігри на дві групи: ігри драматичні та ігри, що побудовані на “спритності та вдачі” [3].

У класифікації А. Гомм драматичні ігри мають п'ять горизонтальних прийомів оформлення: лінійне, кругове, арочне, спіральне й довільне. За вертикаллю дослідниця поділяє ігри на 25 рубрик: ігри весільні; ігри, побудовані на залицянні та любові; ігри в “фортецю”; поховальні ігри; землеробні; торгові; релігійні; ігри – табу; природні; ігри з відгадуванням; ігри з магією; жертвоприношення; наслідування спорту; наслідування тваринам; ігри з відьмами та викраденням дітей; риболовні; ігри з м'ячем тощо. Елементи цієї класифікації не піддаються групуванню та, на нашу думку, подані алогічно [4].

Більшість класифікацій ігор у історичній науковій літературі або інтуїтивні, або робляться на конкретно зібраному матеріалі ігор, спеціально під цей матеріал. У педагогічній енциклопедії надано таке визначення: “В педагогічній літературі прийнято розрізняти ігри предметні, сюжетні, рухливі й дидактичні. У свою чергу, сюжетні ігри поділяють на рольові, режисерські та ігри – драматизації” [5]. Такий підхід, на нашу думку, не може охопити все багатство ігрової практики. Він є застарілим.

Й. Хейзінга вперше представив у літературі ігри соціального характеру – “вищі форми гри”. Він пропонує включити в системи класифікації модельно-соціальні ігри: гру-еротику, гру-правосуддя, гру-театр, гру-поезію, гру-дипломатію, гру-війну тощо. Його думку також поділяє Е. Берн, який вважає, що природа в процесі еволюції встановила такий тип ігор, який, зокрема, називають сексом. Його він вважає інструментом ігрової поведінки, адже сексуальні ігри – це вправи в сексуальному звабленні, експлуатації, перемозі, розрядці, насолоді. В його підході в основі класифікації соціальних форм життя лежать “сюжети життя”: війна, любов, дипломатія тощо. [6].

Дитячі ігри за весь період радянської формації мали обмеження у зборі та класифікації. Поділяємо думку відомого психолога А. Леонтєва, який стверджував: “... щоб підійти до аналізу конкретної ігрової діяльності дитини, потрібно встати на шлях не формального переліку тих ігор, у які

вона грає, а проникнути в їхню дійсну психологію, у зміст гри для дитини. Тільки тоді розвиток гри виступить для нас у своєму щирому внутрішньому змісті” [7, с. 496]. Дійсно, психологія та зміст гри суперечливі й багатомірні, але в кожній грі (типі, виді, класі) закладено людською практикою ті “опори”, які визначають її місце в житті людини, її значення й призначення. Можна виділити працю радянського педагога П. Лесгафта. Він підійшов до вирішення цього питання, керуючись основною ідеєю про єдність фізичного та психічного розвитку дитини. На його думку, “... перші ігри дитини бувають завжди імітаційними: вона повторює те, що сама помічає в навколишньому середовищі, та урізноманітнює ці заняття за ступенем своєї впливовості, за ступенем розвитку фізичних сил і вмінь ними користуватися... При цьому дуже важливо, щоб гра не мала призначення “дитині від дорослих”, щоб дитина сама зі своїми товаришами повторювала те, що сама бачила і з чим зустрічалася. Таким чином, дитина набуває вмінь розпоряджатися власними силами, міркувати над своїми діями та за допомогою набутого таким способом досвіду може вирішувати проблеми, з якими вона зустрічається на своєму життєвому шляху” [8].

У радянській педагогіці питання про класифікацію дитячих ігор було порушено в працях Н. Крупської. У своїх статтях вона виділяє ігри, які створюють власне діти (вільні, самостійні, творчі), та організаційні, з готовими правилами [9]. Також цікаву спробу класифікації здійснив на початку 30-х рр. збирач ігор В. Всеволодський-Гернгрос, який увесь світ ігрових явищ поділив на три основні формальні види, пов’язані з особливою категорією суспільної практики: ігри драматичні, спортивні та орнаментальні. Також він пропонує ще три проміжних типи: спортивно-драматичні, орнаментально-драматичні та спортивно-орнаментальні, вважаючи їх найбільш поширеними. В. Гернгрос у своєму збірнику “Ігри народів СРСР” класифікує практично народні ігри, тобто ігри селянства та “народів, що були в пригнобленні царського уряду”, у тому класово недиференційованому складі, у якому їх розуміла буржуазна етнографія. Класовий підхід В. Гернгросса науково наївний. Так, драматичні ігри він поділяє на 1) виробничі: мисливські та риболовецькі, скотарства й птахівницькі, землеробські, 2) побутові: суспільні (війна, влада, торгівля, школа та ін.) і родинні; 3) орнаментальні; 4) спортивні: прості змагання, змагання з предметами. І все-таки в цілому праця В. Гернгросса монографічна і має великий фактичний матеріал [10].

На думку відомого теоретика й практика ігрової діяльності С. Шмакова, краща системна класифікація ігор була зроблена Е. Добринською та Е. Соколовим. Ці автори класифікують ігри “за змістовною ознакою” (військові, спортивні, художні, економічні, політичні); “за складом і кількістю учасників” (дитячі, дорослі, індивідуальні, парні, групові в окремих випадках); пропонують розрізняти ігри за тим, які здібності вони виявляють і тренують у людини (фізичні, інтелектуальні, змагальні, творчі). Саме Е. Добринська та Е. Соколов виділяють ігрові методи навчання.

Е. Соколов пропонує також поділяти ігри на ті, що “звільнюють”, і “екстатичні”. У першому випадку виявляється тенденція до звільнення від середовища, до створення особливого ігрового світу. У другому – злиття з середовищем, розчинення в ньому. До першого роду ігор автор зараховує карти, шахи, карнавали, всілякі трюки – різноманітні ігрові дії, у яких “закопи природи” як би виносять за дужки. До другого – скачки, каруселі, вожіння, танці – коли людина прагне “підключити” себе до природних стихій [11].

Відомий західний дослідник Р. Кайюа запропонував класифікувати ігри за стратегічним принципом. По-перше, він виділяє ігри, засновані на змагальності (стратегія конкуренції). Сюди належать різноманітні спортивні ігри, ігри-змагання в ерудиції, спритності. Другу групу утворюють ігри, що мають у своїй основі виконання ролі, наслідування (стратегія театралізації або драматизації). Третя група – гра шансу, гра випадку (стратегія шансу). На відміну від першого типу ігор, виграшу досягають тут не через боротьбу, а через операції з числовими та іншими невизначеностями. Саме в цей тип ігор людина входить особливо легко. Вона відчуває, що іноді всі теорії випадкових чисел не діють, а є деяка сила, що існує ззовні. Якщо увійти до стану резонансу з нею, упіймати частоту її вібрації, випадок стане керованим. Гра випадку стикається тут із найвищою грою духу. Остання група – це ігри, засновані на ефекті руху – “запаморочливі”. До цього класу належать, наприклад, спуски з гір і з перил сходів, кружляння в парах, взявшись за руки, катання на каруселях, гойдалках, великих атракціонах (стратегія руху) [12].

Спробуємо додати до ідей Р. Кайюа ще декілька стратегій, які логічно доповнюють канву його розсудів. Зокрема, разом із стратегією наслідування й виконання ролей (драматизацією) можна виділити, на нашу думку, стратегію позиційності, коли учасники діють у грі у відповідності не стільки з роллю, скільки з вибраною або прийнятною для них позицією і стратегією імітаційності. До цієї стратегії належать ігри, основу яких становить імітація якихось екстремальних умов, де є необхідність вирішувати проблему виживання, боротьби за своє існування. Підсумком цих ігор часто буває вердикт експертів про “смерть” когось із учасників, що не впоралися з ігровим завданням.

Розглядаючи праці сучасних авторів Р. Кайлоіса, Г. Кунца, Г. Селевко, можна прийняти за аксіому загальноприйнятий підхід поділяти всі ігри дітей і дорослих на дві, а на нашу думку, на три великі групи:

1. Ігри з готовими “твердими” правилами.
2. Ігри “вільні”, правила яких устанавлюють у процесі ігрових дій.
3. Ігри, у яких наявні й вільна ігрова стихія, і правила, прийняті як умова ігри, і ті, що виникають у її процесі.

Такий розподіл частково умовний, тому що практично в кожній грі є “вільне”, творчий початок і правила (або позначки правил).

За практичною спрямованістю ігри поділяють на дві групи: за мотиваційними й за змістовно-процесуальними критеріями.

У першій з них акцентовано на об'єктах впливу гри (сенсорні, рухові, соціальні, розважальні), друга група базується на змісті та способах здійснення ігор (рухливі, малорухливі, інтелектуальні, музичні, сюжетно-рольові, забави, атракціони, конкурси тощо). Обидві класифікації ігор співвідносяться між собою, і назви груп, до яких одночасно мають приналежність ігри, допомагають у розумінні мотиваційного, змістового й процесуального аспектів.

Наприклад, реалізація функцій соціальних ігор може здійснюватися через рухливі, музичні, сюжетно-рольові, конкурсні ігри. Але в цій класифікації не акцентовано на власне ігрових параметрах: ігровому хронотопі, розвитку ігрового простору тощо.

Проаналізувавши наукову літературу із зазначеної проблеми, можна стверджувати, що вчені класифікують ігри за такими ознаками: за ступінню гармонії серед гравців; за кількістю часу, який витрачено на гру; за змістом; за видом організації; за кількістю учасників; за наявністю правил; за матеріалом, що використовують; за психодинамічними характеристиками; за гнучкістю; за інтенсивністю гри; за наявністю виграшу; за кількістю стратегій у грі; за характером взаємодії гравців; за станом інформації; за змістовною ознакою; за предметною сферою; за характером педагогічного процесу; за видом діяльності; за ігровим простором; за гендерною ознакою; за структурою ігрової моделі; за місцем проведення; за кількістю ходів; за ступінню керування; за наявністю чи відсутністю аксесуарів (реквізиту).

Проаналізувавши велику кількість ігор та їх класифікацій, ми дійшли висновку, що для нашого наукового дослідження потрібна своя, доступна й проста класифікація ігор, яка зручна в користуванні та враховуватиме лише основні їх ознаки (таблиця).

Таблиця

Ознаки	Види
За видом діяльності	Фізичні (рухові), інтелектуальні (розумові), трудові, соціальні, психологічні
За характером педагогічного процесу	Навчальні, тренувальні, контролюючі, узагальнюючі, пізнавальні, виховні, розвиваючі, репродуктивні, продуктивні, творчі, комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні
За характером ігрової методики ігри	Предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, ігри-драматизації
За ігровим середовищем	Настільні, кімнатні, вуличні, на місцевості, комп'ютерні та із ТЗН, з різними засобами пересування
За наявністю кінцевого результату	Кінцеві, нескінченні
За характером виграшу	Матеріальні, нематеріальні
За характером діяльності	Спортивні, логічні, розважальні, ділові, комп'ютерні, рольові
За умовами гри	З чіткими правилами, з гнучкими правилами, вільні, творчі

**Висновки.** Отже, спроби класифікувати ігри здійснювали впродовж довгого періоду, але вони мали хаотичний або частковий характер. Проблема класифікації ігор залишається актуальною, її неможливо цілком вирішити. Це зумовлено динамічним розвитком людської культури, де гра є обов'язковим елементом, а відповідно – великою кількістю прикладів нових видів і класів ігор, які потребують додаткового та суттєвого вивчення. Гра є продуктом творчої людської діяльності, тому неможливо підвести ігри під систему якихось параметрів чи ознак або систематизувати в тому чи іншому виді. Ми пропонуємо дещо спрощену класифікацію, намагаючись взяти за основу лише основні параметри. Такий підхід дає змогу швидко та оперативно класифікувати більшу кількість ігор, він є зручним у використанні. Ігри, які не входять до цієї класифікації, можна розглянути індивідуально. Подальшими напрямками наукової розвідки є функціонал ігор та їх соціалізаційні можливості в тимчасовому колективі.

#### Список використаної літератури

1. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры / С. А. Шмаков. – Москва : Новая школа, 2004. – 240 с.
2. Корчак Я. Как любить ребенка / Я. Корчак. – Москва : Политиздат, 1990. – 492 с.
3. Groos K. Die Spiele Der Menschen / K. Gross. – Kessinger Pub Co, 2010. – 546 p.
4. Gomm A. The Traditional Games of England, Scotland and Ireland / A. Gomm. – New York : Cornell University Library, 2009. – 470 p.
5. Педагогический энциклопедический словарь / гл. ред. Б. М. Бим-Бад. – Москва : Большая рос. энцикл., 2002. – 528 с.
6. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга ; пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова ; коммент. Д. Э. Харитоновича. – Москва : Прогресс-традиция, 1997. – 416 с.
7. Леонтьев А. Н. Проблемы развития психики / А. Н. Леонтьев. – Москва : Издательство МГУ, 1981. – 584 с.
8. Лесгафт П. Ф. Собрание педагогических сочинений / П. Ф. Лесгафт ; ред. кол.: Г. Г. Шахвердов (отв. ред.) и др. – Москва : Физкультура и спорт, 1951–1956. – Т. 1: Руководство по физическому образованию детей школьного возраста. – Ч. 1. – 1951. – 441 с.
9. Выготский Л. С. Педагогическая психология / Л. С. Выготский ; под ред. В. В. Давыдова. – Москва : Педагогика-Пресс, 1999. – 536 с.
10. Артемова Л. В. Вчися граючись / Л. В. Артемова. – Київ : Томіріс, 1995. – 112 с.
11. Добринская Е. И. Свободное время и развитие личности: в помощь лектору / Е. И. Добринская, Э. В. Соколов. – Ленинград : Знание, 1983. – 32 с.
12. Ермолаева М. Г. Игра в образовательном процессе : методическое пособие / М. Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – Санкт-Петербург : СПбАППО, 2005. – 112 с.

*Стаття надійшла до редакції 01.02.2016.*

---

#### **Куликовский С. С. Проблема классификации игры в современной научной мысли**

*В статье обозначено, что классификация игр является одним из технологических этапов использования игры в социально-педагогической деятельности, поскольку содействует пониманию самого феномена игры и даёт возможность прогнозировать возможное социально-педагогическое влияние. Отмечено, что классификация игр помогает уточнить системы соподчиненных игр того или иного целевого предназначения, разрешает ориентироваться в разнообразии игровых объектов, позволяет созна-*

тельно их использовать. Раскрыты универсальные и узкоспециализированные подходы к классификации игр, описано разнообразие типов, видов и классов, которые предлагают ученые. Сделано попытку разработать универсальную классификацию игр, которая охватывает большую часть видов игровой деятельности.

**Ключевые слова:** игра, классификация, подход, класс, тип, вид, игровая деятельность.

**Kulykovsky S. Problem of a Classification Games in Modern Scientific Thought**

*Modern democratic changes in society have led to free and open involvement of the game within the usual social activities for all groups. The game is integrated into the work, artistic and scientific creativity and other areas of life. Increasing the number of gaming displays, branching using the game as universal phenomenon, its creativity, creates a large number of game units that need attention and structuring. Classification of games is one of process steps used in the game of social pedagogue as promotes understanding of the phenomenon of play and to predict the possible socio-pedagogical influence.*

*Classification of games helps to understand the structure, function of the game, a clear focus in the gaming space, and adopt appropriate gaming material. The games are divided into two groups in a practical orientation: the motivation and the content-procedural criteria. The first one focuses on the game receptors (sensory, motor, social, entertainment); the second group is based on the content and methods of games (mobile, inactive, intelligent, musical, role-playing, games, rides, contests, etc.). Both games classification relate to each other and the names of groups that are simultaneously belong game, help in understanding motivation, semantic and procedural aspects. The article is highlighted the universal and highly specialized approaches to classifying games, describing the variety of types, kinds and classes offered by scientists. An attempt to develop a universal classification of games, covering most types of play.*

**Key words:** game, classification, approach, class, type, type, game activities.