

## **МИСТЕЦТВО ГРИ І ГРА В МИСТЕЦТВІ**

Цю статтю присвячено не стільки трансценденціям у майбутнє, скільки ретроспекціям у минуле, а саме — дослідженню передвитоків мистецтва як форми існування людського духа в філогенезі. Адже лише розуміючи історію процесу можна претендувати на відтворення його сутності, а це, в свою чергу, є необхідною умовою для антиципацій майбутнього. Пошук таких передвитоків здійснюватиметься в рамках психологічної проблематики, що може спровокувати запитання про можливість вивчення науковим методом історії виникнення мистецтва. Адже йдеться про раціональну реконструкцію того, що безпосередньо стосується сутнісних проявів людського буття. Це тим більш імовірно, оскільки існує широка традиція виведення вищих психічних функцій із доцільної діяльності, що є прямим продовженням матеріалістичної та позитивістської парадигми у психології. У цій роботі здійснюється спроба показати інші основи для розвитку вищих психічних функцій, і, зокрема, свідомості, а як філогенетична передумова для їх розвитку розглядається зовсім не доцільна пристосувальна поведінка, а гра. Мета цієї статті — показати психогенетичний зв'язок гри й мистецтва як базових форм людської діяльності.

Для початку зупинимось на психологічних механізмах гри у самих різних її проявах. Класик американської соціології та психології Дж. Мід вбачає у грі один із глибинних чинників формування самості [5]. При цьому він розділяє забаву і власне гру — англійською відповідно «play» і «game». Обидва ці слова на українську можна пере-

класти як «гра», але «play» відповідає звичайній дитячій грі, грі актора або грі на музичних інструментах, а «game» використовується здебільшого для позначення спортивних ігор та змагань. Play, або забава, за Мідом, властива і тваринам, які можуть боротися одне з одним, не переходячи до справжньої бійки. В онтогенезі людини забава набуває форм, які у тварин не зустрічаються. До них, зокрема, належать рольові ігри, в яких дитина бавиться в буття матір'ю, буття вчителем тощо. У цей період вона напрацьовує власні реакції на певні групи стимулів, що є дуже корисним з погляду біхевіоризма. Але ще більш важливим є те, що дитина при цьому опановує множину стимулів, які надалі викликати будуть у неї ті ж реакції, які вони викликають в інших. За Мідом, «ми можемо прямо керувати чуттєвими, однак не моторними процесами; ми можемо звертати увагу на специфічний елемент у чуттєвому полі, і, звертаючи таку увагу, і у такий спосіб наполягаючи на даному стимулі, ми можемо здобути владу над відповідною реакцією» [5]. У рольових забавах дитина якраз і навчається організовувати наявне поле стимулів. Але для того щоб насправді навчитися керувати власною поведінкою і сформувати самосвідомість, дитина мусить навчитись приймати ролі інших, що і відбувається в процесі групової гри (game). Забава при цьому набуває організованої певними правилами соціальної структури. За Мідом, розвиток раціональної поведінки, самосвідомості і, зрештою, самості відбувається завдяки соціалізації індивіда.

Погляд Міда на механізм формування особистості й раціональної (вольової) поведінки дуже подібний до поглядів засновника культурно-історичної теорії Л. С. Виготського [2]. В обох концепціях центральну позицію як в онто-, так і в філогенезі займають процеси соціалізації, знакового опосередкування, комунікативної взаємодії. І в обох концепціях опанування індивідом власною поведінкою є не прямим, а опосередкованим: також як і Мід, Виготський вважає, що у людини немає влади над своєю поведінкою окрім тієї влади, яку мають над нею зовнішні стимули; тому, щоб навчитись керувати поведінкою, вона сама вводить нові стимули до наявної ситуації. Процес переформування зовнішньої стимуляції, за Мідом, як уже вказувалось, має пряме відношення для соціальних різновидів гри.

Психологічну концепцію гри, а точніше, дошкільної гри, пропонує відомий послідовник Л. С. Виготського — О. М. Леонтьєв [4]. В найбільш загальному вигляді гру можна розглядати як таку діяльність, мотив якої полягає не в результаті, а в самому процесі. Це уможливується завдяки тому, що «задоволення вітальних потреб дитини фактично ще відокремлено від результатів його діяльності: діяльність дитини не визначає і по суті справи не може визначати задоволення її потреб в їжі, теплі тощо» [4]. Характерною рисою дошкільної гри є те, що вона здійснюється з реальними предметами, але при уявній ситуації. Іншими словами, об'єкт, який залучено до гри, має для дитини цілком реальне, тобто загально прийняте значення, але уявний, ігровий смисл. Таким чином значення і смисл в ігровій діяльності розведені, що органічно перекликається з іншими теоретичними викладками Леонтьєва, згідно яких значення відповідають результативній стороні діяльності — її меті, а смисл відповідає мотиву [4]. Оскільки в грі мотив не пов'язаний з результатом, то цілком зрозуміло, що смисл у ній відокремлено від значення. Тоді цю характеристику гри можна розповсюджувати не лише на дошкільну гру, а й на інші її види. Сам Леонтьєв розвиток дошкільної гри вбачає у наступному: «Закон розвитку гри, як це показують експериментальні дані (Д. Б. Ельконін), і полягає в тому, що гра еволюціонує від попередньо відкритої ігрової ролі, уявної ситуації і скритого правила до відкритого правила і, навпаки, до скритих уявної ситуації і ролі. Інакше кажучи, головна зміна у грі, що відбувається в ході її розвитку, полягає в тому, що рольові ігри з уявною ситуацією перетворюються в ігри з правилами, в яких уявна ситуація і ігрова роль містяться у скритій формі» [4]. Наведене цілком співзвучне розвитку гри за Мідом, трансформації від play до game.

Відмітимо, що дослідники найчастіше зосереджують увагу на зовнішній стороні гри — на її користі для становлення особистості. Але гра — це така діяльність, яка за визначенням безпосередньо не спрямована на отримання користі. Що ж змушує дитину чи дорослу людину гратися? Якщо мотив гри лежить у ній самій, тоді процес гри має сам по собі приносити задоволення або ж мати безпосередню цінність. Але й можна сказати, що гра здійснюється заради задоволен-

ня, — «заради» взагалі не дуже підходить для пояснення суті гри, і цим вона відрізняється від різних видів активності, спрямованих на задоволення потреб. Це, звісно, не означає, що задоволення не виникає в процесі гри — як раз навпаки. Таке задоволення-в-процесі краще за все зіставити з терміном «переживання», якщо його розуміти як суб'єктивно сприйняте буття. Цей термін містить два смислових аспекти. По-перше, він співвідноситься із певним суб'єктивним відчуттям — внутрішньою небайдужістю до зовнішньої дійсності. По-друге, переживання — це життя як процес, це проходження на життєвому шляху певних етапів, це перетворення індивідом або особистістю певного досвіду. Другий смисловий аспект пов'язаний із подієвим змістом життя, а відтак і з зовнішнім світом, який у переживанні знаходить своє суб'єктивне переломлення. Цю характеристику переживання можна позначити як інтенціональність: залишаючись згустком суб'єктивного життя, за змістом переживання так чи інакше пов'язано із зовнішніми реаліями. Зрештою, життя як процес і є органічним поєднувачем суб'єктивного і об'єктивного.

Ми бачили вище, що мотивація і насолода від гри не пов'язані з актуальними потребами. Тобто переживання в процесі гри відокремлено від задоволення потреб і набуває самозначущості. Головною тезою цієї роботи є те, що якраз формуванням переживання і займається гра; і саме переживання, тобто модус самого життя є тут відпочатковою цінністю.

Для того, щоб щось пережити, треба спочатку знайти або створити відповідні життєві умови. Тому в основі гри лежить перетворення зовнішніх умов заради безпосередньої самореалізації буття. Життя — процес, і він реалізується через зовнішню активність, тому гру можна розглядати як діяльність у найширшому її розумінні. На відміну від інших видів діяльності, для гри характерно те, що в ній не заздалегідь потрібний результат задає, тобто стимулює і структурує дії індивіда, а навпаки, «результат» підбирається заради процесу діяльності як такий, що відповідає цьому процесу.

Таке розуміння гри дотичне до того, яке представлено у Леонт'єва. Власне, воно як раз виводиться з положення про те, що мотив гри ле-

жить у ній самій. Більш загально цю тезу формулює Й. Хейзінга, називаючи гру деякою первісною життєвою категорією, навіть тотальністю [6]. Якщо під словом, услід за Леонтьєвим, розуміти суб'єктивну сторону значення або, ширше, суб'єктивне, пристрасне ставлення до об'єкта [4], то концепт смислу цілком можна зіставити із інтенціональною стороною переживання. Те, що переживання (смысл) в грі набуває самоцінності, якраз і означає, що смысл гри лежить у ній самій. Водночас і Леонтьєв, і Мід, виділяючи психологічні характеристики гри, не могли бачити у ній прояв безпосередньої самореалізації буття, оскільки в межах діяльнісної парадигми або біхевіоризму воно не могло проявлятися як самоцінність, самодетермінація, залишаючись постійно опосередкованим діяльністю або зовнішніми стимулами. Але, як помітив Хейзінга, «з точки зору детермінованого розумного світу, світу суцільної взаємодії сил, гра є в самому повному смислі слова «superabundans» («надмірність», «надлишок»). Тільки з втручанням духа, який знімає цю всезагальну детермінованість, присутність гри стає можливою, зрозумілою, осяжною» [6]. Співставлення гри із поняттям переживання, яке є вельми місткою, але водночас і складною психологічною категорією, дозволяє пояснити зовні дуже різні прояви гри.

Найпростішим прикладом зміщення акцентів цілеспрямованої активності з результату, який забезпечує можливість виживання, на сам процес життєдіяльності може бути гра кішки з мишкою. Якщо кішка не дуже голодна, то, вполювавши мишу, вона часто відпускає її, щоб мати можливість знову її піймати і т.д. Якщо відпочатково кішка вдається до полювання, щоб отримати мишу, то потім вона використовує мишу вже для того, щоб пережити сам процес полювання.

Розглянемо інший приклад, також дуже простий з процесуальної сторони і також дуже давній, але вже в межах людської історії — гру в кості. Двоє або більше гравців по черзі викидають кубики, кожна сторона яких містить певну кількість позначок; виграє той, у кого випаде більша (варіанти: менша, парна, непарна тощо) кількість. В основі цієї гри лежить принцип, спільний для всіх азартних ігор — загострення власних переживань за допомогою створення штучної стимуляції, а саме: співвідношенню випавших номерів ставиться в залежність отри-

мання або не отримання винагороди. Це і є перетворення зовнішніх умов заради отримання певної якості буття, яке в даному випадку проявляється через загострення сили й інтенсивності відчуттів.

Може виникнути питання: чи насправді тут виграш виступає допоміжним засобом для створення гри, чи навпаки, гра здійснюється заради отримання виграшу? Звісно, коли гравець сідає грати, для нього не останнім бажанням є саме отримання виграшу (неважливо, що це буде — грошова ставка в грі чи просто відчуття перемоги над іншими). Але якраз в даному випадку від дій гравця нічого не залежить — кості випадають лише за ймовірнісним принципом. Він може лише сподіватися на свою вдачу, та результатом править випадок. Тобто не можна сказати, що людина тут домагається грошей, створює умови для їх отримання. Більше того, якщо для неї важливі гроші самі по собі, вона якраз буде триматися осторонь казино та азартних ігор. Для гравця ж гроші є бажаними саме як виграш, і знайдені на стороні гроші він знову несе до казино. Безумовна бажаність грошей тут створює передумови для гри, також як і безумовно бажана миша є передумовою для гри кішки.

На відміну від гри в кості, в переважній більшості ігор результат все-таки залежить від дій гравця. Система правил в таких іграх підібрана таким чином, щоб в діях, спрямованих на результат (мету, правильне виконання завдання тощо) максимально реалізувати внутрішній потенціал, здібності індивіда. І так само як потенціал розвитку людини може бути самим різним і приймати безліч конкретних форм, так само і безліч форм, іноді дуже різних, може набувати гра. Це можуть бути ігри, пов'язані із фізичними можливостями людини (спортивні ігри або, скажімо, дитячі забавки на кшталт «квача»), інтелектуальні ігри (шахи, головоломки), ігри, пов'язані із мистецькими, творчими здібностями (буріме, збирання мозаїк) тощо.

В даному випадку може виникнути питання, чому задля прояву власних сил не використовувати їх напряму — наприклад, замість спортивних ігор просто не качатись у спортзалі. Але тут треба пригадати, що сам по собі прояв внутрішніх сил ще не є задоволенням. Також як і результат гри, процес гри сам по собі не є її мотивом, і лише в межах гри як цілого постулюється власний світ смислу. Для азартних

або спортивних ігор це означає, що мотив тут полягає у «виграванні». Це пов'язано із інтенціональністю переживання, про яку йшлося вище.

Інший спосіб безпосередньої реалізації буття представлено у вже згаданих рольових іграх. Справді, що робить дитина, коли верхи на палиці вона скаче як кінник, або коли вона переймає ролі значущих інших, граючись у маму, вчителя чи кіношного героя? Вона формує певне життєве поле, яке необхідне для реалізації того модусу буття, яке вона на даний момент уподобала. Дитина використовує іграшкові предмети в тій мірі, в якій вони допомагають створити це життєве поле. Якщо справжнього принца можна пізнати по короні, вона використовуватиме «корону» — будь-який предмет, який допоможе їй увітати себе особою королівської крові. Зовнішня атрибутика тут слугує внутрішньому «перетворенню». В дорослій акторській грі все навпаки — внутрішнє перевтілення в іншого персонажа є лише одним з методів досягнення зовнішньої переконливості образу. Досягнення чисто зовнішньої переконливості вже поза внутрішньою самоідентифікацією характерне для лицемірства. Лицедійство, на відміну від лицемірства, зберігає внутрішню спільність із грою, але на цьому ми зупинимось трохи згодом.

Існують також справжні дорослі ігри, які зовні можуть нагадувати лицемірство, але за своєю психологічною суттю відрізняються від нього. Деякі з них розглядає Е. Берн [1]. В межах таких ігор людина використовує зовнішні обставини для того, щоб відіграти певне переживання, наприклад, відчути себе благодійником, або, навпаки, беззахисною дитиною. Водночас не всі приклади наведених Берном «ігор» є іграми (до речі, сам автор використовував цей термін у лапках), деякі з них швидше є формою захисних механізмів. Різниця полягає в тому, чи є отримане переживання самоцінністю, чи воно лише слугує задоволенню зовнішніх щодо ігри потреб — потреби в безпеці, соціальному визнанні тощо.

Цікавою рисою дорослих ігор є те, що вони можуть бути й іграми, і спрямованою на результат працею водночас. Наприклад, власний бізнес може бути для його власника і азартною грою, і цілком раціонально організованою статтею доходів. Адаже тут немає різниці за фор-

мальними ознаками, — справа лише у суб'єктивному погляді на те, що відбувається.

Можна висловити думку, що «робота над переживанням», започаткована в грі, є прямою предтечею формування мистецтва. Справді, створення переживання, — суб'єктивного сприйняття і прийняття світу, — є неодмінним атрибутом мистецького впливу. Також як гра, мистецтво має справу з таким поглядом на речі, що утверджується і підтверджується лише самим існуванням суб'єкта та його поглядом на світ, формуючи враження та небуденні смисли. Спосіб, яким мистецтво спроможне впливати на людину, полягає у відкритті інакшої реальності та залученні до неї. Суб'єкт відкриває нові грані дійсності, водночас переживаючи нове життя, і таким чином сам стає інакшим. Мистецтво, як і гра, підкоряється тому ж «закону інтенціональності» — зміна суб'єкта не відбувається безпосередньо, вона можлива лише через його співпричетність до зовнішніх реалій, через їх суб'єктивне переломлення, тобто інтенціональність переживання.

Як і в грі, спосіб створення переживання у мистецтві відбувається через формування умовного плану реальності — образу. І також як і в грі, він має подвійну природу. З одного боку, йому притаманна репрезентативність: за визначенням, «образ» — це завжди відображення чогось, референція до деякого денотату. З іншого — це втілення образу «тут-і-зараз», тобто, як і в грі, це цілком реальне, а не умовне буття. Втім, на відміну від гри, ця реальність перестає бути безпосередньо інтерактивною. Подієвий аспект переживання тут підкорено відчуттєвому і споглядальному, а речовий об'єкт підкорено образу, який за смыслом є невідривним від нього. Так виникає мистецький твір.

Про спільні ознаки гри й мистецтва йдеться у Г.-Г. Гадамера. «Запровадження поняття гри саме й мало той сенс, щоб показати, що в грі будь-хто завжди співучасник. Це справедливо й для мистецької гри, оскільки, власне, не існує принципової різниці між твором мистецтва й тим, хто цей твір осягатиме» [3]. Далі ту специфіку осягнення твору мистецтва, на якій наголошує Гадамер, а саме «перебування, яке вочевидь відзначається тим, що у ньому немає нудьги» [3], можна в повній мірі перенести і на процес гри як її відмітну рису.



Й. Хейзинга розглядає зв'язок гри не лише з мистецтвом, а з культурою в цілому, причому «культура розпочинається не як гра і не з гри, а в грі» [6]. Також як Гадамер, Хейзинга виділяє спільні риси гри та окремих проявів культурної діяльності та організації. Але і Хейзинга, і Гадамер, розглядаючи спільні риси гри й мистецтва, або гри й культури, все-таки не визначають у чому полягає їх генетична спільність і як саме постає мистецтво чи культура в грі або через гру. На мою думку, це і неможливо зробити без залучення аналізу психологічних механізмів цих феноменів. Видається також, що зіставлення цих явищ є продуктивним на основі виявлення самозначущості переживання, що причетне до сутнісної природи кожного з них.

При порівнянні вказаних явищ не можна не приділяти увагу і різниці між ними, одна з яких полягає в тому, що, на відміну від гри, мистецтво є продуктивною діяльністю, і його продуктом є художній твір. Повністю ввібравши в себе смислообраз, він набуває самоцінності. Цікаво, що за тих випадків, коли цей твір за способом реалізації носить темпоральний характер, тобто сприймається лише як певний процес, уподоблюючись грі, це знаходить своє відображення в мові — так, ми говоримо про акторську гру або гру на музичних інструментах. Але не можна не погодитися з Хейзингою, що найближче за все до гри стоїть поезія [6]. Справді, композиція слів поетичного твору включена ніби в два різні процеси — один підпорядкований ритму й ритму, тобто зовнішньому, акустичному сприйманню, інший пов'язаний із смислом сказаного. Це подібно до того, як у дитячій грі фізичні об'єкти використовуються за законами фізичного ж світу, але підпорядковані іншій смислової реальності. Але поезія не зупиняється на цьому, і за допомогою метафоричного сплетіння, за прямим смислом слів вона відкриває ще інший пласт смислів, граючи вербальними значеннями.

Інша відмінність полягає у якісній змістовій різниці між переживаннями, які відтворюються в грі та мистецтві. Адже проблемне поле взаємодії зі світом для дитини і дорослої людини є суттєво різним, а відтак трансформації актуальних смислів (а отже й змісту переживань) із особистісним розвитком є закономірним. І еволюція ігрової діяльності не є сторонньою щодо цього процесу. Акцентування

на умовному плані реальності, тобто розвиток образної складової гри спричиняє підкорення власних переживань умовно об'єктивній дійсності. Постаючи як деяка самоцінність, образ починає «жити власним життям». Підкорюючись цій художній достовірності, суб'єкт здійснює «роботу над переживанням», переплавляючи їх та перездійснюючи себе. Через образне опосередкування суб'єктивність виходить за власні межі, що спричиняє, з одного боку, зміни самого суб'єкта, а з іншого — надіндивідуальну значущість переживань, пов'язаних тепер не просто з ігровою, — з творчою діяльністю. Образ задає об'єктивацію суб'єктивного, яке при цьому залишається найінтимнішим процесом. Відтак йдеться вже не про ігрові, а культурні смисли, які породжуються суб'єктом, а через художній твір транслюються для аудиторії. Культурний розвиток особистості, таким чином, виявляється безпосередньо пов'язаним із тією стороною ігровою діяльністю, яку було позначено як «play», хоча цей різновид гри порівняно з «game» вважався еволюційно менш перспективним.

Внутрішній зв'язок гри з мистецтвом актуалізує питання про роль і місце гри у формуванні свідомості. Про те, що «труд створив людину» або, в більш сучасному варіанті, «труд, спілкування та свідомість розвивались одночасно, взаємно впливаючи одне на одне» відомо всім. Але ці формули не надають можливість обґрунтувати виникнення творчості, адже мистецтво не продуктивна діяльність і не може бути з неї виведене. На відміну від праці, воно не лежить в площині доцільності і є надлишковим, зайвим з прагматичної точки зору. Водночас спонтанні творчі інтенції є не менш важливими для становлення природи людини, її свідомості, аніж доцільна раціональна поведінка, яка стає можливою завдяки рефлексії і вольовій функції. Мотивація мистецької діяльності є такою ж «зайвою» і «надлишковою» як і мотивація гри. Тому, також як і гра, мистецтво є свobodною діяльністю. І якщо існує такий аспект свідомості, який не може бути виведений з трудової активності, то можливо він формується і постає через активність ігрову. Тоді теза Хейзинги про те, що культура розпочинається в грі, може бути доповнена тим, що і свідомість розпочинається в грі; зрештою саме культура і свідомість мають формуватись одночасно і в постійному взаємозв'язку.

Зрозуміло, це лише гіпотеза, але вже зараз можна сказати, що гра містить передумови для формування свідомості. І справді, свідомість традиційно розглядається як відображення дійсності в її об'єктивних властивостях. Звісно, саме поняття об'єктивності провокує чимало запитань, але тут достатньо задовольнитися вимогою, щоб у суб'єктивному відображенні зовнішній об'єкт виступав як такий, що існує «сам по собі», а не як «об'єкт для мене». За Леонтьєвим, передумови об'єктивації з'являються через виконання дій, які безпосередньо не призводять до задоволення потреб (зрозуміло, Леонтьєв розглядає при цьому трудову діяльність) [4]. Але саме гра є чи не найдавнішою формою організації діяльності, яка не спрямована на задоволення потреб. І саме в грі об'єкт постає у найбільш «чистому» вигляді, — він не є ані предметом споживання, ані функціональною річчю, за якою вже закріплено фіксоване значення, як це буває в межах суспільно-трудової діяльності. Перед тим, як стати ігровим предметом, об'єкт дозволяє собі бути собою. Саме тому він і може відкривати ті свої сторони, які зазвичай залишаються осторонь нашої уваги, не вкладаючись в уторовані межі буденного існування.

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. — СПб., 1992. — С. 400.

2. Выготский А. С. История развития высших психических функций // Выготский А. С. Собр. соч.: В 6 т. — М., 1983. — Т. 3. — С. 368.

3. Гадамер Г.-Г. Герменевтика і поетика. — К., 2001. — С. 75, 92, 288.

4. Леонтьев А. Н. Проблемы развития психики. — М., 1981. — С. 272–292, 481–509, 584.

5. Мід Дж. Г. Дух, самість і суспільство. — К., 2000. — С. 85, 375.

6. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнього дня. — М., 1992. — С. 12, 13, 92, 453.

**Анотація.** Представлено погляд на гру як на діяльність, спрямовану на формування переживання, у якій сам процес буття виступає відпочатковою цінністю. Показано, що такий підхід до гри дозволяє побачити у ній філогенетичні передумови для формування мистецтва.

*Ключові слова:* гра, мистецтво, переживання.

**Аннотация.** Представлен взгляд на игру как на деятельность, направленную на формирование переживания, в которой сам процесс бытия выступает изначальной ценностью. Показано, что такой подход к игре позволяет увидеть в ней филогенетические предпосылки формирования искусства.

*Ключевые слова:* игра, искусство, переживание.

**Summary.** This article demonstrates the point of view that the game is the activities intended to the experience, where the process of being is the value themselves. It is shows that this approach makes a possible for see the game as filogenetic precondition to the development or art.

*Keywords:* game, art, experience.