

Ия Владимировна Гордиенко-Митрофанова,

доктор психологических наук, доцент, профессор кафедры практической психологии Харьковского национального педагогического университета имени Г. С. Сковороды

Тамара Борисовна Хомуленко,

доктор психологических наук, профессор, заведующая кафедрой практической психологии Харьковского национального педагогического университета имени Г. С. Сковороды

“ИГРИВОСТЬ” В ДИСКУРСИВНОМ ПОЛЕ ПСИХОЛОГИИ

В статье рассматривается феномен игривости в дискурсивном поле психологии. Концептуальное пространство “игривости” подчинено линии исследований факторных теорий личности, что, в свою очередь, влечет за собой признание однозначного прогноза относительно ее “адаптации” и эволюционных перспектив в психологии как одного из основных личностных свойств.

Ключевые слова: *игривость, субъект, интеллект.*

Постановка проблемы в общем виде. Современное общество продолжает “рефлексивное осмысление глубинных ориентаций культуры постмодерна” (М. А. Можейко). Это, согласно С. Ф. Денисову, – децентрированность, равенство и анархия ценностей, бесцельность, плюральность, толерантность, женское начало, деконструкция, разрушение, неопределенность, номадичность, поверхность, детерриториальность, скольжение, коллаж, *игривость*, детскость. В то время как модерну свойственны центрированность, неравенство и иерархия ценностей, цель, нетерпимость и неравноправие, мужское начало, конструкция, созидание, определенность и оседлость, глубина, территориальность, сюжет, серьезность, взрослость [1]. Как видим, *игривость* в этом ряду противостоит серьезности, но не взрослости.

Общество с “парадигмальной установкой на восприятие мира в качестве хаоса” (М. А. Можейко) накладывает определенные требования к качеству функционирования субъекта деятельности, целостность и развитие которого может быть обеспечено уникальными личностными свойствами. Одним из таких свойств может быть *игривость*.

Выбор контекста статьи, игровой тематики определен актуальностью психологического мировоззрения, характерного для общества риска (У. Бек [Beck U.]) и/или общества спектакля (Ги-Эрнст Дебóр [Debord Guy-Ernst]).

Анализ последних исследований и публикаций, на которых основывается решение данной проблемы и на которые опирается автор. Данная статья опирается, преимущественно, на результаты исследований пятифакторной модели основных личностных свойств [2], решения проблемы психологического содержания интеллекта [3], изучения творческой личности и ее связи с личностными чертами и особенностями [4].

Цель статьи – попытаться проследить *как и где* артикулируется “*игривость*” в дискурсивном поле психологии.

Изложение основного материала исследования.

1. Игривость как личностное свойство. Прежде всего, интерес представляют наработки исследователей факторных теорий личности. Один из наиболее значимых способов изучения личности, найденный учеными, замечает Л. Адамс [Adams L.], профессор Стэндфордского университета, – это описание ее черт. Черта – это особая составляющая личности, описывающая определенные склонности человека в отношении его образа мыслей, чувств и поведения, например склонности к застенчивости или общительности, недоверчивости или доверчивости, обязательности или беспечности. Таким образом, говоря о личности человека, мы в действительности называем совокупность черт, описывающих общее направление мыслей, чувств и поведения человека [5].

Ученые выявили множество черт личности, и большинство психологов согласны с тем, что черты, составляющие личность человека, могут быть

представлены в виде иерархической модели личности “Большая пятерка” (BigFive).

Пятифакторная модель интегральных личностных черт создана с помощью методов кластерного и факторного анализа американскими психологами П. Коста [Costa P.], Р. Мак-Крейем [McCrae R.], Л. Голдбергом [Goldberg L] и др. Пять фундаментальных, универсальных черт, составляющих структуру личности человека, – результат пятидесятилетних научных поисков. В 1992 г. Л. Голдберг опубликовал устойчивую пятифакторную модель личности, основанную на обобщенных характеристиках – прилагательных, предполагая, что язык является исчерпывающим носителем личностной изменчивости человека. Модель включает следующие основные факторы: “открытость опыту”, или “открытость” (openness for experience, O), “добросовестность” (conscientiousness, C), “экстраверсия” (extraversion, E), “дружелюбность” (agreeableness, A), “нейротизм” (neuroticism, N). Для удобства запоминания английского названия факторов О. Джон [John O] в 1990 г. предложил акроним OCEAN.

Исследования, в которых применялись версии личностного опросника (NEO-PI-R (Costa, McCrae, 1992)) для диагностики факторов “Большой пятерки”, показали, что в разных культурах воспроизводится очень похожая пятифакторная структура, что дало основание для создания пятифакторной теории личности, постулирующей общечеловеческую универсальность такой структуры, генетическую детерминацию черт личности и хода их онтогенетического развития, иммунность черт личности к прижизненному опыту и т. д. [6]. Несмотря на универсальность выявленных личностных свойств, разногласия между психологами в их обозначении все еще остаются.

Для нас в этой связи представляет интерес модификация “Большой пятерки” японского исследователя Х. Тсуйи (5PFQ). Адаптируя пятифакторную личностную методику для японской популяции, он предложил биполярность для каждого фактора, что позволяет, как он считает, полнее охарактеризовать личность, так как каждый полюс черты отражает ее своеобразие:

- екстраверсія – інтроверсія;
- привязанність – відокремленість;
- контролювання – природність;
- емоційність – емоційна стриманість;
- *игривість* – практичність.

Японська версія опросника “Большой пятерки” представляє собою набір із 75 парних, протилежних по своєму значенню, стимульних висловлювань, характеризують поведінку людини. Стимульний матеріал має п’ятиступенчасту оцінкову шкалу Лайкерта (-2; -1; 0; 1; 2), з допомогою якої можна виміряти ступінь вираженості кожного з п’яти факторів.

Нижче для отримання найбільш повної інформації об *игривості* наведемо коротку характеристику всіх узагальнених рис-факторів Х. Тсуїї та їх первинні компоненти за Р. МакКрає, П. Коста [7].

Перший фактор “*Екстраверсія – Інтроверсія*” розглядається Х. Тсуїї з урахування значення полюсів цього фактора, первинними компонентами якого є: активність – пасивність, домінування – підкореність, комунікабельність – закритість, пошук нових вражень – уникання нових вражень.

Вторий фактор “*Прив’язанність – Відокремленість*” характеризує взаємодію з людьми. “Прив’язанність” (в американському оригіналі “комфортність”) включає в себе такі особистісні диспозиції, як дружнє ставлення, довірливість, співпраця, а також залежність і прийняття індивіда групою. Протилежний полюс цього фактора (“Відокремленість”) містить в собі не тільки ознаки дистанціювання і суперництва, але й незалежності. Компонентами другого фактора є: теплота – байдужість, співпраця – суперництво, довірливість – підозріливість, розуміння – незрозуміння, повага до інших – самоповага.

Третій фактор “*Контролювання – Природність*” описує волеву регуляцію поведінки. Контролюючий себе індивід, як правило,

проявляє цілеустремленість, добросовестність, методичність і настойчивість. Естественний в своєму поведінні людина, навпаки, прагне до гармонічних відносин з природою, він як би “пливе по течії життя”. Первинні компоненти цього фактора: акуратність – неакуратність, настойчивість – відсутність настойливості, відповідальність – безвідповідальність, самоконтроль – імпульсивність, передбачливість – небезпечність.

Четвертий фактор “Емоційність – Емоційна стриманість” містить в собі характеристики афективної сфери особистості. “Емоційність” у людини проявляється в підвищеній чутливості до середовищних впливів, особливо в стресових ситуаціях. Така особистість також схильна до тривоги і депресії. “Емоційна стриманість”, навпаки, характеризує людину як схильного проявляти уживчивість, нетерплячість і самодостаточність. Компонентами четвертого фактора виступають: тривожність – безтурботність, напруженість – розслабленість, депресивність – емоційна комфортність, самокритичність – самодостаточність, емоційна лабільність – емоційна стабільність.

П'ятий фактор представлений як “Ігровість – Практичність”. Суть його – гра, яка дає можливість особистості плавно “переходити” з реального світу в нереальний, сприймати незвичайні образи, думки, почуття, символіку мистецтва і вільно ними насолоджуватися. З іншого боку, “Практичність” – риса, що проявляється у особистості в тенденції відповідати реальності, що в своїх крайніх проявленнях веде до конформізму, жорстокості і авторитаризму. Первинними компонентами цього фактора є: цікавість – консерватизм, фантазійність – реалістичність, артистичність – неартистичність, чутливість – низька чутливість, гнучкість – ригідність.

Японська версія тесту п'ятифакторного опитувальника особистості пройшла адаптацію і стандартизацію на кафедрі загальної і соціальної психології

Курганского Государственного Университета в 1996–1999 годах [2]. Однако в этих исследованиях *игривость* фигурирует как экспрессивность, с чем трудно согласиться, учитывая содержание первичных компонентов этого фактора.

2. *Игривость как когнитивная способность.* “Игривость” встречается в работах, посвященных проблеме интеллекта. Несмотря на более чем столетнюю историю изучения, природа интеллекта в большой степени оказывается дискуссионной. Многие психологи отмечают, что интеллект имеет многостороннюю структуру. Так, например, Р. Сноу [Snow R.] выделяет шесть аспектов интеллекта:

(1) мышление, основанное на знании (использование организованного знания в целенаправленном мышлении);

(2) понимание предполагает, что индивиды не только чувствуют и знают, они также знают, что они имеют вышеуказанный опыт (е. г. способность размышлять над пережитым опытом);

(3) приспособительная целенаправленная борьба (индивид может, приспособляясь, менять стратегии для использования силы и т. д.);

(4) плавное аналитическое рассуждение (например, узнавание различных сторон проблемы и интеграция информации);

(5) *мозговая игривость* (не все проблемы даны, но индивиды могут создавать интересные цели, чтобы впоследствии их достигать);

(6) идиосинкразическое обучение (люди отличаются не только от других и не только в том, как они решают проблемы, даже их подходы к проблемам могут варьироваться во времени) [3].

В изучении креативности можно выделить также несколько подходов. Однако большинство авторов склонны выделять некоторое множество черт личности, присущих креативным людям. Например, М. Чиксентмихайи [Csikszentmihalyi M.] отмечает, что креативные личности содержат в себе одновременно на первый взгляд взаимоисключающие особенности:

1) креативные личности обладают большой физической энергией, но в то же время часто находятся в состоянии покоя и отдыха;

- 2) в одно и то же время они суровы и наивны;
- 3) в их личности сочетаются *игривость* и дисциплина, ответственность и безответственность;
- 4) у креативных личностей перемежаются представления, фантазии, чувство реальности;
- 5) креативные люди проявляют особенности как экстравертов, так и интровертов;
- 6) креативные люди скромны и горды одновременно;
- 7) они избегают стереотипов в области половых ролей;
- 8) они проявляют одновременно бунтарский дух и консерватизм;
- 9) многие из креативных личностей демонстрируют страсть к своей работе. Также они могут в высшей степени объективно оценивать свой труд;
- 10) открытость и чувствительность креативных людей часто приводит к переживанию ими страдания и боли. Но также они очень любят удовольствия [4].

В этом контексте интерес представляют результаты исследования взаимодействия учащихся с цифровыми технологиями в институциональной школьной среде, проведенного Э. МакВильям [McWilliam E.], профессором Исследовательского центра передового опыта в области креативных индустрий и инноваций (Технологический университет Квинсленда, Австралия) и Дж. Тан [Tan J.], научным сотрудником Бюро исследований в области образования Национального института образования (Сингапур). Цель исследования состояла в том, чтобы показать важность *когнитивного игрового настроения* как диспозиции обучения, мобилизующей продуктивное использование образовательных инноваций, несмотря на ограничения, обусловленные традиционной культурой обучения. Расположенность к когнитивной игре изучалось с позиции двух проявлений, любопытства (уровень любознательности) и интеллектуального творчества (уровень спонтанного воображения). В ходе исследования были получены данные о том, что “*игровой стиль познания*” (когнитивный игровой настрой), как *сноровка* и

сообразительность учащегося, проявляющийся в живом интеллектуальном любопытстве и воображении (креативности), является ключевым фактором, предопределяющим как оценку школьниками возможностей, которые им предоставляет медиа-центр, так и уровень их включения в использование цифровых инноваций.

Э. МакВильям и Дж. Тан получили эмпирические доказательства того, что может продемонстрировать важность знания о когнитивной игре как императиве для развития креативности, являющейся важной составляющей человеческого капитала в “концептуальном веке” [8].

Ученые высказывают также следующую догадку. Многие молодые люди способны проявить весь набор типичных “Gen C” (“C”reative, “C”ommunity-oriented and “C”ontent-driven, т. е. быть *Креативными*, *Коммуникативно-* и *Контент-ориентированными*) характеристик при наличии необходимых ресурсов, технической подкованности и цифровой грамотности. Однако, если со стороны педагогов вырабатывается и поддерживается диспозиция, ориентирующая их преимущественно на исполнительские, а не на учебные цели, если не возникает *когнитивной игры*, требующей любознательности и пытливости, эти молодые люди оказываются не в состоянии производить в образовательном процессе “прибавочную стоимость” в виде творческого результата. Вероятно, формирование “Gen C” оптимально возможно, если в дополнение к креативности, коммуникативности, контент-ориентированности этот процесс включает и *когнитивную игру*.

Э. МакВильям и Дж. Тан, характеризуя способность к серьезной интеллектуальной игре, упоминают П. Канна [Kane P.] и Д. Пинка [Pink D.], которые определяют эту способность как “cognitive playfulness” (букв. – *познавательная игривость*). “Когнитивно-игривые” люди предрасположены к проявлению любопытства, изобретательности, желанию играть с новыми идеями и инновациями. Это может привести к повышению степени личной инновационности и результативности обучения [9].

Как видим, в рамках когнитивной психологии понятие “*игривость*” оказывается достаточно продуктивным.

Завершая рассмотрение *игривости* как творческой способности, хотелось бы остановиться на креативном бизнесе и привести выдержки из интервью арт-директора креативного агентства “DasDesign” Д. Андрианова. На вопрос “Какими методами развития креативности вы пользуетесь в своей компании?”, он отвечает: “Формула проста – 80/20. Креативность = 80% (среда) + 20% (технические приемы). Креативность для нас является образом жизни, не больше и не меньше. Вот вещи, которые для нас очень важны: наличие “вызова”, свобода, поддержка идей, доверие, динамизм, *игривость*, общение, учет рисков, время на обдумывание идей”. И дальше: “Существует ли для вас понятие “креативного менеджмента”? Ответ: “Конечно, да. Мы используем модель “Четырех Пи” ...:

Позитив (positive) – умение смотреть на проблемы, как на новые возможности. Быстро оправляться от неудач и спокойно переносить критику. Не давать трудностям препятствовать движению вперед.

Игривость (playfulness) – думать, как ребенок: спокойно идти на риск, использовать шуточный подход к решению проблем, использовать юмор, как метод дающий гибкость мышления и действий, уход из пространства стереотипов, ощущение уверенности, находясь вне большинства.

Страсть (passion) – сильная, стойкая, всеохватывающая эмоция, лежащая в основе любой деятельности. Одержимость желанием достичь поставленных целей. Еще это называют целеустремленностью.

Настойчивость (persistence) – способность не опускать руки в самой тяжелой ситуации. При этом не пробовать снова и снова, пока не получится, а пробовать что-нибудь другое, пока не получится” [10].

В модели “Четырех Пи” *игривость* рядоположена эмоционально-волевым качествам.

3. *Игривость как коммуникативная способность.* Сущностные признаки игры, безусловно, экстраполируются и на коммуникативные свойства личности.

Так, в современной социологической энциклопедии обнаруживаем определение “игривости”, содержание которого останется неполным и до конца неясным, если не привести предшествующую ему трактовку интерактивности. Автор статьи “Интерактивность” Д. В. Галкин, характеризуя привлекательность различных видов интерактивности как виртуального общения, замечает, что это связано еще и с тем, что оно является воплощением игры в том культурном значении, в каком ее рассматривал Й. Хейзинга [Huizinga J.]. Интерактивное киберпространство – это место встречи людей, это пространство для людей, среда человеческого общения, мир опыта и повседневной жизни. Различные виды общения – электронная почта, форумы, чаты, рассылки, виртуальные открытки – проникнуты духом авантюризма, веселья и экспериментирования – “игривостью” (“playfulness”) в терминологии Д. Бренда. *Игривость* – это концентрированная интерактивность в сумме с возможностью замаскироваться, спрятаться, создать иллюзорную идентичность. Здесь сочетаются два принципиальных момента виртуального дискурса интерактивности: появление виртуальных “агентов” и особая перформативность [11].

Итак, явно артикулированные противоположности “игривости” практичность (в факторных теориях личности) и дисциплина (в моделях креативности), рядоположенность “игривости” и эмоционально-волевых качеств (в практике креативного менеджмента), тождественность интерактивности как виртуального общения (в контексте проблемы виртуальной социальности) – все это заявляет о появлении “когнитивно-игривого человека”, оптимально сочетающего качества субъектности, в современном обществе, которое все еще сохраняет стратегию и основополагающие ценностные ориентации культуры постмодерна.

Выводы. Рассмотрение “игривости” свидетельствует о широте охвата личностных проявлений “игривостью” в дискурсивном поле психологии и позволяет сделать заключение о том, что концептуальное пространство “игривости” должно быть подчинено линии исследований факторных теорий личности, а это, в свою очередь, влечет за собой признание однозначного

прогноза относительно его “адаптации” и эволюционных перспектив в психологии как одного из основных личностных свойств.

Перспективы дальнейших исследований в данном направлении. В дальнейших исследованиях планируется определение сущностных характеристик “игривости” как основного личностного свойства, создание системы диагностических и развивающих его средств.

Список использованной литературы

1. Денисов, С. Ф. Библейские и философские стратагемы спасения: антропологические этюды : учеб. пособие / Сергей Федорович Денисов. – Омск : ОмГПУ, 2004. – 216 с.
2. Хромов, А. Б. Пятифакторный опросник личности : учебно-методическое пособие / Анатолий Борисович Хромов. – Курган : КГУ, 2000. – 23 с.
3. Усольцева, И. В. Исследование интеллектуального потенциала России / Инесса Владимировна Усольцева // Интеллектуальный потенциал российского общества: состояние и актуальные проблемы исследования : междисциплинарная научно-практическая видеоконференция (г. Москва, 27 апреля 2006 г.).
4. Дорфман, Л. Я. Основные направления исследований креативности в науке и искусстве / Дорфман Л. Я., Ковалева Г. В. // Вопросы психологии. – 1999. – № 2. – С. 101–107.
5. Адамс, Дж. Л. Модель личностных черт “Большая пятерка” [Электронный ресурс] / Джеймс Л. Адамс. – Режим доступа : http://www.elitarium.ru/2009/01/23/model_lichnostnykh_chert.html.
6. Большой психологический словарь / под ред. Б. Г. Мещерякова, акад. В. П. Зинченко. – М. : Прайм-ЕВРОЗНАК, 2003. – 672 с.
7. Пятифакторный личностный опросник “Большая пятерка”. Методика диагностики личностных факторов темперамента и характера (5PFQ) [Электронный ресурс] / Р. МакКрае, П. Коста. – Режим доступа : <http://psycabi.net/testy/388-test-bolshaya-pyaterka-pyatifaktornyj-lichnostnyj-oprosnik-r-makkray-p-kosta-metodika-diagnosticski-lichnostnykh-faktorov-temperamenta-i-kharakter-a-5pfq>.
8. Тан, Д. П. Когнитивный игровой настрой, креативность и поколение “с’ learners” [Электронный ресурс] / Д. П. Тан, Э. Л. МакВильям // Непрерывное

образование: XXI век. – 2013. – № 2. – Режим доступа : <http://lll21.petrso.ru/journal/article.php?id=2090>.

9. Kane, P. The Play Ethic: A manifesto for a different way of living / Pate Kane. – Macmillan, London, 2004. – 320 p.

10. Андрианов, Д. Что такое креативный бизнес? [Электронный ресурс] / Дмитрий Андрианов. – Режим доступа : <http://www.design-management.ru>.

11. Социология : энциклопедия / [сост. А. А. Грицанов, В. Л. Абушенко, Г. М. Евелькин, Г. Н. Соколова, О. В. Терещенко]. – Мн. : Книжный Дом, 2003. – 1312 с.

Стаття надійшла до редакції 28.11.2013.

Гордієнко-Митрофанова І. В., Хомуленко Т. Б. “Грайливість” у дискурсивному полі психології

У статті розглядається феномен грайливості у дискурсивному полі психології. Концептуальний простір “грайливості” підпорядковується лінії досліджень факторних теорій особистості, що, у свою чергу, передбачає визнання однозначного прогнозу щодо її “адаптації” й еволюційних перспектив у психології як однієї з основних особистісних властивостей.

Ключові слова: грайливість, суб’єкт, інтелект.

Hordienko-Mytrofanova I. V., Khomulenko T. B. “Playfulness” in the discursive field of psychology

The article describes the phenomenon of playfulness in the discursive field of psychology. Conceptual space of “playfulness” is subordinated to the line of researches of factor theories of personality that allows to predict its “adaptation” and evolutionary prospects in psychology as one of the basic personality qualities.

Key words: playfulness, subject, intellect.