

Жовтянская В.В.,
канд. психол. наук
Институт социальной
и политической
психологии НАПН
Украины, Украина

Участник конференции,
Национального
первенства по научной
аналитике,
Открытого Европейско-
Азиатского первенства по
научной аналитике

ОНТОЛОГИЯ ИГРЫ

В статье представлена попытка определить сущностный психологический механизм игры. Предложен взгляд на игру как на деятельность, предметом которой является формирование субъективного переживания. На основе разработанного подхода объясняются различные проявления и формы игры.

Ключевые слова: игра, деятельность, переживание, психологический механизм.

The article presents an attempt to define the essential psychological mechanism of a game. The author proposes to consider a game as activity aimed at the forming of subjective emotional experience. The different manifestations and kinds of game are explained based on this approach.

Keywords: game, activity, experience, psychological mechanism.

Постановка проблемы. Такому замечательному феномену, как игра посвящено немало психологических теорий. Для большинства из них характерно то, что исследователи чаще всего сосредотачивают свое внимание на внешней стороне игры – на ее пользе для становления личности. Но игра – это такая деятельность, которая по определению непосредственно не направлена на получение пользы. Что же понуждает ребенка или взрослого человека играть? Многие теоретики игры сходятся на том, что эта деятельность является абсолютно свободной, индетерминированной и осуществляемой ради себя самой. Фактически об этом же говорит и концепция А.Н. Леонтьева, согласно которой мотив игры лежит в самой игре [1]. Но тогда получается, что игровая деятельность является абсолютно замкнутой на самом себе процессе, внешние определения которого невозможны. И хотя в каком-то смысле так это и есть, все же попробуем определить сущностные психологические механизмы этого явления.

Теоретический анализ. Если мотив игры лежит в ней самой, то процесс игры должен сам по себе приносить удовольствие или же иметь непосредственную ценность. Но и нельзя сказать, что игра осуществляется ради удовольствия, – «ради» вообще не очень подходит для объяснения сути игры, и этим она отличается от разных видов активности, направленных на удовлетворение потребностей. Это, конечно, не значит, что удовольствие не возникает в процессе игры – как раз наоборот. Такое удовольствие-в-процессе лучше сопоставить с тер-

мином «переживание», если его понимать как субъективно воспринятое бытие. Этот термин содержит два смысловых аспекта. Во-первых, он соотносится с определенным субъективным чувством – внутренним безразличием к внешней действительности. Во-вторых, переживание – это жизнь как процесс, это прохождение на жизненном пути определенных этапов, это переработка индивидом определенного опыта. Второй смысловой аспект связан с событийным содержанием жизни, а следовательно, и с внешним миром, который в переживании находит свое субъективное преломление. Эту характеристику переживания можно обозначить как интенциональность: оставаясь сгустком субъективной жизни, по содержанию переживание так или иначе связано с внешними реалиями. В конечном счете, жизнь как процесс и является органичным объединителем субъективного и объективного.

Как отмечалось выше, мотивация и наслаждение от игры не связаны с какими-то внешними потребностями, а лежат в ней самой. То есть переживание в процессе игры отделено от удовлетворения потребностей и приобретает самооценочность. Главным моим тезисом является то, что как раз формированием переживания и занимается игра, и именно переживание, то есть модус самой жизни, является здесь изначальной ценностью.

Для того чтобы что-то пережить, надо сначала найти или создать соответствующие жизненные условия. Поэтому основным механизмом игры является превращение внешних условий ради непосредственной самореа-

лизации бытия. Жизнь – это процесс, и он реализуется через внешнюю активность, поэтому игру можно рассматривать как деятельность в самом широком ее понимании. В отличие от других видов деятельности, для игры характерно то, что в ней не изначально нужный результат задает, то есть стимулирует и структурирует действия индивида, а наоборот, сам результат подбирается ради процесса деятельности как такой, который соответствует этому процессу. Поэтому внешне-целевой аспект игры всегда носит условный характер. Сопоставление игры с понятием переживания, которое является весьма емкой, но в то же время и сложной психологической категорией, позволяет объяснить разнообразные проявления игры.

Самым простым примером смещения акцентов целенаправленной активности с результата, который обеспечивает возможность выживания, на сам процесс жизнедеятельности может быть игра кошки с мышкой. Если кошка не очень голодна, то, поймав мышку, она часто отпускает ее, чтобы иметь возможность снова ее поймать и так далее. Если изначально кошка прибегает к охоте, чтобы получить мышку, то потом она использует мышку уже для того, чтобы пережить сам процесс охоты.

Рассмотрим другой пример, также очень простой с процессуальной стороны и также очень древний, но уже в рамках человеческой истории – игру в кости. Двое или более игроков по очереди бросают кубики, каждая сторона которых содержит определенное количество отметок; выигрывает тот, у кого выпадет большее (варианты:

меньшее, парное, непарное и т.д.) количество. В основе этой игры лежит принцип, общий для всех азартных игр – обострение собственных переживаний с помощью создания искусственной стимуляции, а именно: соотношению выпавших номеров ставится в соответствие получение или неполучение вознаграждения. Это и есть превращение внешних условий ради достижения определенного качества бытия, которое в данном случае проявляется через обострение силы и интенсивности переживания.

Может возникнуть вопрос: действительно ли здесь выигрыш выступает в качестве вспомогательного средства для создания игры, или же наоборот, игра осуществляется ради получения выигрыша? Конечно, когда игрок садится играть, для него не последним желанием является именно получение вознаграждения (неважно, что это будет – денежная ставка в игре или просто ощущение победы над другими). Но как раз в данном случае от действий игрока ничего не зависит – кости выпадают только по вероятностному принципу. Он может лишь надеяться на свою удачу, однако результатом тут правит случай. То есть нельзя сказать, что человек таким образом добывается денег, создает условия для их получения. Более того, если для него важны деньги сами по себе, то он как раз будет держаться в стороне от казино и азартных игр. Для игрока же деньги являются желанными именно как выигрыш, и найденные на стороне деньги он опять же несет в казино. Безусловная желательность денег здесь создает предпосылки для игры, также как и безусловная желательность мыши является предпосылкой для игры кошки.

В отличие от игры в кости, в подавляющем большинстве игр результат все-таки зависит от действий игрока. Система правил в таких играх подобрана таким образом, чтобы в действиях, направленных на результат (цель, правильное выполнение задания и так далее) максимально реализовать внутренний потенциал, способности индивида. И так же, как потенциал развития человека может быть самым разным и принимать огромное количество конкретных форм, так же

и огромное количество форм, иногда очень разных, может приобретать игра. Это могут быть игры, связанные с физическими возможностями человека (спортивные игры или, скажем, детские игрушки наподобие «пятнашек»), интеллектуальные игры (шахматы, головоломки), игры, связанные с художественными, творческими способностями (буриме, сбор мозаик), и так далее. Каждая из них реализует то или другое из огромного количества возможных проявлений бытия, осуществленных ради него самого.

Другой способ непосредственной реализации бытия представлен в уже упомянутых ролевых играх. В самом деле, что делает ребенок, когда верхом на палочке скачет будто всадник, или когда он перенимает роли значимых других, играя в маму, учителя или киношного героя? Он формирует определенный комплекс условий (условное пространство), необходимое для реализации того модуса бытия, который он на данный момент облюбовал. Ребенок использует игрушечные предметы в той мере, в какой они помогают создать этот комплекс условий. Если настоящего принца можно узнать по короне, он будет использовать «корону» – любой предмет, который поможет ему представить себя лицом королевской крови. Внешняя атрибутика здесь служит внутреннему «превращению». Во взрослой актерской игре все наоборот – внутреннее перевоплощение в другого персонажа является лишь одним из методов достижения внешней убедительности образа. Достижение чисто внешней убедительности уже вне внутренней самоидентификации характерно для лицемерия.

Также существуют настоящие взрослые игры, которые внешне могут напоминать лицемерие, но по своей психологической сути отличаются от него. Некоторые из них рассматриваются в известных работах Э. Берна [2]. В рамках таких игр человек использует внешние обстоятельства для того, чтобы сыграть определенное переживание, например, почувствовать себя благотворителем, или, наоборот, беззащитным ребенком. В то же время не все примеры приведенных Берном «игр» являются играми (кстати,

сам автор употреблял этот термин в кавычках), некоторые из них скорее представляют собой форму защитных механизмов. Разница заключается в том, выступает ли полученное переживание самоценностью, или же оно служит удовлетворению внешних относительно игры потребностей – в безопасности, в социальном признании и т.д.

Интересной чертой взрослых игр является то, что они могут быть и играми, и направленной на результат работой в одно и то же время. Например, собственный бизнес может быть для его владельца и азартной игрой, и вполне рационально организованной статьей доходов. Поэтому было бы неправомерным утверждать вслед за Е. Финком, что игра заполняет собой свободное время, которое остается у человека от серьезных занятий [3]. Ведь между этими деятельностями нет разницы по формальным признакам – дело лишь в субъективном взгляде на происходящее. Прежде всего, здесь имеет значение отношение к собственным целям: пока человек играет, он не подчиняется им, а использует их для того, чтобы сделать свою жизнь насыщенной, даже если эти цели имеют и вполне серьезное обоснование. Это целиком подобно тому, как игрок использует устоявшиеся правила игры, для того, чтобы получить переживание.

Сочетание субъективного и объективного может по-разному проявляться в разных типах игр. В играх, которые Дж. Мид обозначил как *game*, т.е. играх-соревнованиях [4], речь идет в первую очередь о внешне-объективном аспекте переживания: это, прежде всего, непосредственность реального проживания, достижения и преодоления – активное и действенное утверждение жизни. Результат, который подбирается ради организации процесса переживания, – это условная цель игры. Она назначается таким образом, чтобы максимально реализовать внутренний потенциал участников – физический или интеллектуальный. Внешняя событийность процесса здесь является вполне наглядной.

А вот в забавах с игрушками содержание игрового события переносится в условный план. Ребенок при-

думывает некоторый сюжет, субъективное проживание которого и задает суть игры. Переживание здесь носит более созерцательный характер, например того, которое возникает при просмотре представления. В то же время действие все равно происходит здесь и сейчас, с теми конкретными объектами, которые очутились у ребенка под рукой, – это не обязательно готовые игрушки, а любая вещь, которая открылась ребенку в новом и интересном свете. То есть в играх типа play [4] создается переживание как эмоциональное безразличие к объектам и событиям. Поэтому на первый план выходит разыгрывание интересных для ребенка ролей или ситуаций. Личностное бытие здесь осуществляется и утверждается в условном плане, и именно условный образ, воплощенный в имеющемся реальном объекте, является тем результатом, который задает и структурирует игру.

Так игра формирует новый способ взаимодействия индивида с объектом. Этот последний проявляется таким, который способен вызывать переживание, то есть становится безразличным кусочком внешнего мира. При этом он остается вне потребностей и связанных с ними мотивов. В игре он способен открываться в новых интерпретациях, которые формируются здесь и сейчас, в самом процессе игры. Но для этого объект изначально должен предстать свободным от любых готовых «правильных» толкований, он может быть чем угодно, а значит, в конечном счете, и самим собой.

Это особенно наглядно в ранних играх ребенка с разными вещами, когда те становятся в одно и то же время предметом и забавы, и исследовательского поведения. Яркий неординарный объект представляется интересным сам по себе и одновременно вызывает стремление к манипуляциям с ним. Уже впоследствии, на немного более поздних стадиях онтогенеза, такого плана безразличный объект может быть соотнесен со сказочным образом (play), или быть привлеченным к конкретным игровым манипуляциям (game).

То есть изначально имеется интересный и безразличный объект, который для ребенка может быть чем

угодно. Причем «быть чем угодно» – это непосредственность видения, а не серьезная идентификация, то есть не дефиниция через подведение под определенную категорию. Специфика этого субъективного способа восприятия заключается в том, что он как раз и ценен этой своей субъективностью, потому что именно она является источником переживания. Но в то же время источником переживания и способом его реализации является внешний объект. Это как раз и значит, что переживание – это и субъективное восприятие, и сопричастность внешним реалиям. Для организации проживания, то есть процесса развития переживания, ситуация должна быть доопределена, что означает сотворение условного мира игры. В случае игры типа game этим доопределением выступают игровые правила. В случае игры типа play такое доопределение осуществляется с помощью образной интерпретации – палка «становится» лошадкой. Если game создает *условные значимости* для организации событийного проживания процесса (например, что важно забить мяч в ворота соперника, не коснувшись его рукой), то play создает *условные значения* для объектов («пусть это будет лошадка»), перенося событийность в мир «как будто-то».

Выводы. Игра является специфической деятельностью, в которой не процесс ее осуществления призван

обеспечить достижение результата, а наоборот, результат выбирается ради организации процесса деятельности как определенного способа индивидуального проживания. Это значит, что удовольствие от игры обусловлено самим процессом жизни, и именно непосредственное утверждение человеческой бытийности является основным заданием игры. Иначе говоря, игра занимается формированием субъективного переживания, которое может быть рассмотрено в двух аспектах. Это, во-первых, эмоциональный отклик индивида на внешние события и, во-вторых, прохождение и переработка индивидом определенного опыта. Эти два аспекта переживания находят свое отражение в двух основных формах реализации игры – play и game.

Литература:

1. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. – М.: Изд-во МГУ, 1981. – С. 481-509.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – Л.: Лениздат, 1992. – 400 с.
3. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в Западной философии. – М.: Прогресс, 1988. – С. 357-404.
4. Мід Дж.Г. Дух, самість і суспільство. – К.: Укр. Центр духовної к-ри, 2000. – 375 с.

