

## ФЕНОМЕН ДВОЙСТВЕННОСТИ ИГРЫ: ИГРА КАК СТАНОВЛЕНИЕ ИЛИ УТРАТА ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ

*Н.А. Нохрина*

**Проведен анализ различных психологических подходов к пониманию игры: игра как форма бытия в культурологии, игра как психологическая реальность, игра в искусстве. Рассматривается двойственность игры – ее значение в становлении индивидуальности, игра как возможность раскрытия индивидуальности или утрате индивидуальности, сокрытия истины, в связи с феноменом маски и карнавальности. Анализируется контекст понимания игры как значимый аспект, определяющий понимание двойственности игры.**

*Ключевые слова: игра, двойственность игры, индивидуальность, становление индивидуальности, утрата индивидуальности.*

Проблема рассмотрения двойственности игры – актуальная область исследования. С одной стороны, через игру реализуется возможность восхождения личности к ее индивидуальности. Но с другой стороны, игра позволяет скрыть истину, «надеть» маску, спрятать индивидуальность за «внешним ролевым фасадом». Игра в своем истинном функционировании позволяет удовлетворять человеческую потребность в развитии и раскрытии индивидуальности, внося элемент азарта, состязательности и свободы в разнообразные виды человеческой деятельности.

Наиболее наглядно двойственность игры проявляется в сфере искусства. Становление индивидуальности через игру происходит как у автора произведения (который среди всех возможных способов реализации своего замысла находит свой, уникальный), так и у зрителя (который, приобщаясь к тому или иному произведению, узнает, раскрывает, развивает себя через нахождение значимых смыслов). Произведение искусства со множеством вариаций и интерпретаций позволяет каждому зрителю с различными переживаниями найти свое толкование, свой вариант понимания произведения и с помощью этого осмыслить происходящее.

Феномен двойственности игры исследовался в психологии, педагогике, философии, культурологии, в которых игра трактуется по-разному: например, как культурно-историческая универсалия – в культурологии, как феномен человеческого бытия – в философии, как один из видов деятельности в психологии и т. д. [2, 11, 21, 23]. Акценты в анализе двойственности игры в этих областях

смещались то к пониманию игры как возможности раскрытия индивидуальности, то к рассмотрению игры в аспекте сокрытия истины, утраты индивидуальности в связи с феноменом «маски» и «карнавальности».

В данной статье двойственность игры более подробно будет раскрыта с точки зрения понимания игры как формы бытия (исследования в культурологии), игры как психологической реальности (психологические концепции), игры как основы символического взаимодействия (игра в искусстве).

### *Игра как форма бытия: анализ двойственности игры в культурологии*

Проблема рассмотрения игры как формы бытия, в целом, и двойственности игры, в частности, была поставлена в начале XX века культурологами и философами. В исследованиях Й. Хейзинги игра понимается как культурно-историческая универсалия, как «источник и высшее проявление человеческой культуры, всеобщий принцип становления культуры, основа человеческого общежития в любую эпоху» [21]. Игра является значимой частью человеческой жизни и деятельности, благодаря которой человек понимает свое предназначение и осмысляет свое место в этом мире. Но, по мнению автора, игровая традиция начинает меняться после кризиса позднебуржуазной культуры: утрачивается то значение, которое было присуще ей раньше. Игра начинает терять то духовное напряжение, которое стимулировало человека развиваться, искать свое предназначение, раскрывать индивидуальность. В результате, в настоящее время игра чаще всего используется

людьми с целью сокрытия истины, манипулирования, обмана, маскировки индивидуальности. Хотя именно в игре, в ее подлинных бытийных формах появляется возможность реализации потенциала личности и становления индивидуальности.

Иной аспект рассмотрения двойственности игры представлен в работе М. Бахтина, который анализировал феномен карнавальности игры как проявления народной смеховой культуры средневековья. Игра при этом выражала сущность народной, «низовой» культуры, близкой к природе, и противопоставлялась социальному порядку, официальной серьезной культуре. Наиболее ярко игра проявлялась в карнавале, где, по выражению М. Бахтина, «сама жизнь играет, разыгрывая другую свою форму существования», где человек преодолевал свою разобщенность, надевая маски, другие личины, примеривая на себя другую жизнь, лишенную сословий и ограничений. В мотиве «маски» М. Бахтин видел проявление игрового начала жизни, метаморфозы, нарушения естественных границ, перевоплощения. Двойственность игры проявляется в противопоставлении карнавальности, игральности, праздничности серьезной официальной и сословной жизни. Таким образом, несмотря на то, что благодаря игре и происходила потеря себя, именно эти моменты позволяли человеку в другие периоды жизни обретать свою индивидуальность, уже в другой серьезной обстановке. М. Бахтин изучал особенности игры и в последующие исторические периоды. В романтизме маска почти полностью утрачивает свой возрождающий момент и приобретает мрачный оттенок, за маской часто оказывается страшная пустота, пугающая людей, не дающая им возможности осмыслить происходящее, и себя в том числе. В целом игра и маска в другие исторические периоды предстают в той же форме, но уже без той символичности и значимости, что были присущи им раньше [2].

Понимание игры как одного из основных феноменов человеческого существования, как возможности развития индивидуальности подробно рассматривается в работах Э. Финка. Игра охватывает всю человеческую жизнь «до самого основания», определяя бытийный склад человека и способ осмысления жизни человеком. Игра связана со всеми основными феноменами человеческого бытия: со смертью, трудом, господством, любовью, позволяя их осмыслить и пережить через во-

ображение, через внутреннее понимание. Игра предоставляет человеку исключительную возможность найти внутри игровой деятельности то, что он с таким усердием ищет в серьезной жизни: эмоции, переживание, цель и смысл своих действий, свободу и деятельное бытие. Игра позволяет человеку обратиться к самому себе и обрести себя в этой деятельности, понять и принять свою индивидуальность [20].

Современное понимание игры в культурологии также затрагивает проблему двойственности для развития и становления индивидуальности встречается в исследованиях О. Кривцуна. Игра понимается как свободная деятельность, она бескорыстна, отмечена качеством импровизации, неожиданности, парадоксальности. Игра помогает интерпретировать бытие через субъективные переживания, представления, оценки и осуществлять отношения между субъектами. Игра выполняет функции тренировки способностей, необходимых для реализации в серьезном деле, упражнения в самообладании, возможность социализации и способа взаимодействия с миром, игра направлена против автоматизма окружающей жизни [12]. Таким образом, игра помогает в жизни человека ощутить свободу, импровизацию и улучшить качество взаимодействия с миром. Схожее понимание игры нашло отражение в подходе М. Эпштейна [24]. Несмотря на то, что игра и парадоксальна по своей сути, в ней уравниваются все крайности, которые очень быстро сменяют друг друга, в результате чего игра становится гармоничным слоем бытия.

Современное рассмотрение двойственности игры как утраты индивидуальности можно встретить в исследованиях Л. Регионских, С.А. Кравченко, М. Восканян, А.В. Черной, в которых анализируется роль игровых психокультурных практик, игровых феноменов в творчестве художников, писателей, творцов XX века. Это историческое время – переход от модерна к постмодерну, когда игровые элементы проникают во все сферы человеческого бытия. Этот процесс проникновения и распространения игровых практик породил термин «игроизация» [18]. Рассматривая игроизацию как феномен, помогающий человеку эффективно выполнять социальные роли, С.А. Кравченко видит роль игры в адаптации человека к обществу через «саморефлексию», в реализации прагматических жизненных

стратегий [10]. По мнению А.В. Черной, развитие личности в традициях игровой культуры и осмысление игровой деятельности позволяет понимать и присваивать системы различных знаков и принципиально новых автономных образов, создаваемых свободным творчеством в смысловом поле игры. В результате этого современный человек приобретает развитую способность понимать далекое, чужое [22]. М. Восканян полагает, что установка на игроизацию связана с нестабильностью и индивидуализированностью общества, и игроизированные практики позволяют человеку поиграть с идентичностью, менять имиджи, системы ценностей, что является обратным эффектом в поиске индивидуальности [5].

### *Игра как основа символического взаимодействия: двойственности игры в искусстве*

При создании произведения искусства автором, его интерпретации исполнителем и постижении его зрителем можно увидеть проявление двойственности игры.

Игра в различных своих проявлениях в искусстве была рассмотрена Г. Гадамером, понимавшим игру как способ бытия произведений искусства, через который раскрывается истина, а «игровую структуру» произведения – как глубинную структуру произведения, определяющую его смысл. Создание художественного произведения – свободная игра воображения и рассудка, она многозначна, символична, в ней проявляется элемент идентичности автора. Но с наиболее сильных сторон игра раскрывается через взаимодействие произведения со зрителем. Она раскрывает индивидуальность человека, поскольку задает зрителю необходимость прочтения произведения, и понимание произведения становится задачей, относящейся к зрителю. Контактируя с произведением, зритель играет в образотворчество и понятийное понимание, постигает многозначительность, в которой познается значимое. Искусство требует самостоятельного созидательного усилия, зрители при этом полностью поглощены игровым действием и становятся не просто наблюдателями, они становятся составной частью самой игры. Игра в произведении – это осмысление бытия, постигаемое нами в нашей активности, включенности, в развитии индивидуальности [6].

Ю.М. Лотман при анализе игровой структуры построения кинематографа считал, что в кино автор созидает мир, похожий на види-

мый и реальный, создает видимость понимания там, где подлинного понимания нет. Осуществляется это претворение с помощью слова и знака, которые могут пониматься как символ мудрости, знания и правды, но и как синоним обмана, лжи. В самом кинематографе игра также проявляется в двойственности, только двойственность эта другого рода, она основана на парадоксальности создаваемого образа. Герой произведения предстает перед зрителем в определенном образе, оказывающемся в противоречии с внешними обстоятельствами, и это противоречие несет для зрителя важную смысловую нагрузку, сподвигает его на понимание этого несоответствия. Смысл такой игры в том, что герой во всех случаях предстает перед зрителем как «переодетый», что порождает комические и трагические ситуации, но может быть источником и иных значений. Игра заложена в самой структуре произведения, в нелинейности сюжета, в потере индивидуальности героями, что позволяет говорить о высокой информативности искусства, и помогает зрителю в понимании самого себя [14].

Двойственное понимание игры присутствует и в рассмотрении игровой структуры произведения в кино и в фотографии у Ж. Делеза. Компонентом анализа в его исследованиях выступают элементы кадра и его постановки. Используя основные тенденции в кадре: насыщение и разрежение, автор создает игровую структуру. Сцены второго плана предстают на переднем плане, тогда как на заднем плане разворачивается основное действие, или же главное действие от второстепенного отличить уже невозможно. Автор этим путем создает образ-переживание: игровая структура кадра заинтересовывает зрителя в поиске смысла, показывая то, что не является истиной, скрывая подлинность, истинное значение. Включаясь в эту игру, зритель испытывает переживания, разрешает мыслительные парадоксы, отвечая на «загадку», что приводит человека к осознанию и пониманию себя [9].

Игра в искусстве начинает функционировать совершенно иным образом, нежели игра в жизни. В.Г. Грязева-Добшинская отмечает магическое воздействие художественной игры, которая заключается в спонтанном игровом варьировании структуры, что дает играющим ощущение новизны, богатства возможностей. Художник, создающий произведение, преодолевает современные негативные

тенденции, утверждая свободу бытия индивидуальности. Современные художники находят разнообразные возможности трансляции личностного содержания до аудитории, для включения ее в диалог, одним из которых является использование игровой эстетики в произведениях [7]. Произведение искусства для воспринимающего субъекта – это всегда своеобразная игровая площадка, провоцирующая воспринимающего на игру-символ и являющаяся результатом работы и творческим выражением автора произведения. Субъект, обращаясь к игровым произведениям модерна и постмодерна, по мнению В.Г. Грязевой-Добшинской, обретает посредника между сложным, противоречивым миром и собственной неоднозначностью, незаданностью, обретает возможность «испытания игровой свободы, игровой субъектности на пути к осмысленному житнетворчеству, изживания невротизирующих комплексов» [8].

Таким образом, двойственность в искусстве проявляется через своеобразный игровой язык, форму и содержание произведения, который пытается завуалировать истину, спрятать ее, а вдумчивый зритель, активный и заинтересованный, эту загадку расшифровывает, обретая в этом игровом процессе себя, и «приращивая» свою индивидуальность [4, 8, 17]. На уровне художественной формы игровое начало проявляется в процессе изобретения художественных средств иносказания: метафор, языковых условностей, специальных алогизмов, обыгрывающих несхожесть правил сочетания компонентов действительного мира и мира художественного вымысла. Провоцирование новых значений, ассоциаций, смыслов активно происходит, когда художник строит новые комбинации, соединяет то, что прежде казалось несоединимым. В художественном содержании игровой элемент обнаруживает себя в разработке событийного ряда, сюжета, выстраивании коллизии и конфликта. В этом отношении явным игровым началом отмечены как массовые жанры искусства, так и элитарные, нуждающиеся в занимательности, в необходимости удерживать интерес читателя, зрителя, слушателя.

*Игра как психологическая реальность:  
двойственность игры в психологических  
концепциях*

В центре внимания психологической концепции игры – исследование влияния игры на психическое развитие человека и коммуника-

тивно-смысловое значение игровой деятельности. Двойственность понимания игры очевидно проявляется в различных подходах исследователей в осмыслении этого феномена.

Игра как возможность становления индивидуальности рассматривалась Я. Морено. Способность к игре у человека, с позиции Я. Морено, используется как средство психического исцеления человека. Создается условный мир, поглощающий субъект, дающий ему полную иллюзию жизни, но при этом безопасный и управляемый. Человек реализует установку на максимальную психическую открытость. При организации игрового пространства возникает некий аналог театра, драматическое действие, в котором человек раскрывается, учится понимать себя и окружающих, находит причины своего нервного расстройства. Основой лечебной практики психодрамы Я. Морено стал катарсис, присутствующий ролевой игре. Таким образом, человек посредством психодрамы получает возможность примеривать на себя другие «идентичности» для того, чтобы потом вернуться к себе и обрести себя в этом [16].

Э. Берн разработал концепцию жизненных сценариев и транзактного анализа как практику диагностики и психотерапии, являющихся своеобразными противоположностями в понимании двойственности. Игра – специальная последовательность операций, на каждую из которой ожидается специфический ответ; это способ переживания ситуации и возможность ее преодоления. Человек играет постоянно, всю свою жизнь – от рождения до старости, зачастую бессознательно, реализуя свое стремление в управляемости своей жизни. Игры необходимы для структурирования времени, достижения признания, предсказуемости контактов, выполняя при этом защитные функции и определяя судьбу и жизненный путь. Последователи Берна рассматривают игру как форму реализации жизненного сценария со своими скрытыми мотивами, негативными последствиями, с возможностью удовлетворения вытесненных потребностей. Погружение в игру – это уход от себя истинно подлинного, это потеря себя. Освобождение от игры восстанавливает осознание, спонтанность и интимность человеческих контактов, развивает индивидуальность [3, 15].

В традициях отечественной психологии, в частности теории деятельности, можно встретить иное понимание двойственности игры. В процессе индивидуального развития под

влиянием новых форм активности игра преобразовывается, продолжая оставаться важным типом функционирования личности взрослого человека, выступать важным условием его полноценной созидательной деятельности. Игра – одна из форм приобщения ребенка к социуму, в которой происходит добровольное подчинение человека общим правилам, воспитание чувства ответственности, формирование способности к общению, формирование навыков, развитие способности к лидерству, физическое, интеллектуальное, эмоциональное развитие [11]. В игре воспроизводятся нормы человеческой деятельности и жизни, что обеспечивает усвоение и познание окружающей действительности, развитие личности в интеллектуальном, эмоциональном и нравственном плане. Д.Б. Эльконин в работе «Психология игры», исследуя природу и механизм игры дошкольников, рассматривает историю развития психологической теории игры и обобщает все известные психологические работы, посвященные феномену игры [23].

В свою очередь, С.Л. Рубинштейн анализирует игру через деятельностный подход: «Игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир» [19]. Игра является способом реализации и проявления сущностных характеристик человека, личности.

Структура игровой деятельности наиболее точно представлена в работах А.Н. Леонтьева, в которых он анализирует структуру деятельности как таковой [13]. Л.И. Анцыферова рассматривает игру как ведущую деятельность детей дошкольного возраста, при этом игра не ограничивается рамками указанного возраста [1].

В настоящее время актуальной является задача правильного и адекватного понимания рассматриваемого явления двойственности игры. Значение игры как культурного феномена заключается в возможности осмысления человеком своего места в мире, в понимании себя, в гармонизации бытия. В то же время, если игра связана с нестабильностью, с потерей духовного напряжения в современном обществе, то наблюдается быстрая смена ценностей, имиджей, что проявляется обратным эффектом в поиске индивидуальности.

В искусстве двойственность игры проявляется через художественную форму – создание противоречий и парадоксов в образах, и

через художественное содержание – разработка событийного ряда и выстраивание конфликта. Игровая структура произведения включает зрителя в игру, в результате чего он осознает и понимает себя.

В психологических концепциях игра также рассматривается, с одной стороны, как уход от себя подлинного, как потеря себя (теория трансактного анализа). С другой стороны, игра понимается как важное условие полноценной созидательной деятельности человека, как возможность социализации и развития разнообразных способностей, что говорит о влиянии игры на развитие индивидуальности. Контекст понимания игры становится одним из самых значительных моментов, определяющих понимание явления двойственности игры.

### Литература

1. Анцыферова, Л.И. Развитие личности и проблемы геронтопсихологии / Л.И. Анцыферова. – М.: ИП РАН, 2006. – 513 с.
2. Бахтин, М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса / М.М. Бахтин. – М.: Художественная литература, 1990. – 543 с.
3. Берн, Э. Игры, в которые играют люди / Э. Берн. – Екатеринбург: Литер, 1999. – 89 с.
4. Боров, Ю. Эстетика / Ю. Боров. – М.: Политиздат, 1988. – 490 с.
5. Восканян, М. Философия игры и реальность / М. Восканян. – [www.dynacon.ru/content/articles/363/](http://www.dynacon.ru/content/articles/363/)
6. Гадамер, Г.Г. Игра искусства / Г.Г. Гадамер; пер. с нем. А.В. Явецкого // Вопросы философии. – 2006. – № 8. – С. 164–168.
7. Грязева, В.Г. Эстетическое развитие личности: эколого-психологический подход / В.Г. Грязева // Экологическая психология творческой личности. – М.: ЦРСДОД МО РФ. - Челябинск: ООО «Полиграф-мастер», 2000. – С. 156–267 с.
8. Грязева-Добшинская, В.Г. Современное искусство и личность: гармонии и катастрофы / В.Г. Грязева-Добшинская. – М.: Академический проект, 2002. – 402 с.
9. Делез, Ж. Кино: Кино 1. Образ движения; Кино 2. Образ-время / Ж. Делез; пер. с фр. Б.Скуратова. – М.: Ad Marginem, 2004. – 624 с.
10. Кравченко, С.А. Социология: парадигмы через призму социологического воображения

ражения / С.А. Кравченко. – М.: Академический проект, 2002. – 156 с.

11. Краткий психологический словарь. – М.: Политиздат, 1985. – 106 с.

12. Кривцун, О.А. Эстетика / О.А. Кривцун. – М.: Аспект Пресс, 2000. – 434 с.

13. Леонтьев, А.Н. Деятельность. Сознание. Личность / А.Н. Леонтьев. – М.: Политиздат, 1975. – 304 с.

14. Лотман, Ю.М. Семиотик кино и проблемы киноэстетики / Ю.М. Лотман. – Таллин: Ээсти Раамат, 1973. – 152 с.

15. Макаров, В.В. Игры, в которые играют в России / В.В. Макаров, Г.А. Макарова. – М.: Академический проект, 2008. – 179 с.

16. Морено, Я.Л. Психодрама / Я.Л. Морено. – М.: Апрель Пресс: ЭКСМО-Пресс, 2001. – 205 с.

17. Мурашев, Т.И. Языковая игра в текстах песенного жанра (на материале английского языка): автореф. дис. ... канд. филол. наук / Т.И. Мурашев. – Уфа, 2007. – 16 с.

18. Ретюнских, Л.Т. Этика игры / Л.Т. Ретюнских. – М.: Прометей, 1998. – 120 с.

19. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. – СПб.: Изд-во «Питер», 2000. – 320 с.

20. Финк, Э. Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк. – М.: Директ-Медиа, 2009. – 93 с.

21. Хейзинга, Й. Ното *Ludens* / Человек играющий. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга. – М.: Прогресс, 1992. – 464 с.

22. Черная, А.В. Развитие личности в традиции игровой культуры: автореф. дис. ... д-ра психол. наук / А.В. Черная. – М., 2007. – 46 с.

23. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Владос, 1999. – 360 с.

24. Эпштейн, М.Н. Парадоксы новизны. О литературном развитии XIX–XX веков / М.Н. Эпштейн. – М.: Советский писатель, 1988. – 416 с.

*Поступила в редакцию 20.11.2012 г.*

**Нохрина Наталья Анатольевна.** Аспирант. Преподаватель кафедры общей психологии, Южно-Уральский государственный университет. E-mail: natana7@mail.ru

**Natalya A. Nokhrina.** Postgraduate student. Assistant of professor of the Chair of General Psychology, South Ural State University. E-mail: natana7@mail.ru