

ШВАЛЬ ЮРІЙ МИХАЙЛОВИЧ

доктор психологічних наук, професор, завідувач лабораторії екологічної психології Інституту психології імені Г.С.Костюка НАПН України, м. Київ

КУЛЬТУРНО-ПСИХОЛОГІЧНИЙ (ЗНАКОВО-СИМВОЛІЧНИЙ) ПРОСТІР ГРИ*

У статті розглядається феномен гри в культурно-психологічному контексті. Аналізуються класичні підходи Ф. Шиллера і Й. Хейзінгі. Зокрема, розглянуто питання співвіднесення гри і культури. Стверджується, що культурологічний підхід до вивчення гри підійшов до розуміння важливих моментів, які в подальшому були використані для розробки нових теорій: такий підхід припускає усвідомленість гри та усвідомленість умовності ігрової ситуації. Задано знаково-символічну типологію гри за параметром співвідношення ігрового і реального просторів. Висвітлені результати теоретико-експериментальної роботи з побудови інструментальної моделі гри як психологічного простору життєдіяльності особистості.

Ключові слова: *гра, культура, організаційно-діяльнісна гра, простір гри.*

Базові підходи. Найбільш узагальненим і при цьому найбільш раннім підходом до визначення гри як такої є підхід, за якого гра розглядається як феномен культури. Такі погляди вбачали сутність гри у її загальному плані, виходячи за межі окремого індивіда та його найближчого оточення, у чому і полягає їх заслуга. Варто зазначити, що культурологічний підхід почав складатися ще у XVIII столітті. Одним з перших теоретиків цього підходу є Ф.Шиллер, теорія гри якого розкривається у «Листі про естетичне виховання» і має загально визнану назву теорії надлишку сил.

На думку Ф. Шиллера, предметом спонукання до гри є краса. Так, він зазначає: «...у приємному, у добрі, у досконалості людина виявляє тільки свою серйозність, з красою ж вона грає» /1, с. 12/. Саме тому спонукання до гри виявляється естетичним спонуканням. За такої думки Ф. Шиллер в деякому смислі виходить за межі окремого індивіда, дитини і розглядає гру саме як феномен культури, оскільки естетичне задоволення, здатність сприймати і розуміти красу, отримувати задоволення від того, що не є задоволенням суто біологічних потреб, притаманне лише людині і характе-

* Перша з циклу статей, присвячених психологічній проблематиці гри

ризує її як істоту культурну. З приводу цього Шиллер пише, що тільки в естетичному стані людина не зазнає ні фізичного, ні морального примусу, а отже тільки в цьому стані людина є справді свободою.

Інша справа, що за великим рахунком людина здатна сприймати красу і бути свободою лише тоді, коли задоволені всі інші, в першу чергу, фізіологічні потреби (у їжі, у безпеці тощо). Для задоволення цих потреб людина постійно змушена виконувати певну діяльність і, отже, у неї залишається не так багато вільних сил для задоволення культурних, естетичних потреб. Але, на думку Шиллера, саме цей надмір сил, вільних від зовнішніх потреб, є умовою (однак, лише умовою) виникнення естетичної насолоди, яка надається грою. Таким чином Шиллер ввів насолоду як констатуючу ознаку, спільну для естетичної діяльності та гри.

І. Берлянд, розглядаючи теорію Ф. Шиллера /2/, порівнює гру й естетику, та зазначає, що “пов’язує гру й естетику... *усвідомлення видимості, умовності*. Побачивши твір мистецтва, ми усвідомлюємо, що це мистецтво; у той же час ми сприймаємо його так, ніби він є продуктом природи. Коли дитина, граючи, скаче на паличці, вона усвідомлює, що це паличка, але в той же час поводить ся так, ніби це кінь; одночасність і розбіжність цих відносин і визначає особливість ігрової свідомості. Гра визначається саме тим *усвідомленням умовності*, подвійності, подвійного відношення (як якщо б). Якщо немає видимості, немає гри; якщо видимість не усвідомлюється (претендує на реальність), гри теж немає” /1, с. 13/.

Піком розвитку теорій гри як феномену культури стала ґрунтовно розроблена у 30-х роках ХХ-го століття теорія Й.Хейзінґи, яка, відповідно, й отримала назву культурологічної концепції.

Й.Хейзінґа виклав свої погляди на гру у своїй праці “*Homo Ludens*”, яка набула великої популярності та визнання. Ця праця є відображенням цікавого дослідження та нового підходу до поняття та розкриття природи гри. Тому погляди Й.Хейзінґи треба розглянути більш докладно, спираючись при цьому безпосередньо на його працю.

Перш за все, Й. Хейзінґа окреслює свій погляд на співвідношення понять гри та культури, оскільки саме ці два поняття, що стає зрозумілим вже з самої назви концепції, він визнає основоположними у розумінні феномену гри. «Гра давніша за культуру, – пише Хейзінґа, – тому що поняття

культури, як би недосконало його не визначали, у будь-якому випадку має на увазі людське співтовариство, а тварини зовсім не чекали появи людини для того, щоб вона навчила їх грати. Так, можна з впевненістю заявити, що людська цивілізація не додала жодної істотної ознаки загальному поняттю гри. Тварини грають точнісінько так само, як люди. Всі основні риси гри вже присутні в грі тварин» /3, с. 9-10/. Особливо цікавим в цьому положенні є те, що Й.Хейзінга робить ніби крок назад від ідеї (яка вже була викладена, наприклад, Ж.Шато) про те, що гра є суто людською формою діяльності або принаймні набуває якісно нових рис при переході від тварин до людини. Цим він ніби приєднується до поглядів Грооса та його послідовників, не визнаючи переходу людської психіки на якісно новий по відношенню до тварин рівень та не беручи до уваги те, що людина є істотою соціальною, що знов-таки якраз і відрізняє її від тварин. Такий дещо біологізаторський підхід Й. Хейзінги можна побачити і в його характеристиці якості гри: «Інтенсивність гри не пояснити ніяким біологічним аналізом. І все-таки саме в цьому криється її споконвічна якість» /3, с. 11/.

Та як же співвідносяться гра та культура? Й. Хейзінга пише так: «Існування гри не прив'язано ані до визначеного ступеня культури, ані до визначеної форми світогляду» /3, с. 12/. Відповідь на це питання можна знайти в наступних його тезах: «Взаємопроникнення гри і культури... Гра як підстава і фактор культури в цілому» /3, с. 15/; «Гра як визначена якість діяльності, відмінної від «повсякденної» життя... Гра як форма діяльності, як змістовна форма, що несе зміст, і як соціальна функція... Гра як фактор культурного життя» /3, с. 13/; «У міфі і культі, однак, народжуються великі рушійні сили культурного життя: право і порядок, спілкування, підприємництво, ремесло і мистецтво, поезія, вченість і наука. Тому вони ідуть коренями в той же ґрунт ігрової дії» /10, с. 14/. З цього витікає, що гра розглядається як пронизуюча всю культуру найважливіша характеристика людини як культурної істоти. Можна було б навіть дійти висновку, ніби уся культура може розумітися як гра, але Й. Хейзінга зазначає, що це не зовсім вірно: вона не тільки так може бути зрозуміла, але дійсно багато сторін культури не можна зрозуміти без огляду на їх ігровий характер.

Й.Хейзінга задля розуміння суті гри виділяє її головні ознаки, серед яких такі:

- 1) “усяка гра є, в першу чергу, вільна діяльність. Гра за наказом вже більше не гра... Дитина і тварина грають, тому що зазнають задоволення від гри, і в цьому полягає їхня вільність...;
- 2) ...гра не є «повсякденне» життя і життя як таке. Вона, скоріше, вихід за межі цього життя в тимчасову сферу діяльності, яка має власну спрямованість. Навіть мале дитя прекрасно знає, що воно грає лише «начебто» насправді, що це все «понарошку»... Не будучи «повсякденним» життям, гра лежить за рамками безпосереднього задоволення нестатків і пристрастей. Вона перериває цей процес... вона прикрашає життя, вона доповнює його і внаслідок цього є необхідною. Вона необхідна індивідууму як біологічна функція, і вона необхідна суспільству... як культурна функція...;
- 3) ізольованість: гра відокремлюється від «повсякденного» життя місцем дії та тривалістю. Вона «розігрується» у визначених межах простору і часу... Її плин і зміст укладені в ній самій;
- 4) ...гра починається й у визначений момент закінчується;
- 5) ...повторюваність – характеризує не тільки гру в цілому, але і її внутрішню структуру;
 1. 6)...просторове обмеження гри;
 - 6) позитивна риса... вона творить порядок, вона є порядок;
 - 7) має схильність бути красивою. Цей естетичний фактор, цілком ймовірно, тотожний прагненню діяти, що поживляє гру у всіх її видах і втіленнях;
- 8) ...елемент напруги: напруга означає невпевненість, нестійкість, певний шанс чи можливість. У ньому є прагнення до розрядки, розслаблення. Аби щось «вдалося», потрібні зусилля... В азартній грі й у спортивному змаганні вона досягає апогею;
- 9) у кожній грі свої правила. Варто порушити правила, і весь будинок гри негайно руйнується. Гра стає неможливою. Гра перестає існувати... Порушник, не визнаючи правил гри, оголює тим самим відносність і крихкість цього ігрового світу, у якому він на деякий час замкнувся разом з іншими партнерами. Він віднімає у гри ілюзію;
- 10) почуття, які об'єднують партнерів по грі, перебувають у деякому надзвичайному стані, разом роблять щось важливе, разом відокремлюються від

інших, виходять за рамки загальних норм життя, – ці почуття зберігають свою чаклунську силу далеко за межами ігрового часу” /3, с. 17-23/.

«Підсумовуючи ці спостереження з огляду форми, ми можемо тепер назвати гру, – продовжує Хейзінга, – свobodною діяльністю, що усвідомлюється як «не насправді», і поза повсякденним життям виконуване заняття, однак, вона може цілком опановувати гравцем, не переслідуючи при цьому жодного прямого матеріального інтересу, не шукає користі, – свobodною діяльністю, яка відбувається усередині навмисно обмеженого простору і часу, протікає впорядковано, за визначеними правилами і викликає до життя суспільні угруповання (соціальні групи), які віддають перевагу оточувати себе таємницею або підкреслювати свою відмінність від іншого світу всіляким маскуванням» /3, с. 24/.

Таким чином ми бачимо, що, намагаючись знайти спільне між найрізноманітнішими діяльностями, які позначаються словом «гра», Й.Хейзінга дає у формі визначення поняття гри набір її окремих ознак. На думку І.Берлянд, ці ознаки не є пов'язаними між собою, а окрім цього деякі з них відносяться не до всіх видів ігор, а деякі в однаковій мірі відносяться і до гри, і до інших видів активності.

Продовжуючи розгляд праці Хейзінга, І.Берлянд вказує на те, що в цій роботі важливішим виступає проведений автором аналіз культурної функції гри, виявлення її значення як елемента культури, аналіз співвідношення гри з конфронтуючими їй явищами (серйозністю, повсякденним життям) та із близькими явищами (з комічним, жартом, дурістю тощо). І виявляється, що саме у ставленні гри до цих явищ і криється її зміст для культури.

Слід додати, що Хейзінга не прагне пояснити гру з потреб серйозної діяльності або з цілей, пов'язаних із серйозною діяльністю. Він не прагне зробити і навпаки – вивести серйозну діяльність із гри. Ні, насправді виходить, що два полюси “гра – серйозність” звернені одне на інше і визначають себе відносно іншого. Саме на цій границі із не-грою й існує гра, як це показує Хейзінга.

Я не буду проводити більш детальний аналіз даної теорії в руслі аналізу форм гри, які виділяє автор. Просто це не входить в поставлену задачу. Однак в якості певного підсумку хотілося б додати, що культурологічний підхід до вивчення гри підійшов до розуміння важливих моментів, які в пода-

льшому були використані для розробки нових теорій: такий підхід припускає усвідомленість гри (тобто «Ми граємо, і ми знаємо, що ми граємо» /3, с. 13/) та усвідомленість умовності ігрової ситуації (свідоме “як якщо б”).

Постановка проблеми. За останні декілька десятиліть відбулися значні зміни у ставленні психологічної спільноти до проблематики гри. З одного боку, майже зникли конкретні теоретичні та експериментальні психологічні дослідження (принаймні у публічному просторі), а з іншого боку, з’явилась величезна кількість різноманітних психологічних практик, технологій і методик, артикульованих як «ігрові». Ігрові форми застосовуються майже у всіх видах психологічних практик – від психотерапії і консультування до тренінгів і груп особистісного зростання. Також використовуються майже всі види ігрових дій – від «метафоричних карт» до «організаційно діяльнісних». Гра, фактично, перестала виступати предметом досліджень, а стала засобом здійснення психологічних практик. Такий зсув предмета на засіб означає визнання того, що гра є одним із універсальних механізмів розвитку на всіх рівнях існування людини – від малечі до старості та від конкретного індивіда до людства у цілому.

Проте, розгортання ігрових практик вочевидь вийшло за межі класичних теорій ігри і потребує побудови таких моделей, які б відповідали технологічним задачам, тобто побудови інструментальних моделей гри. Відсутність таких моделей значною мірою знижує ефективність і надійність застосування ігрових технологій у сучасних психологічних практиках.

Мета статті полягає у висвітленні результатів теоретико-експериментальної роботи з побудови інструментальної моделі гри як психологічного простору життєдіяльності особистості.

Метод роботи - організаційно-діяльнісна гра. За темою було проведено дві 5-тиденні ОДГ. Учасники – психологи та соціальні працівники, які активно використовують ігрові методи у власній практичній діяльності, загальна кількість – 53 особи. Методологічне забезпечення ОДГ здійснював С.В.Дідковський.

Узагальнення отриманих результатів.

Соціокультурний вимір гри.

1. Гра існує як особливий соціальний і культурний простір життя. Соціальність означає, що гра здійснюється тільки в процесах взаємодії ін-

дивідів – індивідуальної гри не існує, хоча можуть існувати індивідуалізовані «усічені» види ігор. Культурність означає, що гра носить нормативний характер, тобто форми ігор задані індивідові через норму її побудови й організації. Ці норми транслюються як організаційно-управлінські схеми розгортання ігрової діяльності. Як і норми будь-якої іншої діяльності вони є над-індивідуальними, але на відміну від інших видів діяльності, вони є конвенційними. Над-індивідуальний характер гри означає, що кожний індивід входить (його «втягують») у гру як носій часткових і конкретних її видів, і у цьому плані він є суб'єктом ігрової діяльності (активності), але закони гри він міняти не може. Конвенційність означає, що входження в гру відбувається як добровільний і узгоджений перехід індивіда в ігровий простір до встановлення будь-яких внутрішніх правил гри. Слова: «Давайте пограємось», – виводять індивіда в новий, ігровий простір раніше ніж визначене «у що іграти» і « як іграти».

2. Зовнішня границя гри задається через її «умовність», яка передбачає:

а) Усвідомлене й навмисне заміщення деяких фрагментів реальності знаково-символічними конструктами¹, що дає можливість безмежної свавілля в маніпулюванні ними. Гра будується «по-приводу» певного фрагмента реальності, але поза цією реальністю. Власне зміст і процес гри й полягає в довільнім маніпулюванні знаково-символічними замісниками реальності².

б) Прийняття всіма учасниками гри даної умовності (даного заміщення) як основної умови здійснення ігрових дій – якщо хтось із учасників використовує інші замісники, то він грає в «іншу» гру.

в) Умовність входу й виходу з ігрового простору, що означає вільність й відсутність зовнішньої детермінованості початку й завершення гри³.

¹ На відміну від міфу, де реальність не заміщується, а існує в знаково-символічній формі.

² На відміну від науки, де цілі лежать не в сфері вільного маніпулювання, а у побудові пізнавальних моделей.

³ На відміну від усіх видів практичної діяльності, де вхід і вихід є жорстко детермінованими метою-результатом.

г) Домовленість про правила й порядок здійснення ігрових дій – гра завжди носить чітко договірний характер, а порушення домовленості призводить до розпаду ігрового простору. Руйнування ігрового простору внаслідок порушення домовленості повертає гравців у соціальну реальність, де порушника можуть очікувати дуже серйозні наслідки.

3. Гра не продукує знаково-символічні конструкти, а використовує вже наявні в культурі та представлені як «вторинна» реальність. Але, якщо в культурі вони існують у вигляді різного роду текстів, то в грі вони «беруться» як певна предметність. Іншими словами, будь-яка міфологема або породжений мистецтвом образ-переживання для того, щоб бути включеною в гру, повинна пройти процедуру опредмечування в деякому реальному матеріалі, але при цьому ігровий матеріал, за принципом, не співпадає з матеріалом вихідної, первинної соціальної реальності. У грі первинна предметна реальність з'являється як «інша» предметність, як ігрова інопредметність. У силу того, що знаково-символічні конструкти, що існують у культурі, не є прямим відбиттям предметності первинної реальності, а самі ці конструкти в ігровому просторі можуть опредмечуватися практично в будь-якому матеріалі, те реальна предметність і ігрова інопредметність співвідносяться тільки умовно, за принципом подібності: «це» схоже на «це». Можна стверджувати, що ігрова інопредметність є особою (не-розумової) формою інтерпретації реальної предметності. Прийнята ігрова умовність, правила й предметність утворюють матеріал гри, але для того, щоб здійснилася ігрова дія необхідно весь цей матеріал «вписати» у деякі реальні обставини. Тому, ігровий простір не лежить десь взагалі за межами реального простору життя, але щораз перетинає його, утворюючи умовну перпендикулярну площину з лінією взаємного перетинання й взаємного переходу. Це означає, що в точці переходу реальні обставини задають можливість розгортання гри, а ігрові умови можуть ставати обставиною здійснення реальних дій. Сукупність ігрового матеріалу й реальних обставин утворюють ігрову ситуацію. Парадоксальність гри та її відмінність від інших «реальних» діяльностей, як раз і полягає в тому, що у ній використовуються ті ж самі культурні знаки (чи символи) та предметності, але вони переозначаються та набувають іншого значення. Тобто одна й та сама предметність у грі береться двічі – як реальна, в усталеній конотації, та як умовна,

в ситуативно-ігровій конотації. Таке розуміння співвідношення ігрового та реального просторів дає змогу побудувати першу типологію ігор (див.табл.1).

Таблиця 1.

Типологічна матриця ігор
(за параметром співвідношення просторів)

Умовний ігровий простір	Реальний простір	
	Знакові системи	Предметні системи
Умовні позначки	Семіотичні (умовно-знакові) ігри	Символічні ігри
Предмети-замісники	Демонстраційні ігри	Конструктивні ігри

Для пояснення наведемо декілька прикладів. Типовими семіотичними іграми є, наприклад, відома дидактична гра, коли з літер одного великого за слова треба утворити якомога більше слів, чи то карткові ігри, де кожна карта наділяється певною новою ознакою (наприклад: туз – це 11 очок тощо). Символічні ігри побудовані на механізмі переозначення певної предметної реальності з наданням їй символічній функції. Найбільш типовими символічними іграми є ті, де виникає магічний компонент, тобто предмети чи істоти наділені певними «зверх-можливостями». Демонстраційні ігри (назва суто умовна) побудовані на представленні певного знакового конструкту через предмети-замісники. Типовим і дуже розповсюдженими іграми такого типу є ігри на кшталт «Крокодил», де певне слово треба виразити жестами так, щоб його впізнали інші⁴. Конструктивні ігри охоплюють дуже широке коло конкретних видів ігор, які побудовані на відтворенні практичної дії з предметом-замісником.

4. Довільність маніпулювання знаково-символічними конструктами й предметностями означає відсутність раціональних цілей гри, але не означає відсутність внутрішніх, психологічних детермінант. Розгортання умовних дій «по-приводу» деякого фрагмента реальності психологічно виправдане тільки при наявності жвавого інтересу індивіда безпосередньо до знаково-символічного конструкту. Цей інтерес переживається індивідом як питання: «Що із цим можна зробити?», а відповідь на нього – у вигляді

⁴ Зауважимо, що в основі всіх ігор такого типу лежить суто психологічний механізм невербальної комунікації

якогось задуму дії. Саме в задумі здійснюється вільна творча сутність гри. Процес гри припускає розгортання задуму в деякий сюжет, тобто послідовність ігрових дій (у даному контексті не йдеться про операційні компоненти самих ігрових дій), і в сценарій, який дозволяє зорганізувати учасників гри в даній ігровій ситуації.

5. Отже, внутрішня архітектоніка ігрового простору задається наступними структурними компонентами:

- наявність у культурному просторі індивіда знаково-символічних конструктів, що заміщають або задають деякі фрагменти первинної реальності;
- безпосередній живий інтерес до можливості вільного маніпулювання даними конструктами;
- ігровий задум, розгорнутий у сюжет і сценарій гри;
- установлення умовностей, як уведення зовнішніх і внутрішніх границь ігрового простору;
- організація ігрової ситуації як сукупності ігрових інопредметностей і реальних обставин;
- переживання можливості вільного входу й виходу з ігрової ситуації;
- переживання відтворюваності й нескінченної різноманітності однієї й тієї ж гри.

6. Соціокультурний зміст і призначення ігри полягають у створенні простору вільної діяльності, де сам простір заданий нормативно, а діяльність не нормована й не регламентована. Гра є унікальним соціальним інструментом формування особистісного інтересу до сфери культури, через освоєння індивідом нескінченного різноманіття можливостей маніпулювання знаково-символічним змістом самої культури. Гра не є єдиним способом прилучення й включення індивіда в ту або іншу культуру – цю функцію так само успішно виконують традиції, обряди, виховання й т.п. Але, там де немає гри, є нескінченне відтворення жорстко нормованих форм діяльності й взаємин. Гра є простір породження змістів, оформлених у вигляді нових задумів, сюжетів і сценаріїв дії. Гра не копіює, а інтерпретує реальність і кожна нова інтерпретація (новий задум, сюжет, сценарій, ігрова дія) стає потенційною можливістю зміни самої первинної реальності. Тому гра є інструментом розвитку реальності, і в цьому її особистісний сенс – міняти реальність.

Список використаних джерел

1. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. – М. : Рипол Классик, 2017. – 242 с.
2. Берлянд, И.Е. Игра как феномен сознания / И.Е. Берлянд. – Кемерово : Алеф, 1992. – 96 с.
3. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. – М. : Азбука-классика, 2007. – 384 с.

References

1. Shiller F. Pis'ma ob jesteticheskom vospitanii cheloveka. – M. : Ripol Klassik, 2017. – 242 s.
2. Berljand, I.E. Igra kak fenomen soznaniya / I.E. Berljand. – Kemerovo : Alef, 1992. – 96 s.
3. Hejzinga J. Homo ludens. Chelovek igrajushhij. – M. : Azbuka-klassika, 2007. – 384 s.

Швалб Ю.М.

Культурно-психологическое (знаково-символическое) пространство игры

В статье рассматривается феномен игры в культурно-психологическом контексте. Анализируются классические подходы Ф. Шиллера и Й. Хейзинги. В частности, рассмотрены вопросы соотношения игры и культуры. Утверждается, что культурологический подход к изучению игры подошел к пониманию важных моментов, которые в дальнейшем были использованы для разработки новых теорий: такой подход предполагает осознанность игры и осознанность условности игровой ситуации. Задано знаково-символическую типологию игры по параметру соотношения игрового и реального пространств. Освещены результаты теоретико-экспериментальной работы по построению инструментальной модели игры как психологического пространства жизнедеятельности личности.

Ключевые слова: *игра, культура, организационно-деятельностная игра, пространство игры.*

Shwalb Yu. M.

Cultural-psychological (sign-symbolic) space of the play

The article deals with the phenomena of the play in a cultural-psychological context. The classical approaches of Shiller's and Huizinga's are analyzed. In particular, questions about the meaning of the game in culture are considered. Alleged that culturological approach proposed two moments – awareness the play and awareness the situation of play. It's important for developing new theories. Is set a sign-symbolic typology of the play, where main criteria is an interrelation between the playing space and the real space. Describes the result of theoretical-experimental work of the building model of play as a psychological space of life activities of personality.

Keywords: *play, culture, organizational-active play, space of play.*