

УДК 159.9

Склонность играть как объект исследования

Э. А. Кутас, аспирант*

Статья посвящена понятию склонности играть как объекту исследования. В статье излагаются взгляды на данный феномен, который в целом рассматривается как характеристика личности и определяется как предрасположенность к игре. Отмечается, что данная характеристика не является возрастной чертой, она присуща любому индивидууму в той или иной степени и является относительно стабильной, воспроизводимой и узнаваемой. Склонность играть представляет собой сложную конструкцию, в компоненты которой чаще всего исследователи включают спонтанность (когнитивная, социальная), чувство юмора и удовольствие. Склонность играть положительно связана с такими переменными, как адаптация, копинг, удовлетворенность работой и субъективным благополучием, что, однако, требует дальнейшего исследования. Показано, что склонность играть является измеримой конструкцией: существуют различные методики, которые, как правило, представляют собой шкалы, различные для детей и взрослых. Наиболее часто используемой методикой для измерения склонности играть у взрослых является APS (Adult Playfulness Scale). Указывается на недостаток исследований по изучению склонности играть у взрослых, что может быть вызвано в том числе сложностью и неоднозначностью данного феномена.

Ключевые слова: игра, склонность играть, когнитивная спонтанность, социальная спонтанность, чувство юмора, креативность, удовольствие, предрасположенность к игре.

Playfulness as Research Subject

E. A. Kutas, Postgraduate Student

The article is devoted to the concept of playfulness as a subject of research. The article presents the views of this phenomenon, which is generally regarded as an individual characteristic and is defined as predisposition to play. It is noted that this characteristic is not a feature of the age, it is inherent in any individual to some extent and is rather stable, reproducible and recognizable. Playfulness is a complex structure in which researchers often include spontaneity (cognitive, social), sense of humor and pleasure. Playfulness is positively related to variables such as adaptation, coping, job satisfaction, and subjective well-being, that, however, requires further study. It is shown that the playfulness is a measurable structure: there are various techniques, usually scales, that are different for children and adults. The most frequently used scale for measuring playfulness in adults is APS (Adult Playfulness Scale). It is pointed to the lack of studies of playfulness in adults, which may be caused by the complexity and ambiguity of this phenomenon.

Keywords: play, playfulness, cognitive spontaneity, social spontaneity, sense of humor, creativity, pleasure, predisposition to play.

Игра — междисциплинарное понятие, и исследователи вложили много усилий для изучения игры как таковой, в особенности игры детской. В западной психологии в исследованиях игры встречается понятие «playfulness», в дословном переводе обозначающее игривость. Мы, однако, вместо игривости будем использовать словосочетание «склонность играть». На наш взгляд, оно отражает сущность понятия «playfulness» в большей степени, так как «playfulness» можно определить как предрасположенность к игре, или, иными словами, склонность играть, то есть внутреннюю предрасположенность приносить игривые качества активности в окружающую среду.

Либерман (Lieberman) была одной из первых, кто определила склонность играть как характеристику игрока, отметив ее существование у маленьких детей. Она предложила педагогам дошкольных учреждений оценить детей и на основе этого выделила пять компонентов вышеупомянутой характеристики: физическая спонтанность, социальная спонтанность, когнитивная спонтанность, проявление веселья и чувство юмора. Физическая спонтанность относится к уровню координации и двигательной активности ребенка во время игры. Социальная спонтанность — качество взаимодействия ребенка с другими во время игры. Когнитивная спонтанность подчеркивает творче-

* Аспирант кафедры психологии ФФСН БГУ. Научный руководитель — кандидат психологических наук, доцент О. Г. Ксёнда.

ские качества игры ребенка, степень способности принимать различные характерные роли, придумывать нестандартные игры или использовать нешаблонные объекты в процессе игры. Появление веселья относится к экспрессивной природе игры (выражение энтузиазма, удовольствия, вокализация во время игры). Параметр «чувство юмора» включает в себя шутливость, эксцентрику [1].

Банди (Bundy) называет игру деятельностью, которой люди занимаются только потому, что хотят, а не потому, что должны это делать. Склонность играть определяется как стиль, который предполагает, что человек с определенной долей гибкости подходит к ситуациям. Человек, который стремится решить проблемы гибким («игривым») путем, имеет больше шансов найти решение, чем человек, который уверен в существовании только одного правильного подхода. Предполагается, что то, каким образом мы делаем что-либо, важнее, чем то, что именно мы на самом деле делаем [2]. Банди включила четыре важных фактора в определение склонности играть: внутреннюю мотивацию, внутренний контроль, свободу временно отстранять реальность и фрейминг [3].

Результаты исследования Гитард (Guitard) показывают, что склонность играть включает в себя креативность, любопытство, удовольствие, чувство юмора и спонтанность. Креативность определяется как способность использовать свою фантазию в оригинальном и осязаемом результате. Любопытство обозначается как интеллектуальный феномен, который проявляется в постоянной жажде знаний и стремлении к новому опыту. Чувство юмора представляет собой возможность найти забавные стороны в ситуации, способность смеяться над самим собой, а также способность заставить других смеяться. Удовольствие рассматривается как ответ на висцеральную сенсорную стимуляцию или как состояние удовлетворенности после достижения потребности. Спонтанность относится к тому, что производится естественно, без внешнего вмешательства [4; 5].

В целом предполагается важность развития игры и склонности играть в качестве ценного средства позитивного развития подростков и их благополучия. Склонность играть функционирует как тип диспозиционной устойчивости в подростковом возрасте из-за ее свойств, связанных с сокращением стресса, особенно во время отдыха. Кроме того, игра имеет потенциал облегчения скуки, снятия напряжения и предотвращения агрессии [6].

Наиболее разделяемое определение, пожалуй, принадлежит Барнетт (Barnett): предлагается определение склонности играть как предиспози-

ции формулировать, обрамлять, создавать (или переформулировать) ситуацию таким способом, чтобы обеспечивать себя и, возможно, других удовольствием, юмором, развлечением. Индивидуумы, которые имеют такую повышенную предиспозицию, как правило, юморные, спонтанные и непредсказуемые [7].

Существует сравнительно мало литературы по исследованию склонности играть как персональной характеристики и тем более по исследованию данной характеристики у взрослых. Недостаток исследований по взрослым людям обусловлен, возможно, постулатом, что играют только дети.

Грилло (Grillo), анализируя феномен склонности играть, приводит несколько интересных исследований. Исследование Коларуссо (Colarusso) настаивает, что взрослые играют по тем же причинам, по каким это делают дети: пытаются организовать и управлять внутриспсихическим миром драйвов и конфликтов, выражать себя как самостоятельно, так и с помощью других способов удовлетворения. По мнению Коларуссо, игра в зрелом возрасте является механизмом для отстранения от разочарования в реальном мире, представляя собой иллюзорное удовлетворение, которое снижает напряжение и страдание. Коларуссо постулирует, что игра является чрезвычайно сложной деятельностью, которая возникает в пределах всего контекста жизненного развития. Склонность играть как адаптивный признак может помочь людям в любом возрасте и, вполне возможно, оказаться еще более важной в течение всего зрелого возраста [8].

Большая часть работ Солнит (Solnit) по игре до сих пор не поддерживается строгими эмпирическими исследованиями, тем не менее ее предположения заслуживают определенного внимания. Солнит утверждает, что по мере того, как увеличивается жизненный опыт, игра становится косвенным подходом к поиску адаптивного, защитного, творческого и помогающего приобретать навыки самовыражения. Игра является способом справиться с конфликтами, депривацией, потерями и тоской на протяжении всего жизненного цикла. Солнит считает, что детская игра эволюционирует в склонность к игре у взрослых. Кроме того, если деятельность не является приятной, но снимает напряжение, она все еще может считаться игрой, которая сопровождается чувством облегчения или избеганием неудовольствия [8].

Вопросы исследования Халмо (Halmo) касаются базового значения игры во взрослой жизни. Один из наиболее интересных результатов исследования в том, что участники, которые были охарактеризованы как те, кто склонен играть, и интегрировали игру в свою жизнь, обнаружили, что

игра позволила им справиться со стрессовыми ситуациями более управляемыми способами. Грилло делает вывод, что, таким образом, склонность играть можно рассматривать как адаптацию и метод копинга [8].

Аптер (Apter) и Керр (Kerr) определяют склонность играть взрослого как отношение, «способ видения и бытия, особый психический набор по отношению к миру и своим действиям в нем». Имея игровое отношение, взрослые могут создавать управляемые собственные миры. Любое действие в этом мире является спонтанным. Здесь они могут опробовать новые идеи, ощущать власть, это поддерживает их чувство собственного достоинства [9].

Склонность играть у взрослых концептуализируется как индивидуальная черта, склонность формулировать, очерчивать (или переформулировать) активность в богатую воображением, метафорическую манеру и таким образом повышать внутреннее удовольствие, вовлеченность и удовлетворенность [7; 10; 11].

Глинн (Glynn) и Вебстер (Webster) ссылаются на исследования, указывающие на положительный эффект склонности играть у взрослых: на снижение напряженности и профилактику агрессии, влияние на индивидуальное и организационное обучение, адаптацию и улучшение общей производительности [7; 10]. Кроме того, склонность играть связана с такими переменными, как креативность, мотивация, пол, интеллект [12].

Позитивная психология направлена на поиск переменных, которые могут способствовать позитивному психологическому функционированию и благополучию, и утверждается, что склонность играть может иметь такую функцию у взрослых [13]. Предполагается, что игра и склонность играть у взрослых может способствовать положительным эмоциям или позитивным состояниям, таким как поток переживаний. Исследования показывают наличие положительной связи между склонностью играть и стресс-копингом [14], удовлетворенностью работой, академическими достижениями [15] и различными показателями качества жизни [7]. Вопросов о связи субъективного благополучия и склонности играть, однако, не уменьшается, что связано с определенной долей неоднозначности обоих феноменов.

В целом склонность играть является индивидуальной характеристикой, относительно стабильной, воспроизводимой и узнаваемой [1; 16].

Взрослые обладают психологической характеристикой склонности играть в различной степени. Определение уровня данной характеристики у индивида может дать некоторое представление о том,

как этот человек видит повседневные неприятности и существует ли какое-либо влияние на общую удовлетворенность жизнью. Склонность играть является измеримой конструкцией, которая показывает широкие индивидуальные различия [12].

Большая часть ранних исследований склонности играть применяла измерения, которые использовали наблюдательные категории или наблюдательные шкалы, направленные на частоту подсчета наблюдаемого поведения или действия [1].

Склонность играть у детей и взрослых имеет различия и требует различных методик ее измерения. Инструменты для измерения склонности играть у детей были разработаны Либерман (1971), Барнетт (1991), Банди (1997). Либерман, напомним, предложила пять измерений склонности играть у ребенка: физическая спонтанность, когнитивная спонтанность, социальная спонтанность, проявление радости и чувство юмора. Исследование получило значительную критику по методологическим причинам, но она тем не менее впервые определила и измерила склонность играть как внутренний атрибут человека. Шкала Барнетт была разработана с помощью репликации исследований Либерман, и вопросник Барнетт оказался с определенной долей надежной и достоверной мерой отношения ребенка к его окружению в игровой форме [1; 4]. Банди разработала тест, в который включила четыре фактора: внутреннюю мотивацию, внутренний контроль, свободу временно отстранять реальность и фрейминг [3].

Консенсуса о том, как измерять склонность играть у взрослых, нет. Существуют различные инструменты, и среди них наиболее часто используемой методикой является Adult Playfulness Scale (APS). Данная шкала позволяет тестировать пять различных аспектов склонности играть: спонтанность, экспрессивность, веселье, креативность и ребячество. Преимуществом этого инструмента является то, что он позволяет описать корреляты различных вариантов исследуемой характеристики [10]. Кроме того, существует методика Short Measure of Adult Playfulness (SMAP), которая может быть использована для оценки глобального, когнитивного аспекта склонности играть [15].

Ярнал (Yarnal) и Кин (Qian) разработали совершенно новую шкалу для измерения склонности играть у пожилых людей — Older Adult Playfulness Scale (OAP). Это единственная шкала для измерения данной характеристики в пожилом возрасте. Пожилые люди представляют собой быстро растущий слой населения, что говорит о необходимости изучения процесса старения. Авторы предполагают, что такая характеристика, как склонность играть, является важным компонентом здорового

старения и с течением жизни улучшает психологическое и социальное функционирование. [14].

Таким образом, существуют доказательства того, что склонность играть как личностная характеристика может играть важную роль во взрослой жизни.

Склонность играть как черта личности, которая потенциально влияет на восприятие человеком повседневной суеты и удовлетворенности жизнью, к сожалению, до сих пор не подвергается обширным систематическим исследованиям. Дефицит исследований в этой области может быть вызван не только тем, что в целом акцент важности игры во взрослой жизни снижается, но может быть также связан с трудностью определения такого широкого понятия.

Склонность играть является важной характеристикой для любого человека, хотя и имеет возрастные особенности. Данная характеристика связана с внутренней мотивацией, гибкостью, адаптивной способностью человека и спонтанностью, предполагает способность обрамлять ситуацию удовольствием, юмором, что влияет на удовлетворенность работой и качество жизни. Склонность играть представляет собой сложную конструкцию, однако остается надежда, что будущие исследования позволят обеспечить данной характеристике уровень научной достоверности, которой, кажется, она заслуживает.

Список цитированных источников

1. Evaluating playfulness: construct validity of the children's playfulness scale / E. Trevas [et al.] // *Early childhood education journal*. — 2003. — Vol. 31, № 1. — P. 33—39.
2. *Bundy, A. C.* Assessment of play and leisure: Delineation of the problem / A. C. Bundy // *Amer. J. of occupational therapy*. — 1993. — Vol. 47, № 3. — P. 217—221.
3. *Reid, D.* The influence of virtual reality on playfulness in children with cerebral palsy: a pilot study / D. Reid // *Occupational therapy intern*. — 2004. — Vol. 11, № 3. — P. 131 — 144.
4. *Connolly, B. D.* Are play therapists more playful? A comparison of playfulness in therapists / B. D. Connolly. — Ann Arbor: ProQuest: UMI Dissertation Publishing, 2008. — 63 p.
5. *Guitard, P.* Towards a better understanding of playfulness in adults / P. Guitard, F. Ferland, E. Dutil // *Occupational therapy journal of research*. — 2005. — Vol. 25, № 1. — P. 9—22.

6. *Staempfli, M.* Adolescent playfulness and well-being / M. Staempfli, R. C. Mannell // *Eleventh Canadian Congress on Leisure Research*, May 17—20, 2005 [Electronic resource]. — 2005. — Mode of access: <http://www.lin.ca/resource/html/cclr%2011/CCLR11-143.pdf>. — Date of access: 02.06.2013.

7. *Proyer, R. T.* The virtuousness of adult playfulness: the relation of playfulness with strengths of character / R. T. Proyer, W. Ruch // *Psychology of well-being: theory, research and practice*. — 2011. — Vol. 1, № 4.

8. *Grillo, P. J.* Exploring the relationship of playfulness, perceptions of daily hassles, and life satisfaction among college students / P. J. Grillo. — Ann Arbor: ProQuest: UMI Dissertation Publishing, 2007. — 97 p.

9. The two faces of playfulness: a new tool to select potentially successful sales reps / S. Maxwell // *J. of personal selling & sales management*. — 2005. — Vol. 25, № 3. — P. 215—229.

10. *Glynn, M. A.* The adult playfulness scale: an initial assessment / M. A. Glynn, J. Webster // *Psychol. Reports*. — 1992. — Vol. 71, № 1. — P. 83—103.

11. *Leborgne, Y.* Playing and learning: a study of the link between playfulness and motivation to learn in higher education / Y. Leborgne // *Master's thesis* [Electronic resource]. — 2009. — Mode of access: http://elearningblogs.education.ed.ac.uk/oldelgg/elgg/youenn/files/-1/447/MSc_E-learning_Dissertation_YL.pdf. — Date of access: 12.05.2013.

12. *Casas, A. K.* Childhood playfulness as a predictor of adult playfulness and creativity: a longitudinal study / A. K. Casas // *Master's thesis* [Electronic resource]. — 2003. — Mode of access: <http://scholar.lib.vt.edu/theses/available/etd-05152003-231917>. — Date of access: 01.08.2013.

13. *Proyer, R. T.* The well-being of playful adults: adult playfulness, subjective well-being, physical well-being, and the pursuit of enjoyable activities / R. T. Proyer // *Europ. J. of humour research*. — 2013. — Vol. 1, № 1. — P. 84—98.

14. *Yarnal, C.* Older-adult playfulness: an innovative construct and measurement for healthy aging research / C. Yarnal, X. Qian // *Amer. J. of play*. — 2011. — Vol. 4, № 1. — P. 52—79.

15. *Proyer, R. T.* Examining playfulness in adults: testing its correlates with personality, positive psychological functioning, goal aspirations, and multi-methodically assessed ingenuity / R. T. Proyer // *Psychol. test and assessment modeling*. — 2012. — Vol. 54, № 2. — P. 103—127.

16. *Magnuson, C. D.* The playful advantage: how playfulness enhances coping with stress / C. D. Magnuson, L. A. Barnett // *Leisure Sciences: an interdisciplinary journal*. — 2013. — Vol. 35, № 2. — P. 129—144.

Дата поступления в редакцию: 08.11.2013 г.