

УДК 159.99

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ВЗРОСЛЫХ: «GAME» И «PLAY»

Э. А. Кутас

В статье обсуждаются понятия «game» и «play», их общие и различающие позиции. «Game» часто применяется к играм взрослых, «play» – к играм детей. «Play»-игра, однако, оказывается необходимой деятельностью и в зрелом возрасте: взрослые играют в «game» (игры с более жесткой структурой и правилами), «game» – игра при этом требует «play» (процесс «играния»).

Ключевые слова: *игра, play, game, игровая деятельность взрослых.*

Изучению игры как феномена жизнедеятельности человека посвящено большое количество исследований в различных дисциплинах: психологии, социологии, философии, педагогике. Сегодня нам доступны не только отечественные, но и зарубежные исследования. В англоязычных источниках часто встречаются два слова, имеющих отношение к игре, – «game» и «play».

Не во всех языках можно встретить разграничение этих двух понятий. Д. Парлетт указывает, что во фразе «играть в игру» (to play a game) в немецком и французском языках, например, используются различные версии одного и того же слова для «play» и «game»: по-французски – «on joue á un jeu»; по-немецки – «man spielt ein Spiel» [1]. Подобное мы видим и в русском языке. В английском эти два слова имеют между собой отличия.

К. Сален и Э. Циммерман [2] проводят анализ различий «play» и «game». Авторы указывают, что изучение функций и целей игры «play» является важным и увлекательным, но не делают этого в своей книге, не концентрируются на исследовании социальных или психологических целей игры. Их труд посвящен области разработки игр, тем не менее анализ и идеи авторов довольно интересны и значимы для понимания игр в целом.

Авторы с позиций английского языка, который дает возможность рассмотреть «play» и «game» как две отдельные идеи со связанными, но различными значениями, задаются вопросом отношения «game» к «play».

Получается, что «play» и «game» имеют удивительно сложные отношения. «Play» может быть и больше, и меньше, чем термин «game», в зависимости от способа его обрамления. Иногда «play» является более широким понятием, которое включает в себя «game» в качестве подмножества. И, наоборот, есть случаи, когда «game» – более широкое понятие и включает в себя «play».

В первом случае игры «game» является подмножеством «play»: категория «play» представляет много видов игровой активности. Некоторые из этих активностей являются играми «game», но многие из них таковыми не являются. Большинство форм игры «play» являются менее организованными, чем игры «game». Тем не менее некоторые формы формализованы, и их часто можно считать «game». В этом смысле очевидно, что «game» является подмножеством «play». Это типологический подход, который определяет отношения между «play» и «game» по формам, которые они принимают в мире.

Во втором случае «play» является подмножеством «game»: игру «game» можно рассматривать как содержащую «play». Одним из компонентов «game» является «play». Опыт «play» лишь один из многих способов рассмотрения «game». Хотя «play» является важнейшим элементом более широкой концепции «game», «play» на самом деле является подмножеством «game». Это представляет собой более концептуальный подход, который помещает «play» и «game» в области создания игр (игрового дизайна).

Эта двойная формулировка «game» и «play» кажется противоречивой. Авторы упоминают, что английский язык может быть аномалией в том, как он проводит различие между этими двумя терминами. Четкое определение «game» должно отличаться от «play» в обоих смыслах, описанных здесь.

К. Сален и Э. Циммерман [2] приводят таблицу сравнения определений игры «game» разными авторами (Д. Парлетт, К. Эбт, Й. Хейзинга, Р. Кайуа, Б. Сьюитс, К. Кроуфорд, Г. Костилян, Э. Аведон и Б. Саттон-Смит) и отмечают, что при построении таблицы многое из контекста и тонкостей авторских идей потеряно, но анализ этих подходов к определению «game» все же дает некоторые интересные результаты. Все авторы, кроме Г. Костиляна, называют наличие правил в качестве ключевого компонента. Нет консенсуса в определении того, что такое «game». Хотя 10 из 15 элементов повторялись у различных авторов, однако (кроме правил и целей) нет единства по остальным. Ясно, что не все элементы должны быть включены в определение «game». То, что игры «game» должны быть добровольными и не нести выгоды, в частности, не применимо ко всем играм «game».

Рассмотрим подробнее, как К. Сален и Э. Циммерман определяют понятия «game» и «play».

Игра «game» представляет собой систему, в которой игроки вовлечены в искусственный конфликт, определенный правилами, что приводит к количественному результату. Система представляет собой совокупность частей, которые взаимодействуют и образуют сложное целое. Игра «game» – это то, во что один или более участников активно играют, т. е. совершают «play». Игроки взаимодействуют с системой игры «game», чтобы почувствовать процесс «play» в этой системе «game». Игры «game» поддерживают границу, отделяющую от так называемой реальной жизни во времени и простран-

стве. Хотя «game»-игры, очевидно, происходят в реальном мире, искусственность является одной из определяющих их черт. Все игры «game» воплощают состязание сил, которое может принимать различные формы: от сотрудничества до конкуренции, от одиночного конфликта с игровой системой до многопользовательского социального конфликта. Конфликт занимает центральное место в играх. Правила являются важной частью игры «game». Правила предусматривают структуру, из которой возникает игра «play», и определяют, что игрок может делать, а что нет. Игры «game» имеют количественные цели или результаты. В конце игры игрок или выиграл/проиграл, или получил какие-то количественные оценки. Количественный результат – то, что обычно отличает «game» от менее формальных игровых активностей «play». Например, рассмотрим популярную игру «Схватка», которая имеет определенную структуру: игра состоит из нескольких уровней, и игроки выполняют определенные задания, позволяющие перейти на следующий этап. В команде есть штабные и полевые игроки. Первые получают задания на сайте, а вторые выполняют различные миссии в реальном мире. Команда, первая отыскавшая все зашифрованные точки в городе, становится победителем и получает призовой фонд. По организации, структуре, правилам, наличию количественного результата «Схватка» является игрой «game», внутри которой возникает игра «play» (игроки разным образом выполняют задания, в зависимости от того, кем они являются, они сами решают, как это делать, с какой скоростью и испытывают чувства по отношению к происходящему).

Таким образом, игра «play» – это свободное перемещение, движение в более жесткой структуре. В игру «game» надо играть (play).

Б. К. Уолтер [3] указывает, что игра «play» является открытой территорией, на которой фантазия и выдуманный мир – решающие факторы. Игра «game» – закрытое поле, которое бросает вызов интерпретации и оптимизации правил и тактик, не говоря уже о времени и пространстве. Ученый предлагает различать «режим play» и «режим game». Когда дело касается игры «play», установка формы различия «игровой мир/неигровой мир» должна включать обратную связь с самой собой в процессе игры: постоянно переформулировать эти различия в пределах игрового мира, чтобы поддерживать внутренний порядок в игровом мире.

Тем не менее в «режиме game» это переформулирование уже предполагается в качестве временного и пространственного ограничения, которое защищает структуру обязательных правил конкретной игры, не дает отвлечься от цели.

Иными словами, игры «game» не должны быть играми «play», но это не означает, что они не требуют «play», а означает, что в «режиме play» привлекательность игры заключается в колебаниях между «play» и «не-play», а «режим game» продвигает, проталкивает чьи-либо тактические возмож-

ности для поддержания баланса между структурированным и неструктурированным пространством. В «режиме play» не хочется возвращаться в реальность. В «режиме game», как правило, обычное дело – продвигаться на следующий уровень и не упускать вид структуры.

«Play» – это некоторый процесс, «game» – некоторая структура, где происходит «play».

П. К. Смит в книге «Children and play» [5] приводит несколько примеров, что является игрой «play» и что ей не является. По мнению П. К. Смита, игры, подчиненные правилам, не являются игрой «play». П. К. Смит указывает, что игры «game» можно отличить от игр «play» по наличию внешних правил: это значит, что правила, которые установлены и согласованы, в большей или меньшей степени кодифицированы и ограничивают действия игроков. Тем не менее уточняется, что существование правил не является четким критерием отличия «play» от «game».

Сюжетно-ролевые игры детей дошкольного возраста часто имеют структуру правил, связанную со взятыми на себя ролями. Например, если кто-то играет роль «доктора» по отношению к «больному», есть некоторые ограничения на то, что он должен делать. Какие-либо правила или ограничения являются в основном частными (к конкретному эпизоду игры) и могут быть изменены в любое время («Я не врач сейчас, я полицейский»).

У детей 6 или 7 лет игры, подчиненные правилам (например, классики или футбол), занимают гораздо больше времени, т. е. количество игр с правилами возрастает, дети уделяют этому больше времени. Это игры с общественными правилами, иногда кодифицированные, с гораздо меньшими изменениями. Переход от «play» к «game» происходит постепенно.

Кодификация и стабильность правил увеличивается с возрастом и познавательными способностями игроков, однако, как утверждает П. К. Смит, не существует четкой границы между «play» и «game» [5].

Л. Лябате анализирует игру «play» на различных этапах жизненного цикла, от младенчества до зрелого возраста. Он признает уменьшение количества информации об игре с увеличением возраста играющих, в результате чего существует дефицит исследований по изучению значения игры «play» от пубертата до старости и того, каким образом она выражается. Л. Лябате считает игру «play» такой же необходимой деятельностью в зрелом возрасте, как и в детстве [4].

Неверно утверждать, что взрослые не играют: они играют, но игра занимает в их жизни уже иное место и приобретает иные формы. Игра оказывается не возрастной особенностью, а личностной [6].

Исследователи, однако, могут испытывать предубеждение к играм, потому что слово «game» относится в том числе и к азартным играм. При изучении азартных игр психологи сосредоточены, скорее, на компульсивной

игромании и, конечно, игромания рассматривалась как форма болезни. Таким образом, взрослые не должны играть, потому что это не по-взрослому, и, если они играют, они неблагополучны. Так что неудивительно, что исследование игр взрослых может осуществляться с предубеждениями [7].

Д. Коэн [7] пишет, что, как ни странно, психологи еще не пришли к согласию по поводу игр, в которые играют взрослые, и некоторые из этих причин являются историческими. Д. Коэн упоминает, что, когда Ж. Пиаже закончил свою книгу об игре, он чувствовал, что должен был объяснить «странное» поведение взрослых, которые позволили себе играть (например, в футбол). Он пытался объяснить это естественной эволюцией детской игры. Когда дети становились старше, они уделяли внимание играм, которые точно отражают реальность. Дети более старшего возраста предпочитают игры с более формальными правилами. Ж. Пиаже обнаружил, что, когда дети становились старше, они понимали и соблюдали всё более сложные правила. Как пишет Д. Коэн, когда взрослые играют (например, в футбол), они, безусловно, должны играть по правилам. Эти правила создают свой мир, но трудно понять, как этот мир «отражает» реальность. Такое ощущение, что Ж. Пиаже считал, что у разумных взрослых есть более важные дела, чем просто веселиться на футбольном поле.

Некоторые авторы предполагают, что именно в английском языке точно подмечена разница между детской игрой и играми взрослых. Она состоит в различии между «play» и «game». Согласно доминирующему представлению игра в детстве в основном символическая, требует притворства и является игрой «понарошку», в то время как играющие взрослые склонны соблюдать четкие правила, как в карточных, настольных и спортивных играх. «Play» – это свободная игра, не связанная никакими условиями, правилами, в ней легко могут преодолеваться любые ограничения реальной жизни. Так играют дети. Реальный мир относительно такой игры оказывается строго организованным, урегулированным, в нем все происходит по определенным канонам. А в игре опровергаются его правила, никто никого не стесняет, и все может быть всем. «Game» – это игра по правилам, о которых заранее договорились между собой участники, и она внутренне гораздо больше организована, чем окружающая жизнь. Примеры такой игры – шахматы, футбол, карты и т. д. [8].

Игры взрослых часто являются довольно сложными составными играми, в которых одновременно могут присутствовать несколько смысловых слоев. Многие оказываются «институционализированным»: есть довольно строгие рекомендации о том, кто может это делать (играть), когда и где это разрешено, как это должно быть сделано. Именно эти игры, скорее, называются «game», нежели «play». Это игры с правилами, которые начинаются со школьного возраста [9].

Игровая деятельность взрослых отличается степенью осознанности, целенаправленностью и структурированностью [10].

Различия в «game» и «play» – хорошая основа для разделения между игрой взрослых и детей. Взрослые играют в «game», при этом «play» не исчезает, а проявляется в более жесткой структуре. Структура определенным образом уравнивает игроков, предлагает им одинаковые условия, предоставляет поле для игры «play». Мы можем рассматривать «game»-игру как некоторую структуру, а «play»-игру как процесс – «играние».

Рассмотрим, к примеру, интеллектуальные игры. Б. Р. Мандель предлагает следующее определение: «игра, называемая интеллектуальной, – индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления для познания предметной и социальной действительности в условиях ограниченного времени и соревнования» [11, с. 35]. По своей схеме это игры «game». Они имеют правила: установлено определенное количество человек, которое может в них играть (например, в команде должно быть шесть человек, но не менее четырех), существует ограничение во времени, требования к нахождению ответа. И эта структура требует «играния» – «play».

Игра как процесс включает: а) роли, взятые на себя играющими (при анализе группового решения задач, например в интеллектуальных играх, выделяются роли «генератора идей», «эксперта», «критика», «организатора», «мотиватора»); б) игровые действия как средство реализации этих ролей; в) игровое употребление предметов; г) реальные отношения между играющими (межличностным отношениям в команде уделяется важное место); д) сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре. Содержанием интеллектуальной игры может быть: конкретное (реальные предметы или их изображение); символическое (буквы, знаки, цифры); семантическое (значения слов); поведенческое (поступки другого человека и самого себя) [11; 12; 13].

Проведенное нами исследование [14] показало, что игроки разделяют игровые и внеигровые отношения. Игроки не обязаны быть близкими друзьями, но обязаны правильно выстроить отношения в команде. Большую роль в формировании чувства «мы» играют традиции и ритуалы. Игроки называли следующие ритуалы и традиции, которые существуют (или существовали) в команде: обнимание во время гимна (вероятно, объятие дарит радость и защищенность, не дает людям замыкаться в себе, помогает человеку почувствовать себя необходимым данной группе), «кричалки» (совместное выкрикивание вызывает в группе людей совместное переживание одинаковой эмоции, чувство единения), командные суеверия (например, счастливый номер), иные ритуальные действия (определенные действия, когда команда ответила на вопрос правильно, например хлопнуть игрока по руке).

Игроки отмечают, что такие традиции и ритуалы для команд не обязательны, и не могут определить, насколько ритуалы и традиции влияют на результат, но при проведении ритуалов испытывают положительные эмоции, которыми заряжаются на период игры.

Когда люди играют, они находятся в определенной структуре, которая не позволяет им отклоняться за рамки правил, но то, как они это делают, как ищут решение, каким образом взаимодействуют в команде с другими игроками, – это личный вклад. Эмоции, которые испытывают игроки, не прописаны заранее структурой, хотя, безусловно, сама игра может быть построена так, чтобы в определенные моменты с некоторой долей вероятности вызывать те или иные эмоции.

Разделение игры на «play» и «game» помогает глубже осмыслить понятие игры. Ставя вопрос об игре взрослых, мы обнаруживаем, что и взрослые играют, хотя игра по мере взросления приобретает скорее вид «game». «Game» – это игра со структурой и правилами, а «play» – это сам процесс, «играние». Процесс «играния» может происходить в виде детской игры «play», а также может возникать в пределах игры «game». «Играние» является необходимым элементом на протяжении всей жизни, хотя и происходит в более жестких структурах. Вопрос «играния» в период взрослости до сих пор актуален и недостаточно изучен. Игра каждый раз оставляет больше вопросов, чем ответов, что и стимулирует дальнейшее исследование.

Библиографические ссылки

1. *Parlett, D.* The Oxford History of Board Games. – New York : Oxford University Press, 1999.
2. *Salen, K., Zimmermann, E.* Rules of Play : Game Design Fundamentals. – MIT Press, 2003.
3. *Walther, B. K.* Playing and Gaming Reflections and Classifications [Electronic resource]. – 2003. – Mode of access : <http://www.gamestudies.org/0301/walther/>. – Date of access : 12.03.2012.
4. *L'Abate, L.* The Praeger Handbook of Play across the Life Cycle : From Infancy to Old Age. – Santa Barbara, CA : Praeger, 2009.
5. *Smith, P. K.* Children and play : understanding children's worlds. – Chichester : Wiley-Blackwell, 2010.
6. *Аникеева, Н. П.* Специфика игровой ситуации // Педагогика и психология игры : Межвуз. сб. науч. трудов. – Новосибирск, 1985. – С. 28–49.
7. *Cohen, D.* The development of play. – Routledge, 2006.
8. *Pagliari, F.* Playing by and with the rules : norms and morality in play development // Topoi. – 2005. – Vol. 24, № 3. – P. 149–167.
9. *Garvey, C.* Play. – Harvard University Press, 1990.
10. *Пашиковская, Е. И.* Социальные аспекты игровой деятельности подростков и молодежи в современной России : автореф. дис. ... канд. социол. наук : 22.00.04; Моск. гос. ун-т сервиса. – М. : МГУС, 2006.

11. *Мандель, Б. Р.* От «просто игры» до игры интеллектуальной : на перекрестке научных дисциплин // *Вопр. культурологии.* – 2006. – № 5. – С. 34–38.
12. *Шмаков, С. А.* Игры учащихся – феномен культуры. – М. : Новая школа, 1994.
13. *Социальная психология / А. Л. Журавлев [и др.] ; под ред. А. Л. Журавлева.* – М. : ПЕР СЭ, 2002.
14. *Кутас, Э. А.* Некоторые аспекты межличностных отношений в командах, играющих в интеллектуальные игры // *Актуальные вопросы теории и практики психологии отношений : материалы Всерос. науч.-практ. конф., Екатеринбург, 17 июня 2011 г. / Урал. гос. пед. ун-т ; науч. ред. С. А. Минюрова, С. В. Духновского.* – Екатеринбург, 2011. – С. 153–155.

Кутас Элеонора Анатольевна, аспирант кафедры психологии факультета философии и социальных наук БГУ.

Научный руководитель – кандидат психологических наук доцент кафедры психологии факультета философии и социальных наук БГУ О. Г. Ксенда.