

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: ОРДЕР И ИНВЕРСИЯ

Д.А. Севостьянов

Статья посвящена философскому анализу игровой деятельности, представлены результаты исследования игровой деятельности как функциональной структуры. Рассматривается проблема соотношения «ордера» и «инверсий» в человеческой активности. Ордер составляет упорядоченную функциональную иерархию психических структур, тогда как инверсия предусматривает функциональный переворот психических структур. Инверсия представляет собой системный психологический механизм. В то же время психические инверсии – неотъемлемая часть человеческой культуры. В частности, это проявляется в особенностях игровой деятельности.

Ключевые слова: ордер, инверсия, игровая деятельность

В современном мире игра в различных ее формах занимает огромное место в жизни человека, и очевидно, что роль игровых элементов в поведении людей в обозримой перспективе не уменьшится, а будет возрастать. Поэтому философский анализ игры как особого рода деятельности человека является актуальным.

Современные представления о деятельности нашли отражение в ряде ее классификационных делений. Так, широкое распространение получила классификация родов деятельности, предложенная выдающимся отечественным философом и культурологом М.С. Каганом [1]. Как известно, он выделял

- преобразовательную деятельность. Сюда отнесена трудовая деятельность, но не только она. Преобразовательная деятельность включает в себя, например, и потребление как «овладение продуктом»;
- познавательную деятельность – изучение свойств предмета или явления без изменения его сущности;
- коммуникативную деятельность, включающую все виды общения;
- ценностно-ориентационную деятельность, которая предполагает операции не с сущностями, а с ценностями.

Игровая деятельность не представлена в этой классификации. Дело в том, что игра проникает во все эти роды деятельности. Она присутствует в *преобразовательной деятельности*. Игра есть важнейший стимул к преобразованию мира, а человеческая культура насыщена и перенасыщена игровыми элементами. Известный нидерландский культуролог Й. Хейзинга

считал даже нашу культуру своего рода дочерним образованием по отношению к игре. *Познавательная деятельность* также имеет глубинную связь с игрой. Известно, что потребность играть испытывают в первую очередь те живые существа, поведение которых выходит за рамки жесткой инстинктивной программы, человек же в этом отношении не имеет конкурентов. Игра составляет важнейшее поле для проявления *коммуникативной деятельности*. Наконец, игра всегда предполагает целеполагание, т.е. некоторый род *ценностно-ориентационной деятельности*, хотя именно в этом отношении, как будет показано ниже, игра стоит особняком.

Проникновение игровой деятельности в другие роды деятельности, однако, не лишает ее некоторых существенных свойств. И эти свойства выделяют игровую деятельность в самостоятельный род деятельности.

Попытки представить игровую деятельность как утилитарное моделирование некоторой «настоящей» (например, трудовой) деятельности явно несостоятельны. Такое ее определение носит частный характер и применимо только к некоторым частным разновидностям игры. Например, *деловую игру* трактуют как «способ определения оптимального решения экономических, управленческих и иных задач путем имитации или моделирования хозяйственной ситуации и правил поведения участников» [2].

При подобном понимании игры полностью игнорируется ее феноменологическая сторона, т.е. непосредственные переживания самого вовлеченного в игру субъекта. Такой взгляд на игру возможен только извне, с позиции организатора («демиурга») игры, который, в действительности очень часто преследует в ней утилитарные цели. Поскольку феноменологическая сторона игры имеет в этом виде деятельности основополагающее значение, оставлять ее в стороне при анализе игры не представляется возможным.

Адекватное понимание игры доступно в случае, если мы рассматриваем деятельность как функцию исполнительской иерархической структуры, которая обеспечивает активность играющего субъекта. Эта структура имеет вещественное выражение в его центральной нервной системе в виде уровней моторного построения, исследованных Н.А. Бернштейном [3], но может, однако, рассматриваться и в отвлеченной форме.

Двигательная активность человека, в том числе и та, которая находит выражение в игре, строится по иерархическому принципу. В ней выделяется ряд уровней, обеспечивающих разные по сложности компоненты активности (в реальности каждый из таких компонентов приводится в действие определенной нейронной структурой, такие структуры обладают раз-

ной степенью сложности и филогенетической новизны, но рассматривать анатомио-физиологические особенности не входит в наши задачи).

Особенности данной иерархической структуры является то, что не все иерархические связи в ней имеют постоянную направленность, довольно часто связи между вышележащими и нижележащими структурными элементами системы меняют вектор своего действия на противоположный. Такая инверсия в иерархической структуре активности индивидуума присуща, в частности, игровой деятельности. Игровая деятельность не обладает монополией на проявление инверсий. Инверсии свойственны многим формам активности и часто проявляются не только на поведенческом, но и на общебиологическом уровне, но инверсивная активность относится именно к сущностным характеристикам игр.

Для того чтобы разъяснить суть понятия «инверсивная активность», необходимо сделать небольшое отступление.

Противоположностью инверсиям являются отношения *ордера*, когда первоначальные отношения в иерархии сохраняют свою направленность. Инверсивные отношения широко распространены практически всюду, где существуют вертикально упорядоченные связи во всевозможных иерархиях. Но они могут возникать не во всякой иерархической структуре.

Известно, что любая иерархия организована по некоторому определенному принципу (она может быть основана и на нескольких принципах одновременно). Так, например, в иерархической системе может действовать *хронологический принцип*: возглавляют структуру самые долгоживущие элементы, а нижний слой иерархии занимают самые новые. Возможно и обратное. Может реализовываться также принцип, связанный с *количественными отношениями*: самые крупные (или имеющие наибольшее количество некоторых атрибутов) элементы занимают вершину иерархии, остальные располагаются ниже. Например, вершину в социальной иерархии может занимать самый богатый субъект.

Нетрудно заметить, что одни принципы отношений в иерархии способны изменять свой вектор на обратный, другие же не способны. Так, хронологический принцип при всех условиях остается неизменным, и отношения *ордера* сохраняются в нем, поскольку (по крайней мере, в нашей системе координат) время не может двинуться вспять. Количественные же (атрибутивные) отношения могут меняться очень сильно: допустим, некоторый субъект *A* имеет две коровы, субъект *B* – только одну. Субъект *A* занимает высшее положение в иерархии, субъект *B* довольствуется низшим. Но если субъект *B* приобретет себе еще две коровы, то очевидно, что иерархию возглавит именно он и отношения между

A и *B* радикально изменятся. Однако такое перемещение на самом деле не может считаться инверсией. С личной (феноменологической) точки зрения этих двух участников, все радикально изменилось. С точки зрения организации самой иерархии не изменилось решительно ничего: для формальных свойств иерархии совершенно безразлично, какое имя носит субъект, возглавляющий иерархию: *B* или *A*. Таким образом, если в иерархии, организованной по одному-единственному принципу, произошла перестановка активных элементов, инверсией такой ход считать не может.

Для появления инверсий требуется соблюдение ряда условий. В частности:

- в иерархической структуре должны одновременно действовать не менее двух различных организационных принципов;
- одни принципы должны допускать инверсивные отношения (как показанный выше имущественный принцип), другие же не должны допускать таких отношений.

Те организационные принципы, которые не допускают инверсии вертикальных связей в иерархии, выполняют в системе стабилизирующие функции. Те же принципы, в рамках которых возможны инверсии, не менее важны. Они не позволяют системе застыть в неподвижности, придают ей черты живой, развивающейся общности. Помимо прочего, накопление инверсий служит маркером относительного возраста системы. В молодой системе инверсии представлены слабо, в стареющей они преобладают. Не исключено, что именно этим обусловлена нарастающая значимость всевозможных игр в современном мире.

В иерархии двигательных задач всегда выявляются основные и вспомогательные. Основная двигательная задача целиком определяется характером целеполагания; она соответствует достижению той генеральной (*стратегической*) цели, которая ставится и осознается перед началом деятельности. Вспомогательная задача подразумевает достижение некоторых *тактических* целей, которые сформированы по ходу деятельности, вне осознанного целеполагания. Такая задача возникает в связи с движением к стратегической цели и нужна для того, чтобы обеспечить сам ход этого движения. Иными словами, она нацелена на процесс, а не на результат. Тактические цели суть средства, предназначенные для достижения генеральной (стратегической) цели. Стратегическая цель оказывается нередко поставленной вне (и выше) всяких обстоятельств, и в этом случае тактические цели выполняют адаптивную функцию: реальные условия деятельности никуда не делись, они остались и, чтобы достичь генеральной цели,

эти условия необходимо учитывать и (возможно) последовательно преодолевать. Таким образом, возникает иерархия в целеполагании.

Достижение генеральной цели подразумевает ее осознанный характер. Генеральная цель занимает высший уровень иерархии. Те же промежуточные (служебные) цели, которые составляют средства для достижения цели генеральной, могут и не осознаваться; в каждом частном двигательном акте так и происходит. Например, если некоторый субъект просто идет из пункта *A* в пункт *B*, то он осознает, куда движется, – это и есть в данном случае генеральная цель. Но для того чтобы эту цель достичь, нужно *шагать*, нужны перемещение ног при ходьбе, синхронное напряжение и сокращение определенных мышечных групп, а это происходит, как правило, вне актуального сознания. Эти низшие моторные акты составляют необходимое *средство* для достижения генеральной цели. Их неосознанный характер имеет серьезное физиологическое обоснование, поскольку актуальное сознание может вмещать лишь ограниченное количество информации и потому в нем располагается осознанная генеральная цель, не оставляющая место ничему другому.

Генеральная цель имеет осознанный характер только до тех пор, пока в иерархии сохраняются отношения ордера. Так бывает тогда, когда цель выносятся за рамки процесса самой деятельности. Осознанной цели мы достигаем в *преобразовательной деятельности*, например в труде ради заработка. Осознанная цель бывает при *коммуникативной деятельности*, т.е. при общении, когда мы стремимся что-нибудь узнать у окружающих или, напротив, что-нибудь им сообщить. *Познавательная деятельность* бывает направлена на то, чтобы получить некоторую информацию, и тогда тоже имеет внешнюю цель. *Ценностно-ориентационная деятельность* предназначена как раз для того, чтобы генеральную цель обозначить и сформулировать.

Однако между целью и процессом в деятельности не всегда сохраняются отношения ордера. Во всех перечисленных родах деятельности возможна инверсия, когда генеральная цель, формально оставаясь главной, фактически оттесняется на второе место содержанием *процесса*. Так, человек может настолько увлечься процессом труда, что будет ставить этот процесс выше результата – выше, например, полагающегося заработка. Известен и вариант общения, в котором процесс важнее результата, – это так называемое *фатическое общение* [4]. В познавательной деятельности человек весьма часто руководствуется *любопытством*, а не стремлением достичь некоторого положительного эффекта, и это также означает, что процесс становится важнее, чем заданная изначально цель. Существует

даже афоризм, что научное исследование – это удовлетворение собственного любопытства за государственный счет. Наконец, случается, что поиски жизненной цели для человека превращаются в процесс, увлекательный настолько, что он заслоняет собой результат.

В перечисленных родах деятельности инверсивный вариант отношений занимает все-таки второстепенное место по сравнению с отношениями ордера. В эпохальной работе нидерландского культуролога Й. Хейзинги «*Homo ludens*» фактически проводится мысль о том, что все инверсивные отношения в любом виде деятельности суть их игровые элементы [5]. Можно возразить, но в данном случае это был бы спор о терминах, а не о сущностях. Сущность игры состоит в том, что подобная инверсия является в ней не исключением, а практически непреложным правилом. Если же игра становится целесообразной деятельностью, то таковой она выглядит только извне; пока игра – это игра в феноменологическом отношении, с точки зрения самого игрока, процесс в игре намного важнее результата.

Й. Хейзинга отмечал, что в игре достигаются разнообразные цели, внешние по отношению к самой игре. Например:

- игра – это выход избыточной жизненной силы;
- игра является подчинением врожденному инстинкту подражания;
- игра – это тренировка перед серьезным делом, упражнение в самобладании;
- игра реализует потребность в отдыхе и разрядке;
- в игре реализуется стремление к главенству или соперничеству;
- игра выступает как невинная компенсация вредных побуждений;
- игра дает возможность восполнить недостатки монотонной, односторонней деятельности;
- в игре реализуются, пусть фиктивно, невыполнимые в обычной обстановке желания, и тем самым игра служит поддержанию чувства личности;
- игра выступает как свободная (незаинтересованная) коммуникация [6];

Однако если все эти цели достигаются, то происходит это фактически помимо сознательного намерения участников игры. Даже если играющие и имели заранее обдуманное намерение, например, осуществить тренировку перед некоторым «серьезным делом», «выпустить пар» или совершить скачок в личностном росте, то и в этом случае данное намерение не существует как осознанный мотив в ходе самой игры, этот мотив растворяется

в игровом азарте. Впрочем, поставленная цель в конечном итоге может быть вполне достигнута. Таким образом, в феноменологическом поле субъекта происходит фактическая подмена цели (поставленной перед началом игровой деятельности) процессом игры: процесс становится важнее результата.

Эта инверсия становится особенно наглядной, если вспомнить некоторые существенные свойства игры.

Игра подразумевает сильный эмоциональный подъем, вследствие чего она вызывает желание вновь и вновь пережить это состояние. Поэтому игра обладает огромной аддиктивной привлекательностью. Существует значительная прослойка людей, впавших в зависимость от игры. Важно, что для азартного игрока выигрыш, как бы велик он ни был, имеет лишь подчиненное значение по отношению к процессу игры. Не игра, таким образом, нужна для добывания выигрыша, а выигрыш служит для повышения эмоционального накала в игре. Если бы игрок имел утилитарный взгляд на игру как на средство добывания денег, то он прекращал бы игру после значительного выигрыша, но этого, как правило, не происходит. Не прекращает он игру и после серии проигрышей, как должно бы ему подсказать благоразумие [7].

Мало того, что выигрыш в игре – не главное, существенно то, что в материальном отношении выигрыш может быть даже и невыгоден победителю. Иначе говоря, реальный (материальный) выигрыш в игре часто не совпадает с фиктивным (психологическим) выигрышем [8]. Такого рода «невыгодные» игры широко распространены. Например, с античных времен известны соревнования в обжорстве и винопитии. Победитель этих соревнований нередко прямоком отправляется на кладбище. Он одерживает победу, выиграв чрезвычайно неприятный приз – собственную смерть.

Широко распространенной игрой у разных народов является «аттракцион неслыханной щедрости», а именно, уничтожение игроками (наперегонки) собственного имущества. Победитель в этом случае получает моральное вознаграждение (фиктивный выигрыш), в материальном же плане оказывается разоренным «до нитки». Соревнования в уничтожении своего имущества столь широко представлены у разных народов, явно не имевших никаких исторических связей, что нет сомнений: они составляют общечеловеческое достояние. Распространены подобные игры в Латинской Америке (среди аборигенов-индейцев), известны они и в Меланезии. В Древнем Китае в ходе подобных игр зачастую высыпались на землю целые холмы провианта, по которым ездили на телегах, и наливались пруды вина, по которым плавали лодки, в то время как рядовое население

Китай не ело досыга. Широкое распространение эта игра имела на дому-сультманском Востоке (ислам ее не приветствует). Там она получила название «соперничать в славе, перерезая жилы верблюдам» – конечно, своим собственным [9]. В такой игре участник стремится показать окружающим (и себе в первую очередь), что все ему нипочем.

В наше время эти игры приобрели завуалированное содержание, хотя распространены не меньше прежнего. Например, принято дарить друг другу дорогие, зачастую разорительные подарки на разные праздники. Даритель покупает своему знакомому вещь, которую тот ни при каких обстоятельствах не купил бы себе сам, и отрывает для этого от собственного бюджета изрядную сумму, а потом, когда придет время, он получит в ответ примерно такой же подарок. Благодаря такому обычаю существуют целые отрасли промышленности, предназначенные для изготовления товаров, которые никто никогда не покупает для личного пользования ввиду их непрактичности. В частности, такой характер носит продукция художественных промыслов, и многие художники, работающие на ниве декоративно-прикладного искусства, просто существуют благодаря этой игре. Это снова подтверждает правило: в игре результат гораздо менее важен, чем процесс.

Как уже говорилось выше, когда игра (например, деловая игра в бизнесе) организуется с какой-либо внешней целью, осознание этой цели в процессе игры остается в ведении организатора («демиурга»). Если же такого внешнего организатора нет, то и осознать цель некому. Платон считал, что в таких случаях эта роль осознающей инстанции отводится божеству: «Человек – это какая-то выдуманная игрушка Бога, и это стало наилучшим его назначением. Этому-то и надо следовать; каждый мужчина и каждая женщина пусть проводят свою жизнь, играя в прекраснейшие игры» [10]. Таким образом, согласно Платону, занятые самим процессом игры, мы не ведаем замысла играющего Вседержителя.

Примечательно, что игра как инверсивная деятельность подчас плохо согласуется с другими видами деятельности, требующими непременно отношений ордера. Поэтому игру как сакральное действие принято отделять от «серьезного» (профанного) мира, пребывающего в пределах иерархического целеполагания. Игра образует своего рода отдельный временный мир. В этом мире действуют только *правила игры* и не действуют противоречащие этим правилам, построенные на целеполагании *законы* (гражданские, уголовные и т.п.). Поэтому то, что в других обстоятельствах было бы явным, вопиющим (и наказуемым) нарушением закона, в игре становится общепризнанным «обычным делом».

Например, проигранная в азартные игры сумма не будет возвращена дееспособному гражданину, даже если он пойдет жаловаться в правоохранительные органы, хотя за эти деньги данный субъект не получил никакого товара и никакой услуги. Он *проиграл* эти деньги, т.е. потерял их не по закону, а по правилам игры. Такой же отъем («увод») денег вне игровой ситуации считался бы мошенничеством и был бы наказуем.

Приведем еще пример – на этот раз из истории бокса. В 1932 г. боксер Примо Карнера на ринге убил своим ударом экс-чемпиона мира Эрни Шаафа. Формально говоря, произошло убийство, виновника которого не нужно разыскивать – он налицо; не нужно гоняться и за свидетелями – их полный зал. Имел ли закон какие-либо претензии к Карнеру? Разумеется, нет. Если на боксерском ринге один боксер убил или искалечил другого, не нарушив при этом спортивных правил, то он не будет наказан и вообще не привлекается к ответственности. В игровом пространстве нет иных законов, чем правила игры. На время, пока действует игра, инверсивная игровая деятельность для нас выше всех человеческих законов и правил.

Итак, игра представляет собой деятельность инверсивную, основанную на подмене цели средствами: процесс в ней важнее результата. Поскольку инверсивные отношения в человеческой активности встречаются и за пределами игры, инверсии не составляют отличительную особенность игровой деятельности, но только в игре применение инверсий является правилом, а не исключением. Поэтому игра – один из наиболее наглядных примеров инверсивных отношений в иерархической структуре активности человека. Это яркое, распространенное, хотя и частное проявление инверсий в иерархических системах.

Примечания

1. См.: *Каган М.С.* Человеческая деятельность: опыт системного анализа. – М.: Политиздат, 1974. – С. 50–90.
2. *Деловые игры*. – [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.pmssoft.ru/services/businessgames/> (дата обращения 10.09.2009).
3. См.: *Бернштейн Н.А.* Физиология движений и активность. – М.: Наука, 1990.
4. См.: *Психология*: Словарь / Под общ. ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского. – М.: Политиздат, 1990. – С. 264.
5. См.: *Хейзинга Й.* Homo ludens. – М.: Изд. гр. «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992. – С. 5–240.
6. Там же. – С. 10–11.
7. См.: *Короленко Ц.П., Донских Т.А.* Семь путей к катастрофе. – Новосибирск: Наука, 1990. – С. 90–95.

8. См.: Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – Минск: Современный литератор, 2002.– 448 с.
9. См.: Хейзинга Й. Homo ludens. – С. 60–92.
10. Платон. Законы // Платон. Сочинения: В 3 т. – Философское наследие. – М.: Мысль, 1971. – Т. 3, ч. 2. – С. 282–283.

Дата поступления 12.09.2009

Новосибирский государственный
медицинский университет,
г. Новосибирск
KPPNGMA@yandex.ru,
dimasev@ngs.ru

Sevostianov, D.A. Playing activity: order and inversion

The paper deals with philosophical analysis of playing activity. It presents the results of study of playing activity as a functional structure. The problem under consideration is that of the relation between "order" and "inversions" in human activity. Order builds an arranged functional hierarchy of mental structures, while inversion involves their functional rearrangement. Inversion is a systemic psychological mechanism. At the same time, mental inversions are integral parts of human culture. Particularly, it becomes apparent in special features of playing activity.

Keywords: order, inversion, playing activity