

Защитная функция игры

А. В. КРИТИНИНА

(РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМ. А. И. ГЕРЦЕНА)

Проблематика феномена игры, а также вопросы, касающиеся силы ее воздействия как на игроков, так и на зрителей, по-прежнему находятся в поле внимания исследователей, в том числе культурологов. В настоящей статье осуществляется попытка раскрыть одну из сторон игровой деятельности, которая заключается в защите своего внутреннего «Я» от влияния непредсказуемой окружающей действительности.

Среди существующих ныне классификаций функций игры защитная функция никоим образом не выделяется. Между тем предполагается, что она является одной из основных. С целью доказательства выдвинутого положения автор анализирует варианты защиты игровым действием от древности до наших дней, от детства к зрелости и специфику наиболее популярных, первоначально выполнявших сакральную функцию игровых предметов, таких как кукла и маска.

Для того чтобы получить представление о возможностях реализации защиты посредством игрового действия, рассматриваются теории игры философа Р. Кайуа, психолога С. Миллера, детского психоаналитика Д. В. Винникотта, которые отмечали в своих исследованиях, что игра занимает промежуточное положение между внешней действительностью и реальностью, созданной воображением игрока. Тем самым авторы единодушны во мнении, что обращение к игровой деятельности указывает на необходимость снятия напряжения и установления гармоничного состояния.

Подобные поведенческие тенденции начинают проявляться у детей уже в раннем возрасте, на что указывают варианты обхождения с любимыми игрушками или создание обособленных игровых пространств. Разумеется, в данном случае обращение к игре осуществляется бессознательно. Однако в процессе формирования игрового опыта можно наблюдать и осознанные варианты защиты посредством игры, что также подтверждает выдвинутое положение.

Ключевые слова: игра, игрушка, кукла, маска, окультуривание, функции игры, защитная функция игры.

Несмотря на то что об игре говорится как о замкнутой деятельности, не имеющей результата, всякая игра функциональна. Традиционно принято выделять такие ее функции, как компенсаторная, коммуникативная, терапевтическая, развлекательная и т. п. При этом среди различных классификационных подходов никоим образом не выделяется защитная функция игровой деятельности. Между тем представляется, что таковая не только является определяющей в обществе современных игроков, но буквально заложена в самой природе игры.

Для доказательства данного положения за основу логично принять концепцию происхождения игры К. Гросса, который понимал под последней «форму самоусовершенствования молодых существ» (Российская педагогическая ... , 1999: 336). Если в отношении животного игра в таком случае есть форма приспособления к будущим условиям существования посредством наследственно-фиксированного видового опыта, то игровая деятельность человека предназначена для научения и приобщения к труду.

Известно, что в древности овладение трудовыми операциями проходило с помощью уменьшенных копий орудий, которые в результате последующего обратного процесса — вытеснения детей из трудовой жизни — потеряли свои первоначальные функции и превратились в игрушки. Впоследствии всякое событие из жизни взрослых находило в них свое закрепление. Примером могут служить египетские динамические

игрушки, отображающие систему взаимоотношений в обществе — раб, который месит тесто, и изображение избиения раба.

Другой стороной жизни первобытного человека была ритуально-обрядовая деятельность, коллективное обращение к которой приводило в равновесие как мир физических явлений, так и психический, внутренний мир, избавляя от страха перед действительностью, вселяя уверенность и веру в безопасность. Нашлось здесь место и игрушке, которая теперь уже носила ритуальный характер.

Так, куклы, появившиеся приблизительно 35–30 тыс. лет назад, поначалу предназначались исключительно для совершения обрядов — почитания умерших предков или поклонения божествам, что указывает на их тесную связь с идеей жизни и смерти. Часто куклы выступали погребальными дарами и имперсонификацией человека — изображения могли оживать и влиять на судьбы людей в этом и потустороннем мире. Погребальным фигуркам, выполняющим роль слуг, защитников или проводников, давали имена (ушепти, изображения «юн», терракотовая армия) и снабжали необходимой утварью. Кроме того, основываясь на вере в переселение душ, создавали кукольные копии умерших (иттерма, мохар, ура, шонгот), с которыми обращались как с живыми.

Использовалась игрушка и в качестве талисмана или оберега как японские догу, связанные с культами плодородия, или погремушки и мотанки, которые отгоняли злых духов и защищали новорожденного. В античной Греции и Риме девушки бережно хранили кукол до замужества, а в назначенный срок сжигали их, принося дары Артемиде и Венере. То же видим и у жителей Крайнего Севера, где кукла выступает покровительницей женского плодородия и охраны рода (там же: 338).

Из этого можно заключить, что первые предметы, затем ставшие непосредственно составляющими игры как развлечения, а изначально воспринимавшиеся лишь в границах серьезного, сакрального мира, выполняли защитную функцию. Однако, поскольку сам процесс игры был мистифицирован либо таковым вовсе не определялся (так как упражнения с копиями орудий и соревнования в навыках владения ими вряд ли маркировались древним человеком как игровые), сложно утверждать, что игровое действие исконно предназначалось для защиты. Скорее это был процесс, направленный на ее последующее получение от духов, божеств, покровителей.

Другим традиционным предметом, возникшим на начальном этапе развития истории игровой деятельности, была маска, применявшаяся с целью трансформации, олицетворявшая сверхъестественные силы, воплощающая дух животного или умершего человека. Известно ношение маски для устрашения (маски докшитов в мистерии Цам, маски Ложных лиц у ирокезов).

Развитие театрального искусства сделало маску эмблемой, изображающей универсальный и одновременно индивидуализированный образ оценочных категорий (традиционные европейские и японские мистерийные персонажи Добра, Скупости и пр.) или эмоций (древнегреческие плачущая и смеющаяся маски). Трансформация религиозного сознания в ходе истории человечества привела к тому, что маска перестала восприниматься как элемент колдовства, сдерживающий неистовые силы. Уже в Средние века она приобретает сугубо утилитарную роль, связанную с потребностью в защите. Всем известна история популяризации венецианской маски XVI в. — времени эпидемии чумы.

Вошедшая в повседневный обиход, маска вскоре стала «символом интриги», как пишет Р. Кайуа, под ней скрывались преступники, палачи, доносчики и простые граж-

дане (Кайуа, 2007: 147). Гротескная карнавальная маска в народном быту также использовалась для сохранения в секрете истинного лица персоны, ее носящей, что было немаловажно для мира, где «царят... постоянные призывы к шуму и гаму, к обжорству, к неумеренности в речах, крике, движении» (там же: 148).

Кайуа сравнивает маски, используемые человеком, с внешним видом некоторых животных во время мимических игр. Например, осьминог, чувствуя опасность, «вбирает в себя щупальца, выгибает спину, меняет цвет и уподобляется камню» (там же: 187).

В свою очередь, в военном деле получает распространение стальная маска для защиты лица во время боя, устрашения врагов и придания храбрости воинам. Использование маски для выражения силы восходит ко времени ее первоначального появления. Ее употребление, безусловно, является подтверждением того, что всякая игра находится в тесной связи с защитой. Хотя здесь мы также можем говорить скорее о защите от действия игры на ее исполнителя или наблюдателя, чем о защите непосредственно игровым действием.

На смену средневековой маске пришла широко распространенная в цивилизованных обществах униформа, ставшая не только отличительным знаком, но и маркером власти. Сама маска с течением времени изменила свой вид и в некотором роде назначение. Ныне ее использование связано с тем, «чтобы изолировать дыхательные пути во вредной среде или же чтобы снабжать легкие необходимым кислородом» (там же: 147).

Однако, подобно тому как «синкретическое мышление, утрачиваемое человечеством в целом, сохраняется детской психологией» (Кабо: Электр. ресурс), игровой опыт прошлых поколений, несомненно, находит свое отражение в поведении современного человека. Типичный пример: ношение одежды с капюшоном популярно среди представителей многих субкультурных групп, что может быть связано с венецианскими масками-баутами или военными шлемами ранних времен.

Спустя сотни лет изучения игрового феномена образовалось немало теорий, всякая из которых на свой лад описывает игровое действие. Кайуа, характеризуя популярность азартных игр в обществах промышленного типа, пишет, что игра обладает цивилизующей функцией. По его мнению, некоторые люди впадают в ребяческие игры, поскольку попросту не успевают за темпами развития большинства. Людям, чьи базовые ценности оказались неуместными при смене картин мира или создании нового типа цивилизации, как считает Р. Кайуа, нравится полагаться на волю судьбы, что позволяет восстановить для них тот мир, где они первоначально жили (Кайуа, 2007: 159).

По замечанию Миллер, подобный процесс получил обоснование в гипотезе «окультивирования конфликта на основе игры», изложенной Дж. М. Робертсом и Б. Саттон-Смитом в статье «Воспитание детей и их участие в играх», основным тезисом которой является утверждение, что «фрустрация и гнев, вызванные суровостью обучения, вытесняются в игры и находят выход в выдуманных сражениях», при этом «в реальной жизни дети остаются послушными» (Миллер, 1999: 233). Соответственно, приучение к ответственности, в ходе которого подавляется инициатива ребенка, порождает игру. Последняя, в свою очередь, есть реакция индивидуума на свою пассивную роль, дабы «дать выход чувству безответственности» (Миллер, 1999: 234).

В этой связи С. Миллер ввела предположение, что пользу игры необходимо искать на «относительно ранних стадиях основных поведенческих тенденций» (там же: 290).

К примеру, источником исследования этого вопроса может выступать любовь детей к созданию особых, недоступных посторонним игровых пространств (коробки, игрушечные домики и т. д.) или непрестанное ношение с собой любимой игрушки. В результате, вполне вероятно, обнаружится, что конечная цель подобных действий — снять существующее напряжение.

Возникающая здесь игрушка, которая, как было определено нами выше, уже на ранних этапах человеческой истории исполняла роль защитника и в настоящем занимает особое положение. Согласно разработанной Д. Винникоттом концепции «потребность ребенка иметь любимый предмет (игрушку), за которым нужно ухаживать, является моментом, в котором чувство всемогущества пересекается с влияниями внешней среды» (Теория Винникотта: Электр. ресурс). Возникновение такого объекта происходит вслед за освоением личных паттернов (например, сосание большого пальца руки). Таковыми могут стать любые первые предметы из мира «не-Я», ранее ребенку незнакомые. Разумеется, они будут заменой или олицетворением материнской груди или матери как таковой. Выбранный объект наделяется особой ценностью, и на определенном этапе жизни ребенка нахождение без него совершенно невыносимо — объект берут на прогулку, используют для отхода ко сну, как средство успокоения во время тревоги.

Таким образом, возникновение игры происходит в «промежуточной области опыта», которая «противопоставляется внутренней, психической реальности индивида и внешнему реальному объективному миру, в котором он живет» (Винникотт, 2002: 82). Особую роль в этом процессе Винникотт отводит матери, которая не только создает возможности для появления иллюзий, но и разрушает их. От ее действий зависит развитие истинного и ложного «Я» ребенка. При этом игра, по Винникотту, средство выражения истинного «Я», как в случае, упоминаемом С. Миллер. Обратная сторона «Я», постоянно находящаяся под угрозой разрушения, не способна быть таковой, поскольку ребенок не может творчески использовать объекты.

Получается, что игра как деятельность несерьезная выступает закодированным средством выражения бессознательного, а значит — обращение к игровой деятельности отчасти связано с ее защитной функцией. Но защита игрой может быть и абсолютно осознанной, как в случае с маской. Примерами подобного явления могут служить также такие игровые ситуации, как блеф, ирония, или более серьезные, как судебные прения, и многие другие.

Поскольку использование игровых ситуаций в повседневности вошло в практику буквально с первых дней существования человечества, утверждение о замене данной функции игры терапевтической или коррекционной — ложно. Последние, как предполагается, связаны с намеренным «излечиванием» существующей проблемы, которое проходит под контролем специалиста. В таком случае повседневные игровые практики можно охарактеризовать как «самолечение» или как средство психической самоадаптации.

Разумеется, ошибочным было бы выделять защиту как единую и основополагающую функцию игровой деятельности, но тот факт, что она занимает особое место среди ее функциональных особенностей, представляется верным.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Винникотт, Д. В. (2002) Игра и реальность. М. : Институт общегуманитарных исследований. 288 с.

Кабо, В. Р. Синкретизм первобытного искусства (По материалам австралийского изобразительного искусства) [Электронный ресурс] // Владимир Кабо. Аборигены Австралии, первобытное общество, традиционные религии. URL: <http://aboriginals.narod.ru/Syncretism.htm> [архивировано в WebCite] (дата обращения: 24.11.2013).

Кайуа, Р. (2007) Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М. : ОГИ. 304 с.

Миллер, С. (1999) Психология игры. СПб. : Университетская книга. 320 с.

Теория Винникотта (Winnicott's Theory) [Электронный ресурс] // Наследие. Искусство. Величие. URL: <http://www.niv.ru/doc/psychology/terms-concepts/234.htm> [архивировано в WebCite] (дата обращения: 24.11.2013).

Российская педагогическая энциклопедия (1999) : в 2 т. / гл. ред. В. В. Давыдов. М. : Большая российская энциклопедия. Т. 2. 672 с.

Дата поступления: 10.12.2013 г.

THE PROTECTIVE FUNCTION OF THE GAME

A. V. KRITININA

(THE HERZEN STATE PEDAGOGICAL UNIVERSITY OF RUSSIA)

The phenomenon of the game, alongside with the issues of the effect it has both on players and spectators, continue to attract the attention of researchers, including scholars of culture. In this article, we have attempted to describe a certain aspect of playing — the protection of inner self against the influence of unpredictable reality outside the game.

The existing classifications of the game's functions do not assign a special place to the protective function, only tacitly supposing that it is among the most important ones. To prove our thesis, we have analyzed the variants of protection by a game action that have been developed since time immemorial to the present, and used from childhood to maturity. We have also looked at the specific character of the most popular game items, such as dolls and masks, which initially had sacral functions.

In order to measure the potential of protection by game action, the author reviews the game theories by philosopher R. Caillois, psychologist S. Millar, and children's psychoanalyst D. W. Winnicott, who all noted that the game occupies an intermediate place between external reality and the one created by the player's imagination. Thus all the theorists have reached a consensus that the very game activity indicates the desire to relieve stress and achieve a balanced condition.

Such tendencies of behavior become apparent at an early age, as indicated by various uses of favorite toys or by creating separate game spaces. To be sure, in these cases unconscious reaction is activated. However, with the progress of game experience it becomes possible to also observe conscious strategies of protection by means of the game.

Keywords: game, toy, doll, mask, cultivation, game functions, protective function of game.

REFERENCES

Winnicott, D. W. (2002) *Igra i real'nost'* [Playing and Reality]. Moscow, The Institute of All Humanities Research Press. 288 p. (In Russ.).

Kabo, V. R. *Sinkretizm pervobytnogo iskusstva* (Po materialam avstraliiskogo izobrazitel'nogo iskusstva) [The Syncretism of Primitive Art (The Case of Australian Fine Art)]. Vladimir Kabo. *Abo-rigeny Avstralii, pervobytnoe obshchestvo, traditsionnye religii* [online] Available at: <http://aboriginals.narod.ru/Syncretism.htm> [archived in WebCite] (accessed 24.11.2013). (In Russ.).

Caillois, R. (2007) *Igry i liudi. Stat'i i esse po sotsiologii kul'tury* [Games and People. Articles and Essays on the Sociology of Culture]. Moscow, OGI Publ. 304 p. (In Russ.).

Millar, S. (1999) *Psikhologiya igry* [The Psychology of Play]. St. Petersburg, Universitetskaia kniga Publ. 320 p. (In Russ.).

Teoriia Vinnikotta [Winnicott's Theory]. *Nasledie. Iskusstvo. Velichie* [online] Available at: <http://www.niv.ru/doc/psychology/terms-concepts/234.htm> [archived in WebCite] (accessed 24.11.2013). (In Russ.).

Rossiiskaia pedagogicheskaia entsiklopediia [The Russian Pedagogical Encyclopedia] (1999) : in 2 vols. / ed. by V. V. Davydov. Moscow, Bol'shaia Rossiiskaia entsiklopediia Publ. Vol. 2. 672 p. (In Russ.).

Submission date: 10.12.2013.

Критинина Александра Викторовна — аспирант кафедры теории и истории культуры Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. Адрес: 197046, Россия, Санкт-Петербург, ул. Малая Посадская, д. 26. Тел.: +7 (812) 232-34-95. Эл. адрес: yodelayhee@yandex.ru. Научный руководитель — д-р филос. наук, проф. М. С. Уваров.

Kritinina Alexandra Viktorovna, Postgraduate student, Department of Theory and History of Culture, Herzen State Pedagogical University of Russia. Postal address: 26 Malaya Posadskaya St., St. Petersburg, Russian Federation, 197046. Tel.: +7 (812) 232-34-95. E-mail: yodelayhee@yandex.ru. Research advisor: M. S. Uvarov, Doctor of Philosophy, Professor.