

Игра, как универсальный метод развития

1. В данной статье я попытаюсь произвести чрезвычайно наглую попытку построить понятие Игры. В качестве основания рассуждений используется деятельностный подход, материалом исследования послужили наблюдения, сделанные во время ОДИ "Проектирование РИ", а также личный опыт проведения РИ.

2. Как неоднократно отмечалось многими авторами, Игры чрезвычайно разнообразны и выделить в них что-то общее, присущее любой Игре, на первый взгляд, не представляется возможным. Мы называем Играми спорт, детские и компьютерные развлечения, шоу-викторина, психологические и психотерапевтические практики и многое другое. Кроме того, существуют такие явления культуры, как РИ и ОДИ. Интуитивно понятно, какие явления можно назвать Играми, а какие - нет, но перечисление внешних признаков Игры ничего не дает для понимания сущности Игры.

3. Очевидно, что создание Игр основано на каких-то закономерностях. Для того, чтобы Игра получилась, необходимы некоторые средства. Я говорю "некоторые", поскольку характеристики этих средств пока неясны. Возможно, что для каждого типа Игр выбираются свои средства, но мне сейчас важнее сформулировать общие требования.

Большинство Игр на настоящий момент является искусством, поэтому мы можем говорить об определенных способностях, присущих отдельным людям. Но такая характеристика является чисто субъективной, психологической, и опять-таки никак не может быть применена, пока не произведен объективный, формально-логический анализ Игры (ГП, "Методологические замечания к педагогическому исследованию игры").

4. Таким образом, перед нами стоит целый ряд вопросов: 1) как различить Игру и не-Игру? 2) Каковы характеристики игрока? 3) каким образом делаются Игры и какими средствами должен обладать ИТ? 4) как можно научить играть и делать Игры?, наконец, 5) какова функция Игр, для чего они применяются и в каких областях могут быть использованы?

5. Одной из странных особенностей Игр является ощущение свободы, испытываемое участниками. Даже если правила Игры жесткие и не позволяют человеку совершать определенные действия, это почему-то не мешает воспринимать Игру, как свободное пространство. Можно отметить также, что играющий человек чувствует себя в безопасности и на время Игры зачастую лишается многих своих страхов, что иногда переходит и в обычную жизнь, на чем, собственно, основан психотерапевтический метод психодрамы.

Петр Шилов высказывает предположение, что свобода на Играх есть ни что иное, как выход из мира, где все подчинено мегамашинному укладу, в иное, именно свободное пространство. В Игре машины деятельности не присутствуют, не оказывают на человека своего давления.

6. Для меня совершенно очевиден тот факт, что пройдя Игру, человек изменяется. Можно по-разному оценивать эти изменения, но отрицать существование этих изменений весьма затруднительно.

Наряду с редкими удачными случаями, когда человек, пройдя Игру, получает некоторые новые способности, становится более эффективным в жизни, существует масса примеров, когда багаж, приобретенный на Играх, оказывается неприменимым в обычной жизни, мало того, выбивает человека из социума, поскольку его новые способности обществом пока не востребованы (см. Материалы ОДИ "Проектирование РИ", установочный доклад). Проведя определенное исследование Игры, можно выделить типы ситуаций, в которых происходит "удачное" или "неудачное" развитие.

7. Из двух предыдущих пунктов можно сделать вывод, что Игра должна быть эффективна в сфере обучения, так как создает условия развития человека в защищенном пространстве. Защита гарантирует, что человек, действуя свободно, не получит печальных для себя последствий в реальной, неигровой жизни. Это, разумеется, создает простор для творчества и эксперимента.

Правда, еще настойчивей встают вопросы, как обезопасить Игру от самой себя, возможно ли управление Игрой, по крайней мере на уровне поворота ее от тех областей, развитие в которых происходит в нежелательном, например, социальноопасном направлении.

8. Здесь следует отметить, что Игра хотя и производит ощутимое воздействие на людей, возникает между людьми, людьми же реализуется, относится не только к человеческому миру, но и одновременно является социокультурным явлением, поскольку оказывает влияние на системы деятельности и практики. В некотором смысле Игра всегда "привязана" к одной или нескольким системам деятельности, хотя многожды доказано, что она сама ничего не производит.

9. Игру нередко ассоциируют с понятием "модель". В некоторых педагогических трудах пишут, например, что с помощью игрушек и игр ребенок на моделях постигает взрослые деятельности и к ним готовится. Красивое опровержение этого приводится в "Кентавре" (N - ?). В Игре может присутствовать модель, модель может заменяться имитацией, может не быть ни того, ни другого. Например, что моделирует или имитирует жена, играющая с мужем в Игру, названную Берном "Фригидная женщина"?

И в то же время есть некий общий момент игрой условности, который, видимо по неграмотности, сплошь и рядом обзывают моделированием. Все известные мне Игры начинаются со слова "как бы". Как бы смерть, экономика, королевский престол в РИ, как бы мне это очень важно - в берновских Играх, как бы сейчас будет не страшно - в психодраме. Сложнее всего было вычислить это "как бы" в ОДИ. Мне кажется, что оно состоит во фразе "как бы у меня данная позиция единственно возможная здесь и сейчас".

10. Исходя из этого "как бы", я рискую предположить, что по крайней мере большинство Игр (хотя мне кажется, что все) имеют в своем основании фиксацию какого-то признака или состояния у человека или у предмета, причем этот признак или состояние заметно отличаются по качеству или по количеству от того, что привычно в неигровой обыденности.

Кроме того, любая Игра имеет каким-то образом заданные рамки, в которых она происходит, т.е. набор фиксированных качеств, присутствующих в Игре уже, чем в реальной жизни и поддается исчислению.

Таким образом, во-первых, Игра сама отделяет себя от жизни тем, что в ней что-то не так, как все привыкли воспринимать; во-вторых, Игра концентрирует внимание на том ограниченном круге явлений, которые попали в зону ее влияния, фокусирует на них все усилия игроков, отсекая все лишнее (а такая возможность очень редко предоставляется в неигровой жизни, где все склеено, перепутано и времени разбираться с чем-то по отдельности нет); в-третьих, Игра вскрывает суть явлений, предметов, людей, поскольку закрепив за привычными вещами несвойственные им характеристики, мы невольно сравниваем эти игровые признаки с привычными, осмелев, думаем, как мы можем поменять признак по другому принципу. При этом происходит понимание, что в вещи является существенным, самым важным, за счет чего мы ее используем, несмотря на то, что "обертка", внешность этой вещи меняется.

11. Здесь становится понятным, как в Игре добиваются результата - эффективен только тот, кто научился видеть, "как вещи происходят", что лежит в основе происходящего, как "на самом деле". Это свойство постепенно вырабатывается в Игре, что подтверждается опытом любых Игр - игроки привыкают выходить в рефлексивную позицию, относиться к происходящему.

У хорошего игрока чувство происходящего присутствует на уровне инстинкта, и он вовсе не обязан облекать это в слова, но осознавать происходящее, анализировать проколы и победы, пусть даже на языке, понятном только одному человеку, Игры учат - иначе в них не выиграешь.

Привлекательность выигрыша закладывается в Игру с того момента, как человек в нее вступил, ведь Игру можно выбирать, какую хочешь, и играют только на то, что для тебя значимо. В противном случае в Игре просто не участвуют - за это ничего не будет, можно и послать.

12. От создателя Игры требуется, кроме уже описанной способности понимания, умение навесить иные ярлычки на известные сущности, чтобы игрокам было с чем разбираться. В этом отношении творец Игры находится в начале Игры в более выгодном положении, нежели игроки - он знает, что где спрятано. Но странность Игры заключается в том, что любой в нее включившийся становится соавтором творца, поскольку своими действиями он создает новые смыслы, новые головоломки для других игроков. Если творец Игры захочет на нее повлиять, что иногда творцам бывает нужно для определенных целей, то он оказывается в положении игрока и вынужден заново разбираться во всем.

Если творец, ставший игроком, упустит нужную ему сущность, замаскированную шевелениями игроков, переместившуюся в процессе Игры Бог весть куда, то он проигрывает, Игра вырывается из под его контроля и идет, куда идет.

Аналогично, любой из игроков, разобравшись в ситуации полностью, может поворачивать Игру, куда хочет, привнося внешние смыслы не хаотически, а целенаправленно.

13. Отсюда следует неутешительный и давно известный вывод: научить играть можно только в Игре, а научить делать Игры - только человека, хорошо играющего.

Выделить отдельное знание по Играм, чтобы использовать его в обучении, возможно только на материале какой-то иной, неигровой деятельности, привнося в нее Игру, поскольку собственно игровая деятельность неотделима от материала, на котором она разворачивается.

14. Исходя из вышеприведенных соображений, можно также отметить, что игрок и творец Игры - не две различные позиции по отношению к Игре, а две роли в структуре Игры. В любой из этих ролей возможно встать в позицию управления Игрой, т.е. позицию игротехника.

Это особенно ярко проявляется на примере РИ, когда мастера обладая меньшей ИТ-оснащенностью, чем игроки, задают ряд смыслов, не понимая какие сущности они прячут под ними на самом деле. Игрок, вставший в позицию игротехника, разворачивает Игру, куда ему хочется, обоснованно и точно заменяя мастерские ярлыки на свои собственные, а потом мастера плачутся, что все должно было быть совсем не так, их светлый замысел извратили, поскольку играть никто не умеет. Последнее обвинение явно относится к серии: "на зеркало неча пенять, коли рожа крива".

15. Теперь становится понятным, что Игры применимы в любой сфере деятельности, поскольку в любой сложившейся деятельности можно выделить ключевые объекты и их характеристики, видоизменить последние так, чтобы они были "похожи", но в то же время походили еще на что-то другое и, наконец, создать условия, чтобы данное положение вещей было принято игроками. При этом Игру можно запускать явно или тайно. Последнее - особое искусство, переходящее, на мой взгляд, из сферы ИТ в сферу психотехники. Подобные Игры, запущенные тайно от игроков, великолепно описаны Ильфом и Петровым в дилогии "Двенадцать стульев" - "Золотой Теленок".

16. В заключение остается сказать, что Игра действительно является универсальным методом развития чего угодно, поскольку отделяет происходящее в действительности от мифов, оставшихся от старых, давно прошедших ситуаций

и выросших за счет хаотических действий игроков, не являющихся игротехниками. Проясняя реальную ситуацию, Игра позволяет направить деятельность в любом направлении, но будет ли это направление выгодно, приятно, прогрессивно для кого-то, кроме игротехника - на то воля игротехника. Единственный способ переиграть его - выйти в ту же позицию, а там встанет вопрос о квалификации и - немного - о везении, поскольку хаос Игры дает шанс даже новичку. Игра может дать фору или подкинуть неожиданный подарок, позволяющий захватить выигрыш и удержать его до конца Игры, ведь всякая Игра должна иметь конец, но об этом - когда-нибудь потом.

12-13.01.97.