

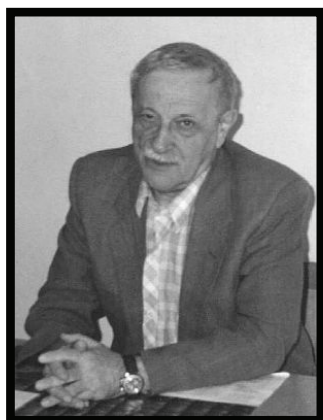
---

---

## IN MEMORIAM

---

---



*Скоропостижно скончался выдающийся психолог, философ, историк культуры и писатель, член редколлегии ИПСИ Арон Абрамович Брудный (13.01.1932 – 14.03.2011). Блестящий ум, неискоренимые интеллигентность и благородство обеспечивали неизменное уважение и любовь коллег к этому красивому человеку (во всем многообразии смыслов слова), которые дополнялись настоящим обожанием студентов и аспирантов во всех аудиториях, где он выступал.*

*Слушатели единодушно признавали, что на его занятиях «часы превращаются в минуты»...*

*Ниже приводится расшифрованный текст лекции, прочитанной А. А. Брудным в Американском университете Центральной Азии (г. Бишкек) в рамках курса «Современные психологические теории» в ноябре 2008 года.*

**А. А. БРУДНЫЙ**

### **ИГРА**

*Предметом лекции является игра с точки зрения психологии. Игра рассматривается как процесс, который в плане поведения представляет собой условное моделирование реальных жизненных ситуаций. Игра обладает такими характеристиками, как сцепной вес, периметр, и имеет моделирующий аспект, важной стороной которого в жизненных ситуациях является рефлексия. Игра также предполагает интериоризацию правил.*

***Ключевые слова:** игра, сцепной вес, рефлексия, интериоризация, окнофилы, филобаты.*

*Историческая психология и социология истории 1/2011 210–219*

Наша тема – игра. Четкого определения игры нет, но это очень интересный процесс, который в плане поведения представляет собой условное моделирование реальных жизненных ситуаций. Это мы наблюдаем у животных: кошка играет с котятами, показывает, как мышку ловить, щенки бросаются друг на друга, борются, кусаются, но на самом деле не больно, т. е. игра носит условный характер.

*Первое понятие*, с которым мы при этом сталкиваемся, – *цепной вес*. Это понятие техническое, например вес паровоза или вагона на рельсах называется сцепным, поскольку вес паровоза или вагона сцепляет его с рельсами. Так и процессы, которые происходят во время игры, обладают своим сцепным весом. Чем игра ближе к жизни по правилам, тем больше ее сцепной вес. Например, сцепной вес игры в покер, вообще азартных игр выше, чем сцепной вес игры в «подкидного дурака». В «подкидного дурака» поиграл, проиграл – посмеялись и все, а в покер можно проиграть большие деньги, как и, скажем, в «двадцать одно». *Деньги* здесь выступают как *сцепление игровой ситуации с реальной*, деньги-то реальные. Повидимому, наиболее четким выражением сцепного веса является дуэль, это же вроде бы игра, в принципе, можно избежать и не являться на дуэль, но там такой сцепной вес, что приходится. То есть правила игры, носящей условный характер, соединены с реальной жизнью какими-то формами поведения, условными знаками, которыми пользуются игроки.

На самом деле в игре есть и реальное, и условное. Вот в армии есть маневры – это условное или реальное? Это условное.

**Из аудитории.** *Какие психологические качества игрока увеличивают сцепной вес игры?*

**А. Б.** Готовность к риску.

**Из аудитории.** *А если человек не платит долги, это же другое качество?*

**А. Б.** Бывает, вот тот, кто боится рисковать, тот и убегает – думает: «Я выиграю, а если не выиграю, так сбегу». Я понимаю, о чем вы спрашиваете, речь идет о готовности следовать общим правилам. Дж. Голсуорси в «Саге о Форсайтах» приводит пример. В Англии очень большое значение придается соблюдению правил, вся жизнь рассматривается как *fair play* – честная игра, и вот один

баронет говорит Форсайту: вы подозреваете такого-то в жульничестве, а он вместе со мной учился в Оксфордском университете, разве он может вообще жульничать? На это Форсайт говорит: а со мной в одном полку служил офицер, который бежал с женой командира полка, а потом разбогател на помидорных консервах. Так что, знаете, и у офицеров есть своя честь, и у тех, кто учился в Оксфордском и Кембриджском университетах, но и среди них, конечно, есть те, которые не соблюдают правила. Однако человек все равно и всегда попадает в мир правил. Даже люди с девиантным поведением, вроде тех, о которых вы спрашиваете, – сбежал, не уплатил и т. д. – они попадают в мир жуликов, воров, где действуют не менее жесткие правила поведения.

Видимо, жизнь так устроена, что у нас есть совокупность норм, которой мы обязаны следовать как условным правилам. Здесь очень много интересного, потому что игра обладает своим периметром. *Это второе – периметр.* Периметр игры – это важнейшее понятие. Когда люди сидят за столом и играют, в рамках этого периметра они могут богатеть, разоряться – в этих рамках мир другой. Знаменитый поэт Н. Некрасов играл в карты с другими известными дворянами, писателями, играли, бывало, всю ночь напролет. Начинают в конце считать общую сумму – чего-то не хватает, Некрасов берет сторублевую бумажку, а это большие деньги тогда были, зажигает ее и смотрит под столом, может, они под стол упали. В этом периметре деньги другую имеют стоимость, другую ценность – это знаки, которые в игре значимы, а вот когда она кончилась, тогда эти деньги перетекают в реальную жизнь, и на них можно что-то купить. В игре такую же стоимость играет и расписка: должен 100 рублей, должен 10 рублей, подпись, все, она не менее реальна. За счет чего? За счет того, что в рамках периметра действуют свои правила.

Простейший пример – это футбол: в рамках периметра нельзя трогать мяч руками, но есть такая часть периметра, в которой один человек может – это вратарь. Место называется штрафная площадка, вот внутри нее ему это позволено. Но стадион – 90 на 120 м – это тоже периметр, периметр поля, а вокруг может сидеть до 100 000 человек и смотреть игру, они все сфокусированы на поле. Это очень важная особенность игры, в рамках наблюдения невозможно нарушение правил. Правила существуют в некотором смысле для того, чтобы их

наблюдали. Пример: если человек убил быка, то он может быть просто какой-нибудь скотобоец, а если он убил быка на стадионе в присутствии 100 000 зрителей, то он матадор и герой. А результат-то один – мертвый бык. Значит, все дело в том, в каком периметре это все происходит. В каждом периметре свои правила.

При этом есть периметр пространственный и периметр временной.

*Из аудиторий. Вы сказали, что правила существуют для того, чтобы за игрой наблюдали. Это существенный признак игры вообще как таковой, что она существует для зрителей?*

**А. Б.** Не исключено, дело в том, что игра – как бы пример того, что является воистину. Вот у нас говорят, что есть суд и он следит за справедливостью, но с древних времен считается, что подлинный суд – это когда люди состязаются на глазах других людей. Вся психология спорта построена на том, что это образец честности: если уж человек стреляет в цель, то он попадет или не попадет – третьего тут не дано. Т. е. люди, которые занимаются спортом, не обязательно являются носителями особенных физических или умственных качеств, они являются носителями справедливости. Вот для этого и нужны те, кто наблюдает. Вы помните роман «Герой нашего времени», там герои стреляются, а у стрелков всегда есть секунданты, они следят за дуэлью, и один из них подсказывает герою, что ему пулю не вложили в пистолет. Тот поблагодарил и сказал: «А я, может, хочу быть убитым». Встал к барьеру, в него выстрелил противник и промахнулся. Вот тогда этот человек уже с сознанием справедливости говорит: «У меня, наверное, пуля случайно выкатилась, вложите снова». Он как бы получил моральное право застрелить своего противника, потому что тот в него стрелял, когда он стоял безоружный. Ну а теперь настала его очередь, и он своего противника убил.

Само по себе наблюдение, наличие зрителей – это как бы символ справедливости, причем символ, как и все в игре, условный. Вопрос о периметре и о наблюдении является одним из важнейших аспектов игры. Когда люди играют, то они что же, зрителей должны звать? Например, когда в карты играют? При этом нет зрителей. Однако вы знаете, что люди почему-то играют не столько у себя за столом, сколько идут в казино и там играют, даже в карты. Потому

что там потенциальных зрителей полно – крупье, посетители, т. е., проще говоря, создается иллюзия того, что здесь существует некая справедливость, иллюзия честной игры.

Теперь третий момент. Дело в том, что игра – *всегда игра с кем-то*. Вот я в карты с кем-то играю, дети тоже друг с другом играют. Это очень важный момент – «с кем-то». Я, получается, должен строить непротиворечивую систему гипотез о тех, кто со мной играет. Шахматисты знают, что когда они играют, они стремятся угадать, как играет партнер. Помните историю про великого учителя и чудотворца, который застал в коридоре учеников, играющих в шашки, и он им сказал, что сам догадается о правилах? Он назвал правила: не давай себя загнать в угол, врага надо перешагивать и идти дальше, надо дойти до последней черты, и тогда ты станешь сильнее всех и будешь летать где хочешь. Ученики закричали ему, что это шашки. А он ответил: это жизнь.

Эта история указывает на моделирующую сторону игры. Так вот, важной стороной моделирования в жизненных ситуациях является рефлексия. Владимир Лефевр под рефлексией подразумевает мое представление о том, что будет делать мой партнер. В дискуссии с Лефевром я высказывал предположение, что есть базовый уровень рефлексии, который содержит общее предположение относительно меня как партнера. Вот в отношении вас, девушки, действует предположение, что вы девушки, за мужчин вас никто не принимает – это базовое предположение. В отношении всех вас действует базовое предположение, что вы студенты, в отношении меня действует базовое предположение, что я профессор, т. е. это исходная позиция для дальнейших рамок рефлексии, это нулевой уровень. Я начинаю считать ранги с того, что я о вас предполагаю, но то, что я предполагаю о вас, базируется на том, что вы предполагаете обо мне. Есть разные ранги рефлексии. Пример:

– Он целовал Вас, кажется?

– Боюсь, что это так.

– Но как же Вы позволили?

– Ах, он такой чудак.

Он думал, что уснула я

И все во сне стерплю,

Иль думал, что я думала,

Что думал он – я сплю.

Значит, базовый ранг – это то, что это мужчина и девушка. Первый ранг рефлексии – он думал, что она спит. И она позволяет ему спокойно себя поцеловать, поскольку думает: «А, ничего, он же думает, что я сплю». Еще она думает о том, что он исходит из предположения о том, что она считает, что он ее считает спящей. Это уже будет третий и даже четвертый ранг, она притворяется, значит, он ей на самом деле нравится, только она стесняется ему об этом сказать.

Значит, первый ранг базовый, нулевой, исходит из основных предположений; пример: он студент, она студентка. Базовый уровень есть предпосылка общения. Пример: когда студент входит, он показывает *ID* (именной пропуск студента в американских вузах. – *Прим. ред.*) и тем самым устанавливает базовый уровень, в последующем с ним будут разговаривать как со студентом. Дальнейшие уровни уже как ранги рефлексии устанавливаются. Он думает, что я студентка, потому что я показала ему *ID* – это первый ранг. Второй: но на самом деле он думает, что я не студентка, а у кого-то взяла *ID*, потому что он меня никогда не видел, но я так молодо выгляжу, что он может принять меня за первокурсницу и будет считать меня студенткой. Вот простейшее рассуждение человека, который хочет проникнуть в Американский университет, взяв у кого-то чужой *ID*.

Все это имеет большое значение для военной психологии, у каждого разведчика есть так называемая легенда, т. е. выдуманная совокупность сведений, которая характеризует его прошлое: где он родился, где жил, вырос. Поэтому проверяют всегда так. Он говорит: «Я родился в Саратове, жил на улице Ленина, 44». Он это врет спокойно, зная, что не существовало в СССР такого города, где не было бы улицы Ленина. А ему задают вопрос: «Скажите, а Вы горком партии помните?» Он говорит: «Помню». «А что там на 4-м этаже?» Если он подготовлен, он говорит: «А это трехэтажное здание!» Или хитро отвечает: «А я не член партии, я в горкоме не бывал». Значит, я должен отвечать человеку исходя из тех предположений, которые он обо мне имеет.

Количество рангов рефлексии очень высоко, мы можем думать о том, что эти люди могут думать о том, что я думаю. И зачастую умение думать за другого – это условие выигрыша в игре. А как я думаю за другого, что он думает? Лефевр приводил обычно такой

пример: вы зашли в комнату – стоит человек. Вы зашли в комнату с пистолетом – и он с пистолетом. Вы начинаете поднимать пистолет – и он поднимает. Вы говорите себе: «Я не такой дурак!» Медленно опускаете пистолет – и он опускает пистолет. «Ага! Он думает, что я не буду в него стрелять!» Вы поднимаете пистолет – сразу же и он поднял. В эту секунду вы понимаете – это зеркало, вы в нем отражаетесь.

В сущности, такая зеркальность есть существенный признак простейших игр. О каких же простейших играх здесь речь? Прежде всего о прятках. Прятки предполагают такую ситуацию, что я знаю, где меня будут искать, и прячусь не в том месте, где по моему предположению меня будут искать. Прятки – это простейшая система рефлексивных игр, где я строю предположение о том, кто меня будет искать, но, как вы помните, в прятках меня же могут еще и застукать. Т. е. кто-то ходит и ищет меня, и как только он меня увидит, он кричит: «Нашел!» – и бежит стучать. Но я нахожу такое место спрятаться, чтобы я в любом случае был ближе к той доске, по которой стучат. Если он закричит: «Нашел!», – я тут же выскочу и постучу. Тогда надо строить такую гипотезу: если я вожу и нахожу кого-то, он, наверное, нарочно спрятался так, чтобы быстро выскочить и постучать. А это значит, что я должен сделать вид, что я его не заметил, и как бы в задумчивости подойти к доске, постучать и закричать: «Вот ты где! Нашел!» Здесь целая система рефлексии, по крайней мере два ранга отчетливо видны. Это все не простые вещи. Они через игру связаны с пониманием мира.

Давайте вернемся к важному вопросу – о функции моделирования. Значит, мы моделируем поведение людей и угадываем поведение других людей. Вот, например, если человек строит рекламу, то он как бы угадывает, как реклама повлияет на поведение тех, кто пойдет покупать товар. Это чистая рефлексия. Бандиты строят предположение, где их ожидают, и нападают с той стороны, где полиция их не ждет, и т. д. Спрашивается, а существуют ли такие ситуации, в которых место второго партнера занимает рок? Я имею в виду не рок-музыку, а фатум. Это очень важный вопрос: если мы будем играть сами с собой, то это не значит, что у нас нет партнера, – это рок. Не надо думать, что это Господь Бог, с Богом нельзя играть в разные игры, но рок – это то, что, по-

видимому, эквивалентно в какой-то мере тому, что мы называем случайностью. Вы, наверное, встречали выражение «трагическая гибель»? А вы задумывались о том, что каждая гибель трагическая, однако выражение употребляется лишь в определенных ситуациях: когда человек попал под машину, разбился в самолете, утонул, проще говоря, когда вмешалась некоторая сила. Она, в сущности, всегда с нами играет, но мы уже приноровились – и ничего, но, оказывается, можно и оступиться. Вот тут-то и возникает важный вопрос – это вопрос о смерти. Как тут быть? Практически всегда существует какой-то эквивалент, который люди называют случайностью и на котором построен целый род игр. Эти игры люди называют азартными. Азартные игры именно и связаны со случайностью.

А теперь вспомните, что по этому поводу говорит Микаэл Ба-линт (венгро-английский психоаналитик. – *Прим. ред.*): невротики подразделяются на окнофилов и филобатов. Игрок – это прежде всего филобат, а зритель – окнофил, он привязан к своему месту, к своему сиденью и смотрит на то, что делает филобат. Вы помните, что филобаты – это те, кто чаще всего ищет, а окнофилы – это те, кто чаще всего прячется; тот, кто привязан к месту и лучше всего его знает, сумеет спрятаться... Филобаты любят риск, для них дружественным является любое пространство, они любят передвигаться с одного места на другое. Конечно, это все не абсолютно, можно, например, поговорить о том, что в жизни людей бывают окнофилические и филобатические периоды. В принципе, молодость – это филобатический период. Проще говоря, любовь к пространству и риску, а значит, и любовь к игре может иметь две формы. Филобатическая – это участники, а окнофилическая – это наблюдатели. Т. е. 22 человека, которые бегают по футбольному полю, символизируют филобатов, а 100 000 окнофилов за них болеют. Однако это не означает, что окнофилов больше. Все ведь может быть как экстерииоризировано, так и интериоризировано, как показал Л. С. Выготский.

А вот вопрос о том, что именно экстерииоризируется, а что – интериоризируется, – один из важнейших вопросов игры, ибо *игра предполагает интериоризацию правил*; это на сегодня последний, четвертый пункт. Правила я должен усвоить. Но и здесь не все так просто. Интериоризация правил, бывает, достигает нефункцио-



нальных форм. Есть такая американская история: сухой закон, огромная очередь выстроилась вокруг магазина, в котором свободно можно было продавать пиво и виски. И вот какой-то человек, коротышка какой-то, пробирается среди людей. Пробрался почти к самой двери, но там стоят мощные ковбои – они дают ему пинок и выкидывают. Потом смотрят: опять пробирается, уже опять подошел к самой двери, тут они его снова схватили и говорят: «Если ты еще раз здесь появишься...» Он отвечает: «Хорошо, не появлюсь, но и магазин свой открывать больше тоже не буду». Т. е. для этих охранников интериоризированное правило очереди оказалось выше представлений обо всем остальном, и они не узнают в лицо даже своего босса, хозяина магазина. Но ведь не станет же человек так просто лезть к дверям, наверное, есть у него какое-то основание, но для них этот вопрос так не стоял: нельзя и все – железный закон очереди.

С правилами тут дело вот в чем: каждый играет с миром в свою игру, но правила диктует мир. Я не могу утверждать, что я студент, мир должен мне выдать документ, меня должны экзаменовать, я должен ходить на занятия. И я в конечном счете играю в эту игру, а бывает, что и выигрываю. Параноик хочет играть с миром в свою игру, мы все играем с миром в свою игру, но мы же играем по правилам мира. Ж. Лакан (французский психоаналитик и философ. – *Прим. ред.*) даже говорит, что всякая личность – это параноик. А если мир не дает мне правил, то я попадаю в сферу маргинальную, в сферу отклонений, которые общество как бы не регулирует, – это люмпены разные, бродяги, бомжи, еще кто-то... Они все не хотели играть с миром в его игру и выпали на улицу. А кто такие сумасшедшие, безумцы? Это те, кто хотел играть с миром в свою игру, по своим правилам, но мир этих правил не принял, и они оказались в психиатрической больнице.

Сейчас термин «игроки» все чаще употребляется по отношению к тем, кто участвует в соревнованиях не только спортивных, но и финансовых, говорят, кроме того, и об «игроках на международной арене». Тут встает очень важный вопрос. Многие из вас, наверное, не верят в Бога, хотя, когда надо будет идти замуж, вы пойдете в церковь, так же, когда человек умирает, то зовут священника, или муллу приглашают на обрезание. В целом церкви при-

надлежит только свадьба, смерть, ну и рождение детей. Но ведь стоит задуматься над тем, а есть ли Тот, кто нами играет? Если есть шахматная доска, то ведь должен быть тот, кто двигает эти фигурки? Или фигуркам кажется, что они сами ходят? Это, я бы даже сказал, один из основных вопросов психологии. Как есть основной вопрос философии, так есть и основной вопрос психологии: *я сам хожу или нет?* Обладаем ли мы своей волей или кто-то нами ходит? Может, нам просто кажется, что мы действуем по собственной воле, а на самом деле некий игрок нас двигает по доске? Ответ на этот вопрос отсутствует.