

Игра в жизни и жизнь в игре, или Как не застрять в актерах

Евгений Олегович Пятаков

Любой человек, возвращаясь мысленно в свою юность, может вспомнить хотя бы один, казалось бы, странный и нелогичный эпизод. Почти всегда эпизод этот протекает по одному сценарию. А именно: главный герой находится в компании своих друзей или просто случайных приятелей. И, понуждаемый не только ими, но и какой-то непонятной внутренней силой, делает нечто, чему потом не может найти логичного объяснения. Например: идёт туда, куда ему не хочется, общается с теми, кто ему противен (но кому его представили приятели), а то и вовсе — совершает хулиганские поступки. Что же это за сила, которая нередко делает ненужным даже открытое силовое принуждение человека? Автор называет её «духом игры» (по аналогии с «духом войны»). О тех опасностях, которые таят в себе неосознанные социально-психологические игры подростков, читайте в предлагаемой статье.

● *социально-психологические игры* ● *игра и реальная жизнь* ● *опасности неосознанной социально-психологической игры*

Как и всякая природная стихия, «дух игры» — это сила, которая может быть направлена как в отрицательную, так и положительную сторону. Вопрос в том, как направить, а также — как распознать момент, когда над «игрой» теряется контроль, и уже не человек становится её хозяином, а наоборот.

Феномен психосоциальной игры

Игра как важнейшее и многогранное явление нашей жизни изучается давно, начиная со знаменитого трактата «Человек играющий» Йохана Хёйзинга. Определений дано множество. Большинство из них связаны с конкретными темами исследований. По этой причине мы тоже дадим своё.

В нашей интерпретации игра — это система символических действий (или реальных,

ТЕХНОЛОГИЯ И ПРАКТИКА

но имеющих символический смысл), которые направлены на достижение результата, чаще всего тоже символического, и подчинены определённым правилам. Результат игры может быть видимым и осязаемым (победа по очкам). В этом случае его достижение становится концом игры. Может быть невидимым и чисто психологическим (получение удовольствия от процесса). В этом случае игра может продолжаться неопределённо долго (те же «салки»).

Обязательным условием игры является получение удовольствия в результате удовлетворения физических и психологических потребностей (в положительном аспекте), либо страх неизбежной угрозы, с которой придётся столкнуться, если попытаешься из игры выйти (в отрицательном аспекте). Рассмотрим это на примере футбола.

В положительном аспекте: смысл игры не в том, чтобы забить сопернику больше голов, а в том, чтобы через голы доказать своё превосходство в мастерстве, силе, выносливости. А кроме того, испытать удовольствие от бега, азарта и борьбы с достойным противником (последний момент особенно важен, так как никому не интересно выигрывать у заведомых «слабаков»).

В отрицательном аспекте: даже утомившись игрой в футбол, человек может продолжать играть в него, поскольку боится показаться слабаком в глазах значимых окружающих, а то и вовсе подвергнуться их карающему воздействию.

Особое место среди игр занимают *игры социально-психологические* (их ещё можно назвать «неосознанно-ролевыми»). Суть их в том, что группа людей неосознанно отыгрывает определённый сценарий и определённый круг ролей. Правила такой игры открыто не декларируются и часто даже не осознаются. Человека же в группе принимают до тех пор, пока он отыгрывает навязанную ему роль. Если он сопротивляется, то его либо заставляют подчиниться, либо психологически изолируют.

Примеры социально-психологических игр, которые часто встречаются в подростковых группах и школьных классах.

1. «Волчья стая внутри овечьего стада» — один авторитарный лидер и небольшая группа его помощников держат в страхе весь класс.
2. «Король (королева) и свита» — один «человек-звезда» заставляет весь класс восхищаться собой и прислуживать себе.
3. «Вечный бой» — две группы хулиганов внутри класса постоянно бьют друг друга просто потому, что считают соперников «сволочами по определению».
4. «Гнилое болото» — класс постоянно занимается пассивным непродуктивным времяпрепровождением: просиживает целыми днями в парках с пивом и постоянно доказывает всем своё право на безделье. При этом ополчается на любого своего члена, которому

Е.О. Пятаков. Игра в жизни и жизнь в игре, или Как не застрять в актёрах

вздумалось заняться каким-то продуктивным делом («Тебе чё, больше всех надо?»).

Неслучайно все четыре примера носят негативный оттенок. Дело в том, что почти всегда слишком долгое участие в неосознанной игре оборачивается злом.

Причина: люди, участвующие в явных играх с заранее обозначенными правилами (спортивные и интеллектуальные состязания, сюжетно-ролевые игры), как правило, вступают в них сознательно. Они знают, что можно, что нельзя. Понимают, когда нужно играть роль, забыв о собственных интересах, а когда можно вспомнить о том, что ты и другие люди — личности, а не просто актёры в масках. То есть в явной игре есть возможность время от времени общаться на личностном уровне — искренне обсуждать личные интересы и проблемы друг друга, а значит, учиться чему-то новому и полезному. Мало того, нередко участие в осознанной игре само по себе требует занятия каким-то продуктивным делом — спортом, ремеслом, наукой, искусством.

Пример. Субкультура театрально-исторических клубов. Быть представителем такой субкультуры невозможно без высокой культуры поведения, глубокого знания истории, умений в различных областях прикладного искусства.

В то же время люди, играющие в неявную, неосознанную игру сами не понимают, что они играют. Им кажется, что они живут реальной, полноценной жизнью (хотя саму жизнь понимают упрощённо и превратно). При этом как личности эти люди друг другу могут быть не интересны. Они общаются через упрощённые «маски» (хозяин, слуга, мальчик на побегушках). Стоит кому-то попытаться «снять маску», выйти на уровень личностного общения, а тем более — вынести на обсуждение вопрос «а правильно ли мы вообще-то живём», как на него сразу вешается ярлык «отступника», а далее — либо репрессии, либо изгнание. Часто то же самое происходит, когда какой-то участник группы начинает демонстрировать нетипичные для остальных таланты или проявлять «неправильные» чувства (вместо того, чтобы пить пиво и «тусоваться» с друзьями, идёт учиться танцам или хоровому пению, или вместо того, чтобы считать «всех баб дурами», как все «правильные пацаны», начинает «волочиться» за какой-то девчонкой из соседнего подъезда). В этой ситуации особенно ярко проявляют себя такие психологические феномены, как групповая интеллектуальная и эмоциональная зависимость (все «тащатся» от Димы Бирана и я начинаю «тащиться»), страх высказывать собственное мнение, неосознанный паралич воли и мышления под действием воли группы.

Пример. Подростки сидят на лавочке и часами занимаются тем, что без конца скачивают различные мелодии на свои мобильные те-

ТЕХНОЛОГИЯ И ПРАКТИКА

лефоны, а затем хвастаются друг перед другом и выясняют, чья мелодия «прикольнее».

Но иногда некоторые неосознанные игры всё же вынуждают их участников чему-то учиться, однако такие умения, как правило, совершенно бесполезны в реальной жизни и только выводят человека на тупиковый путь развития.

Пример. Девочки состязаются друг с другом в том, чьи «шмотки круче». Иногда для победы им приходится осваивать искусство выпрашивания денег у родителей. Мысль о самостоятельном зарабатывании кажется им «отстойной». Итог — бесполезный во взрослой жизни навык и стойкая неприязнь ко всякой продуктивной деятельности.

Проблема неосознанных социальных игр особенно актуализируется в подростковом возрасте, когда главной потребностью становится общение, а главной целью — изучение законов социальной жизни и нахождение своего места в ней. И здесь есть два принципиально разных пути.

Первый. Вдумчивое изучение социального мира (в том числе — внимательное прислушивание к мнению значимых взрослых), выбор дела, к которому есть серьёзный долговременный интерес (наука, искусство, техническое творчество, спорт, общественная деятельность), изучение этого дела, достижение определённого уровня мастерства. Нахождение своей социальной группы единомышленников. Профессиональное и личностное общение с единомышленниками без отыгрывания каких-либо ролей. Дальнейшее совместное обучение выбранному мастерству (как правило, указанное мастерство и сопутствующие ему навыки оказываются полезными и во взрослой жизни).

Второй. Поверхностное изучение социального мира, «выхватывание» из него только наиболее ярких, бросающихся в глаза явлений (чаще всего, жестокость, несправедливость и взаимоподавление — с одной стороны, и беспредельный гламур — с другой), создание на их основе упрощённой и искажённой картины взрослой жизни, стремление жить по её «типа настоящим» законам, выбор или принятие навязанной роли, соответствующей воображаемой картине мира, дальнейшая жизнь в этой роли. При этом постоянное отыгрывание роли часто блокирует возможность для развития заложенных природой способностей (я же «крутой пахан». Как же я могу картинки рисовать и стишки писать — даже если хочется?). Кроме того, такое постоянное игровое поведение человека легко отучает его от искреннего личностного общения.

Проблема неосознанных социальных игр особенно актуализируется в подростковом возрасте, когда главной потребностью становится общение, а главной целью — изучение законов социальной жизни и нахождение своего места в ней.

Е.О. Пятаков. Игра в жизни и жизнь в игре, или Как не застрять в актёрах

Как отличить жизнь от игры

От теории перейдём к практике. Начнём с того, кто чаще всего оказывается втянутым в неосознанную социальную игру. Как правило, человек, которому негде и нечем реально проявить себя, кроме как в игровой роли под крылом «типа крутого» лидера — организатора игры. В рамках этой игры, я уже сказал об этом, человек никому не интересен как личность. Никому нет дела, что у него на душе, какие у него проблемы и интересы. Даже то, почему ему вдруг стало трудно справляться со своей ролью (например, когда человек перерос свою роль и у него возник вопрос: верно ли он поступает?).

Пример. Раньше физически крепкий, но простодушный подросток очень гордился своей ролью личного телохранителя при вожаке «нашей самой крутой банды». Он искренне считал каждое его слово эталоном истины, презирал и ненавидел любого, кто говорил вожаку слово поперёк, и с удовольствием ставил таких выскочек «на место». Но однажды у него возникло сомнение в правоте вожака. И не только в правоте, но и в уме, честности, смелости, справедливости (вспомнились многочисленные мелкие и крупные гадости, которые тот делал сам и заставлял делать других, причём такие, что демонстрировали совсем иные качества — низость, подлость, трусость, предательство). С этого момента в душе подростка начинается жестокий конфликт между ролевой потребностью и разумом. В итоге «телохранитель» либо внушает себе, что «он дурак, не способный понять сверхсложных стратегических замыслов хозяина» и продолжает предано служить, либо осознаёт себя самостоятельной личностью, имеющей право на собственное мнение. И либо свергает «хозяина», либо уходит (или даже силой вырывается) из банды.

Ещё одним признаком подобной игры является то, что основная часть времени всех участников проводится именно в игре и именно в кругу игроков. Прямо или косвенно игрокам мешают заниматься какими-то сторонними делами, общаться в иных группах и т.д. Таким образом группа становится препятствием на пути развития человека. Ведь развитие не возможно без активного поиска и освоения новых дел, расширения контактов.

Последнее утверждение не стоит путать с ситуацией, когда от человека, взявшегося осваивать новое сложное дело, требуют частичного ограничения прежних свобод. Например, когда тренер говорит новичку: «Если уж ты решил всерьёз учиться карате, ты должен посещать тренировки четыре раза в неделю. Строго обязательно, даже если тебя в какой-то момент зовут в кино или на дискотеку. Более редкие тренировки делают занятия бессмысленными. Не нравится такой прядок — до свидания». Отличить такие ситуации от неосознанных социальных игр довольно просто: обо всех усло-

ТЕХНОЛОГИЯ И ПРАКТИКА

виях «игры» предупреждают заранее. Не врут, не уклоняются от ответов, не сулят «золотых гор», не удерживают, не угрожают в случае ухода.

Из сказанного можно вывести несколько признаков того, что жизнь человека превращается в игру.

1. Человек испытывает страх при одной мысли, что люди, с которыми он общается и которых считает друзьями от него отвернутся. Ему кажется, что тогда он останется абсолютно один, никто его не примет в новую компанию, поскольку он никому не интересен.
2. Человек знает или чувствует, что некоторые темы, которые другие люди обсуждают совершенно спокойно, в общении с его друзьями лучше не поднимать. Если он это сделает, от него тут же отвернутся, или хуже — подвергнут репрессиям.

Пример. Трудно представить фаната Спартака, который во время просмотра матча осмелится сказать своим приятелям: «Н-да, наш вратарь сегодня — полный «отстой», а у «коней» (ЦСКА) нападающий — в натуре, «крутой бомбила». Не то что наш».

3. Обращаться к членам группы за советом или сочувствием бесполезно — они с «маменькиными сыночками» и «слюнтяями» не разговаривают. Мало того, прежде чем что-то сказать, нужно всё время думать. Естественный живой разговор не приветствуется.
4. В группе есть «закрытые темы», которые в других местах обсуждаются свободно (например, почему одним заниматься тем-то можно, а другим нельзя).
5. В группе существует какая-то непонятная и нелогичная иерархия отношений. Например, группой командует агрессивный дурак, а люди вроде бы умные ему безропотно подчиняются.
6. Группа имеет своё отдельное, резко отличное от общепринятого, мнение о том, что хорошо, а что плохо, что красиво, а что уродливо.
7. В группе к вам дружелюбно обращаются лишь тогда, когда хотят от вас что-либо получить. В прочее время или не замечают, или позволяют себе презрительные комментарии и шуточки.
8. Фальшь, лицемерие и подстрекательство являются нормой отношений.
9. Группа подчёркнуто-враждебно относится к окружающему миру и обществу.
10. Группа без каких-либо веских обоснований предъявляет странные нелогичные требования, ставит запреты и ограничения. Не даёт заниматься каким-то творческим делом, общаться с людьми на стороне.

Последнее замечание особенно важно. Если в вашей компании презрительно относятся к ровесникам, которые что-то умеют творить,

Е.О. Пятаков. Игра в жизни и жизнь в игре, или Как не застрять в актёрах

мастерить, сочинять, организовывать, то это не просто сигнал, а настоящая «сирена» о том, что из этой компании нужно уходить, либо, взяв на себя лидерские функции, начать ломать установившиеся порядки, приучать компанию к активной и продуктивной жизни. Этот признак однозначно указывает, что компания твёрдо встала на асоциальный и паразитический путь развития. То есть на путь, ведущий к преступлениям, алкоголизму и наркомании (у всех этих бедствий один корень — безответственное отношение к собственной жизни и потребительское — а то и вовсе хищническое — отношение к окружающему миру и обществу). В любом случае, если вы просто решите остаться в подобной компании, то ничего не приобретёте, а только потеряете. Плюс к этому, незаметно для себя «нахватаетесь» всякой гадости, от которой потом придётся долго избавляться (сквернословие и хамский стиль разговора, курение и любовь к алкоголю, презрение к труду и окружающим культурным людям и т.д.).

Данные критерии важно знать не только для того, чтобы отличить реальные живые отношения людей от фальшивой игры. Но и для того, чтобы защитить себя от втягивания в социально опасные сообщества — секты, уголовные и экстремистские группировки, постоянные «тусовки» алкоголиков и наркоманов. Дело в том, что агенты от этих группировок активно используют приёмы неосознанной социальной игры. По сути дела, они эти игры организуют.

Пример игры торговца наркотиками: *«Парень, ты мне нравишься, я с тобой поделюсь гаром...», «Ты хочешь, чтобы тебя считали крутым парнем? А все крутые парни делают это...».*

Как не попасться «на крючок» такого «игрока»? Задавать конкретные «неудобные» для него вопросы, подавлять на лицемерии, противоречиях, лжи, а главное — излишней навязчивости и «прилипчивости». Да и просто, быть чуть-чуть в курсе тех основных опасностей для молодых людей, которые существуют в наше время.

Как стать хозяином игры

В данном случае имеются в виду не только те ситуации, в которых человек превращается из пассивного неосознательного участника игры в сознательного и активного, но и те, в которых он осознаёт факт игры до того, как в неё ввязывается. И эффективно сопротивляется даже очень активным попыткам её навязать.

По моему мнению, второй вариант более предпочтителен. Ведь игра тем и опасна, что став для человека осознанной и управляемой, может на деле оказаться лишь малой частью другой, более крупной игры, которую он не осознаёт.

О том, как распознать игру, было сказано выше. Остаётся сказать о том, кем нужно быть, чтобы в неё не втягиваться.

ТЕХНОЛОГИЯ И ПРАКТИКА

Ответ прост: нужно быть человеком, которому... есть чем заняться. Чем-нибудь более интересным, чем дурацкие игры, ничего не дающие ни уму, ни сердцу, ни будущему. Вариантов бесконечно много. Но все они возможны при постоянных занятиях ими и личной инициативе. Человек, который что-то умеет или активно чему-то учится, рано или поздно начинает демонстрировать окружающим красивые продукты труда (картина, танец, песня, стихотворение, компьютерная программа, модель крейсера и т.д.).

Мало того, ни одно творческое умение не развивается изолированно. Само по себе занятие уже развивает интеллект, воображение и т.д. Например, тот, кто сегодня сконструировал и собрал по чертежу модель корабля, завтра быстро научится проектировать дома.

Одним словом, такой человек становится интересен как личность, а не как игрок и «актёр». С ним хотят общаться не только люди со схожими интересами (послушать историю пиратских войн интересно не только любителям истории морского флота). Необходимость в неосознаваемой игре просто отпадает. Человек получает шанс творить собственную игру и диктовать собственные условия.

Наиболее ярко это показано в отрывке из песни Игоря Талькова (наверняка, автобиографической).

Рыжий

*В предпоследней стадии отчаянья,
Озабоченный всерьёз,
Я сидел у зеркала печально
И бубнил себе под нос:
Ох уж эта мне капуста
Ох уж эта мне капуста
Имелась в виду капуста,
В которой нашли меня.
Среди всех мальчишек и девчонок
Выделялся я всегда:
Самые большие уши в мире
Были у меня тогда,
Да ещё и конопатый,
Рыжий, маленький, носатый,
Ох уж эта мне капуста,
В которой нашли меня.
Рыжий, — только и слышал
Я со всех сторон
И очень был обижен.
Рыжий — ни много ни мало,
Это слово меня возмущало
И жить не давало.*

Е.О. Пятаков. Игра в жизни и жизнь в игре, или Как не застрять в актёрах

*Как назло, в то время модной стала
Песенка про рыжий гриб,
Каждый день по радио звучало:
Руды, руды, ры...
Я писал письмо в газету
С критикой на песню эту
И с досады под машинку
Голову остриг.
Если же в кого-нибудь влюбиться
Мне случалось, то тогда
Я не мог взаимности добиться
В этом деле никогда,
И говорили мне девчата:
Ну ты же очень конопатый,
И уши у тебя какие-то прям,
Ну просто, прям, бега!
Рыжий, — только и слышал
Я со всех сторон
И очень был обижен.
Рыжий — ни много ни мало,
Это слово меня возмущало
И жить не давало.
Думал, думал, что мне делать,
Как бегу преодолеть,
И купил гитару и гантели,
Стал стихи писать и петь,
Регулярно распевался,
Физзарядкой занимался
И в зеркала на себя решил не смотреть.
Ну что в них смотреть?!
Самым-самым популярным
Стал в своём дворе,
Стали мне завидовать ребята
И девчонки вслеп смотреть,
Солнце в небе улыбалось,
Жизнь прекрасною казалась,
Ну всё-таки как хорошо иногда
Уметь петь.
Рыжий, — больше я не слышал
Я со всех сторон
И жить мне легче стало.
Рыжий — ни много ни мало,
Это слово меня не смущало
И жить не мешало...*

ТЕХНОЛОГИЯ И ПРАКТИКА

Как видим, сперва герою песни предложили роль клоуна в игре «у нас при прочих равных условиях в почёте только красавцы». Он не смирился и доказал, что может быть гораздо «круче», чем герой навязанной игры — даже самый главный («...Стали мне завидовать ребята...»).

Напоследок хочется отметить, что не всегда есть необходимость разрушать уже полностью сложившуюся неосознаваемую игру. Ведь она, будучи осознанной, может стать основой для коллективного творческого развития и искреннего человеческого общения.

Пример. В классе девочки издавна соревновались в том, чьи покупные «шмотки» «круче». Но одна вдруг появляется в оригинально и красиво переделанных джинсах и говорит: «Приколись, девчонки, это я сама так сделала». Естественная нормальная реакция большинства подружек: «Вау! Круто! Я тоже так хочу!» Так класс получает шанс перестать играть и начать жить.