

УДК 159.9

Представлены теоретические и эмпирические материалы, направленные на реализацию концепции системогенеза по отношению к раскрытию содержания и основных закономерностей генезиса игровой деятельности. Вскрыта и проинтерпретирована специфика генезиса основных функциональных блоков психологической системы деятельности на том онтогенетическом развитии, на котором доминирующим типом активности является игровая деятельность.

**К л ю ч е в ы е с л о в а :** деятельность; системогенез; игровая деятельность; психологическая система деятельности; содержание генезиса игры; закономерности системогенеза.

The theoretical and empirical materials, aimed at implementing the systemogenesis concept in relation to the disclosure of the content and dimensions of the basic patterns of the genesis of gaming activities. The article has displayed and interpreted the specifics of the genesis of major functional blocks of the psychological activity on the ontogenetic development, in which the dominant type of activity is a game one.

**К e y w o r d s :** activities; systemogenesis; game activity; psychological system of activities; content of the game genesis; patterns of systemogenesis.

***А. В. Карпов***

*Ярославский государственный университет им. П. Г. Демидова*

*E-mail: Anvikar56@yandex.ru*

## **Системогенез игровой деятельности: базовые закономерности**

Научная статья

***А. V. Karpov***

*P. G. Demidov Yaroslavl State University*

*E-mail: Anvikar56@yandex.ru*

## **Systemogenesis of Game Activities: Basic Patterns**

Scientific article

В работе [1] нами был сформулирован один из возможных подходов к изучению проблемы системогенеза игровой деятельности. Его последовательная реализация привела к необходимости рассмотрения вопросов, связанных с выявлением имплицитных детерминант и базовых закономерностей данного процесса. Их раскрытие возможно лишь на основе учета собственной психологической специфики самой игровой деятельности и ее основных атрибутов. Данное обстоятельство требует смещения плоскости анализа с рассмотрения генезиса игры как игровой деятельности на ее же анализ, но уже именно как игровой деятельности.

Предпринимая такую попытку, необходимо подчеркнуть следующее. В психологических исследованиях сложилась традиция, согласно которой своего рода общим местом стало указание на наличие у игровой деятельности двух наиболее специфических, атрибутивно присущих ей особенностей. Они не только раскрывают ее психологическое своеобразие, но и вообще лежат в основе дифференциации этого типа деятельности именно как одного из трех основных типов. Фактически они очерчивают «демаркационную линию» между игровой деятельностью, с одной стороны, и учебной и трудовой деятельностью — с другой.

Первая и наиболее яркая из них заключается в том, что игра выполняется ради самой себя. Она именно сама по себе является своего рода «самопричиняемой» и уже самим своим фактом, самым процессом реализации приносит мотивационное удовлетворение и обеспечивает эмоциональную отдачу. Она, точнее, сам процесс ее реализации, обладает самоценностью, собственным значением и непосредственно порождает позитивные эмоции, а также субъективное удовлетворение. Вторая основная особенность игровой деятельности заключается в том, что по отношению к ней получение какого-либо общественно значимого, продуктивного результата не является обязательным, а отходит на второй план. Результат (и в этом его глубокая психологическая специфичность по отношению к игровой деятельности), как правило, не предназначен для последующего «внешнего использования». Он не ориентирован «вовне», на его использование для каких-либо иных внешних по отношению к нему (в том числе и лично значимых) целей, а носит «внутренний» характер.

В связи с этими двумя наиболее специфическими особенностями игровой деятельности и возникает ключевой вопрос: каким образом они влияют на системогенез игровой деятельности и обуславливают возникновение у него специфических черт и характеристик, отличных от системогенеза других типов деятельности (учебной и трудовой)? На наш взгляд, ответ на данный вопрос можно дать в том случае, если вновь обратиться к одному из базовых понятий концепции системогенеза — к понятию ПСД [2; 3]. Вместе с тем использование данного понятия должно теперь носить уже не характер «макроанализа», направленного на выявление общего типа и смысла системогенеза игровой деятельности. Она должна носить характер «микроанализа», то есть быть направленным на выявление специфики содержания каждого из входящих в эту систему функциональных блоков.

Как было показано в [4], для относительно ранних онтогенетических интервалов развития, которые наиболее полно и естественно соответствуют с периодом доминирования игровой деятельности, следует констатировать специфическую ситуацию. На этих онтогенетических фазах ни общая архитектура ПСД, ни ее основные

функциональные блоки еще не представлены в их оформленном и тем более зрелом виде (как это имеет место на поздних онтогенетических интервалах). Эта архитектура, равно как и все содержание ПСД, а также каждого из ее блоков, еще только складывается, формируется. Она еще только развивается на том интервале, на котором доминирует игровая деятельность и для которого она является ведущим типом. В этом, собственно говоря, и состоит главная особенность всего этого возрастного периода. Поэтому по отношению к нему сам термин «функциональный блок» не может быть использован с той же степенью непосредственности и адекватности, с какой он применим по отношению к более зрелым возрастным периодам. Речь может идти лишь о некоторых формирующихся, оформляющихся, как бы находящихся в состоянии «кристаллизации» образованиях, которые впоследствии и трансформируются в функциональные блоки психологической системы деятельности. Это, так сказать, «прото-блоки» будущей системы деятельности.

В свете сказанного очень показательным, что по отношению к игровой деятельности содержание каждого из такого рода протоблоков обладает не только глубокой, но и очень характерной — это главное — общей по смыслу спецификой. Действительно, одной из ярчайших особенностей игровой деятельности, как отмечалось выше, является у нее наличие собственного мотивационного потенциала, удовольствие и удовлетворение от самого процесса ее осуществления. Но это, однако, означает, что ее мотивы лежат «внутри» нее самой; он самодетерминирует себя. «На языке» теории мотивации это означает, что функциональный блок *мотивации* игровой деятельности образован в основном (а во многих случаях — и практически полностью) той категорией мотивационных образований, которые обозначаются понятием «внутренних мотивов», внутренней — интринсивной мотивации. При этом, однако, следует обязательно учитывать важнейшую и, по существу, атрибутивную особенность внутренней мотивации как таковой. Она принципиально отличает ее от иных типов мотивации, прежде всего от внешней, результативной. Как известно, внутренняя мотивация базируется не на гомеостатическом принципе, как многие иные типы

мотивации, а на ином — гетеростатическом. В основе первого принципа (гомеостатического) лежит механизм редукции мотива и (или) потребности после их удовлетворения. В основе же второго (гетеростатического) принципа, напротив, лежит механизм усиления мотива после его удовлетворения. Система отнюдь не приходит к равновесию (гомеостазу) после «устранения возмущений», связанных с возникновением у нее дефицита в чем-либо, который и переживается как потребность, как мотив. Она проявляет активность, направленную на их усиление. Феноменологически это находит свои проявления в известных фактах, суть которых сводится к тому, что, например, познавательный или иной интерес к чему-либо после его удовлетворения может не только не ослабевать, но и, наоборот, усиливаться. Удовольствие, получаемое от игры, не только не приводит к редукции игровых мотивов, но и стимулирует их и т. д. Все это выступает следствием того, что внутренняя мотивация является как бы «открытой», труднонасыщаемой. Через нее и в ней действуют механизмы самодетерминации активности в целом, и игровой активности в особенности. Именно приоритет в игровой деятельности внутренней мотивации является решающим условием самодетерминации как атрибутивно присущего этой деятельности свойства. Особо подчеркнем, что такая специфика вытекает из самой психологической природы игровой деятельности. Точнее, она сама обуславливает эту природу, детерминируя важнейшие атрибуты игровой деятельности. Как показано в работе [5], в дальнейшем специфически игровая мотивация очень существенным образом влияет на формирование того, что обычно обозначается понятием *внеучебной* мотивации и рассматривается в качестве одной из мотивационных подсистем личности, но уже на этапе реализации собственно *учебной* деятельности. Более того, исследования показывают, что (вопреки традиционной точке зрения) внеучебная мотивация оказывает значимое *фасилитирующее*, то есть позитивное, влияние на общий уровень собственно учебной мотивации [5; 6]. Очень важно и то, что внеучебные мотивы, существенную часть из которых как раз и составляют мотивы игрового типа, достаточно часто выступают и в функции *терминальных* мотивационных факторов по отношению

к собственно учебным мотивам — как инструментальным [5]. Тем самым они выступают объективным средством трансформации одного типа ведущей деятельности (игровой) в другой — в учебную. Совершенно закономерно в этой связи то, что очень конструктивную роль в данном процессе играют дидактические *игры*, поскольку именно они как раз и позволяют сохранить в учебной деятельности мотивационный потенциал собственно игрового характера и содержания. Данная проблема была подробно рассмотрена в работах [1; 5].

Другая важнейшая функциональная составляющая деятельности, связанная с процессами *информационной ориентировки и отражения* нормативных регуляторов деятельности, также подвергается в игре закономерной спецификации. Действительно, очень характерной особенностью игровой деятельности выступает не столько «подстраивание» под объективную реальность, сколько создание искусственной реальности, конструирование «среды понарошку». Она предполагает опору на систему искусственных правил, метафор, мифологических условий и иных подобных регуляторов, а также информационных признаков, на основе которых и реализуется игровая деятельность. За всем этим необходимо, однако, видеть общий смысл подобных трансформаций. Дело в том, что, наряду с другими функциями этой системы, она в очень существенной степени упрощает реализацию игровой деятельности. В то же время (а в значительной мере именно поэтому) она же делает ее одновременно и субъективно привлекательнее, и интереснее, к тому же более реализуемой, «легкой». Принципом формирования содержания данного блока является «принцип удовольствия и интереса» (и потому — простоты), а не «принцип реальности» (и потому — сложности).

При обращении к еще одному важнейшему функциональному протоблоку — *принятию решения* — можно констатировать аналогичную по смыслу картину. Она характеризуется двумя основными особенностями. Во-первых, поскольку игровая деятельность — это прежде всего именно игра (а не реальность), то есть своего рода «активность понарошку», то из процессов принятия решения фактически исключается

главная, критически значимая особенность. Это, разумеется, феномен принятия на себя ответственности за выбор, за принимаемое решение. Действительно, типичнейшей особенностью детской игры, ее именно атрибутивной чертой является ситуация, при которой «ничего страшного» не происходит даже в случае самого неверного решения. Решения в игровой деятельности обладают практически полной обратимостью — «отменяемостью». Складывается ситуация, при которой принятие решения, с одной стороны, существует, а с другой — не совсем. Точнее, оно, конечно, существует, но также «понарошку». Во-вторых, анализ содержания игровой деятельности в этом блоке показывает, что из всех компонентов, традиционно дифференцируемых в теории принятия решения, в игровой деятельности присутствуют наиболее простые, неразвитые и несовершенные компоненты. Так, среди правил доминируют репродуктивные правила как относительно более простые (а не детерминистские или эвристические как относительно более сложные). Среди критериев — субъективные, а не объективные. Среди информационных признаков превалируют относительно простые в плане восприятия и использования, но одновременно и наименее содержательные, наименее «информационноемкие» и т. д. Все это, с одной стороны, вполне естественно, поскольку на относительно неразвитых стадиях формирования системы деятельности содержание данного блока и не может быть развернутым и сложным. Однако, с другой стороны, нельзя не видеть и того, что подобная спецификация опять-таки содействует радикальному упрощению, субъективной легкости осуществления процессов принятия решения. Они не характеризуются субъективно-негативными чертами, связанными с ответственностью за результат. На первый план выходят его субъективно привлекательные моменты, связанные с ощущением свободы выбора.

Достаточно интересные и показательные спецификации имеют место по отношению к еще одному важнейшему функциональному протоблоку. Он синтезирует в себе *индивидуальные качества*, лежащие в основе реализации деятельности (в данном случае — игровой). Вместе с тем эти спецификации носят несколько иной, нежели все описанные выше, характер.

Действительно, по отношению к учебной, и особенно трудовой, деятельности типичной является ситуация, при которой именно деятельность селекционирует необходимые для ее успешного осуществления индивидуальные качества. Она содействует и их приоритетному развитию, и необходимой компенсации. Все это, как известно, лежит в основе формирования самого блока профессионально-важных качеств. Метафорически выражаясь, «деятельность выбирает качества» (но никак не наоборот). По отношению же к игровой деятельности все выглядит существенно иначе и даже противоположным образом. Действительно, для природы детской игры максимально характерно именно то, что сам ребенок стихийно выбирает преимущественно те игры, которые более близки ему. Но это же означает, что он выбирает такие игры, которые в наибольшей степени созвучны его индивидуальным качествам и особенностям, способностям и интересам. Иными словами, здесь уже не «деятельность селекционирует качества», а «качества селекционируют деятельность» (игровую), то есть определяют выбор того или иного вида игровой деятельности, равно как и формы ее реализации. Понятно, что и эта спецификация обуславливает субъективный комфорт, эмоциональную привлекательность и легкость осуществления игровой деятельности в целом.

При обращении к содержанию еще одной важнейшей функциональной составляющей деятельности — к блоку *исполнительских действий* — также выявляются закономерные спецификации. Так, общеизвестно, что одной из основных черт игровой деятельности (особенно на ранних этапах онтогенеза) является ее по преимуществу спонтанный и достаточно свободный характер. Она допускает достаточно широкие возможности «отклонений и уклонений» от правил и предписаний организации действий. Кроме того, она характеризуется и фактическим отсутствием строгой и жесткой (а тем более — многоуровневой, иерархической) структуры исполнительских действий. Это означает, что для процессов, операций и действий исполнительского типа в игровой деятельности характерна слабая степень структурной организации. И уж тем более для нее нехарактерна жесткая иерархическая соподчиненность. Напротив,

они организованы на основе так называемой «линейной структуры» (но никак не структуры иерархической). «Линейная структура» предполагает реализацию деятельности в виде своего рода одномерного континуума — «цепочки» действий, которая может легко трансформироваться, поскольку является достаточно лабильной и свободной<sup>1</sup>. В ее основе, как правило, не лежит какой-либо четкий план (и вообще — план как таковой), регламентирующий более сложную структурную организацию и предполагающий соподчиненность действий, а, следовательно, и установление иерархических связей между ними. Известно, однако, что именно линейная структура характеризуется значительно большей легкостью реализации, меньшими субъективными затратами, а потому и большей привлекательностью. Аналогичные по смыслу спецификации, как было показано нами в специально посвященной данному вопросу работе [4], имеют место и по отношению ко всем иным функциональным составляющим деятельности (блокам программирования, планирования, контроля).

Таким образом, можно видеть, что одной из важнейших и очень специфических особенностей системогенеза именно игровой деятельности, обусловленной ее психологическим своеобразием, является закономерная трансформация содержания всех основных функциональных блоков (точнее, ее протоблоков) системы деятельности. По отношению к ним формируется такое содержание, которое, во-первых, способствует повышению реализуемости, осуществимости деятельности в целом — облегчает ее. Во-вторых, это такое содержание, которое

<sup>1</sup> Естественно, мы отдаем отчет в том, что, формулируя эти положения, по необходимости приходится несколько схематизировать и упрощать реальную ситуацию, связанную с многообразием проявлений игровой деятельности. Понятно, что в целом ряде случаев и по отношению к ряду форм и типов игр их организация не является столь простой, а, напротив, вплотную приближается к сложным иерархическим схемам организации. Дело в другом: именно те характеристики игры, которые рассмотрены выше, проявляются в простых, а значит, в онтогенетически более ранних фазах развития. Однако именно на них и происходит наиболее интенсивное первоначальное складывание основных психологических составляющих деятельности — ее «протоблоков».

усиливает субъективную привлекательность, эмоционально-мотивационную окраску деятельности и поэтому самодетерминирует, самостимулирует ее выполнение. Деятельность (игровая) и ее функциональные протоблоки формируются таким образом, чтобы выполнять по отношению к себе самим самостимулирующую, самодетерминирующую роль. Деятельность и ее компоненты формируются и развиваются в рамках ее игрового типа не для «внешнего использования», а для своей собственной реализации. Формирование деятельности включает тем самым мощный механизм саморазвития — прежде всего через селекцию такого содержания каждого функционального блока, которое повышает степень ее реализуемости, с одной стороны, и привлекательности — с другой.

Все рассмотренные особенности объективно сопряжены с еще одной основной психологической особенностью игровой деятельности, также определяющим образом влияющей на специфику ее системогенеза. Она, как отмечалось выше, заключается в глубоком своеобразии результативной стороны этой деятельности. У нее, как правило, отсутствует результат, предназначенный для «внешнего использования», а зачастую и для использования, реализации вообще. Помимо всех иных аспектов такой природы ее результативной стороны, подробно описанной в психологической литературе, она имеет, на наш взгляд, еще один важный смысловой оттенок. Дело в том, что минимизация значимости результата, необязательность его получения и тем более использования имеет своим объективным следствием и своей оборотной стороной максимизацию процессуальной стороны деятельности. Несколько заостряя ситуацию, можно сказать так: целью игровой деятельности является не получение результата, а самоподдержание ее процесса. Это, впрочем, известная ситуация, описываемая выражениями типа «деятельность (игровая) выполняется ради нее самой». Однако если попытаться заглянуть за «феноменологический фасад» этой ситуации, то обнаруживается, что в ее основе опять-таки лежит механизм самодетерминации, самостимуляции игровой деятельности. Через него она детерминирует, стимулирует, развивает сама себя. Ее целью выступает не результат, а поддержание процесса собственного функционирования. Но в таком

случае возникает закономерный вопрос: зачем и для чего? Ответ на него, однако, достаточно очевиден: для того, чтобы посредством приоритетного развертывания процессуальной стороны складывались и формировались, развивались и эволюционировали собственно регулятивные схемы и операционные средства. Именно они и станут совершенно необходимыми для последующих, более сложных типов деятельности (учебной и трудовой). Поэтому главным результатом игровой деятельности и является формирование ее самой как объективного условия для генезиса иных типов деятельности. В соответствии с этим содержание и смысл каждого ее блока подчиняется принципам самодетерминации, самостимуляции и саморазвития, обеспечивающим такое формирование.

В силу этого специфика системогенеза игровой деятельности заключается еще и в том, что это своего рода *авто-системогенез*, так сказать «самоподдерживающийся» системогенез. Целью и смыслом системогенеза игровой деятельности (как своего рода протоформы по отношению к учебной и трудовой деятельности) является не то, что он направлен на формирование какой-либо конкретной деятельности. Его «сверхцель» и общий смысл состоят в том, что он является самонаправленным, а в его структуре доминируют механизмы самодетерминации и самостимуляции. По-видимому, в этом проявляется и достаточно общая закономерность развития в целом, состоящая в следующем. Системы (по крайней мере, определенных типов), прежде чем окажутся в состоянии реализовать некоторые внешне-ориентированные, продуктивные функции, на ранних этапах своей генетической динамики имеют в качестве доминирующей цели формирование самих себя, то есть достижение своего рода некоторого «внутреннего результата». Отсюда с необходимостью следует, что системогенез на его ранних стадиях должен носить характер авто-системогенеза; это — одна из его объективных особенностей. Однако именно это и реализуется в игровой деятельности (точнее, через нее), составляя суть и специфику ее системогенеза. Можно сказать, по-видимому, и более категорично: именно поэтому игровая деятельность и существует как таковая<sup>2</sup>.

<sup>2</sup> В связи с этим, конечно, возникает и еще более общий, а в чем-то не совсем «обычный и привычный»

Отметим также, что у механизмов самодетерминации и самостимуляции деятельности, обуславливающих ее формирование по типу авто-системогенеза, существуют очень общие и достаточно глубинные причины. Как известно, даже с сугубо физиологической точки зрения функционирование организма и любого его органа активность как таковая обладает своего рода «положительной валентностью». Она сопровождается позитивными эмоциями и потому самоподдерживает себя. Именно это (естественно, через ряд переходных уровней и генетических ступеней) проявляется и в свойстве самостимулирующего характера генезиса деятельности, в развитии игровой деятельности по типу авто-системогенеза.

Итак, выше была предпринята попытка раскрытия некоторых психологических особенностей и закономерностей развития игровой деятельности. При этом в качестве теоретико-методологической основы была реализована концепция системогенеза деятельности, успешно примененная ранее к трудовой и учебной деятельности, но не востребованная пока психологией игровой деятельности. Наиболее общий итог такого рассмотрения состоит в следующем. С одной стороны, установлено, что системогенез игровой деятельности характеризуется рядом общих особенностей и закономерностей с генезисом основных типов деятельности. Однако, с другой стороны, показано, что он обретает и явную специфику, обусловленную глубоким психологическим своеобразием самой игровой деятельности. Главными чертами этой специфики является то, что системогенез игровой деятельности характеризуется, так сказать, «триадой атрибутов»: он развертывается как прото-, мета- и авто-системогенез. Указанные

в плане его постановки вопрос. Действительно, за счет чего в ходе филогенеза сформировалась такая разновидность деятельности, каковой и выступает игровая деятельность? Не достаточно ли было в целях аккумуляции социального опыта, в целях индивидуального развития, «научения и обучения» только учебной деятельности (в самых разных ее проявлениях), которая, собственно говоря, не только прямо и непосредственно предназначена именно для этого, но и фактически его составляет? В свете представленных выше материалов становится понятным, почему объективно невозможно «обходиться» без игры, «проскакивать» ее в ходе онтогенетического развития.

атрибутивные характеристики ее системогенеза и определяют его общее содержание. Взятые именно в своей совокупности, эти атрибуты в достаточно полной степени характеризуют специфику генезиса игровой деятельности.

#### Ссылки

1. Карпов А. В. Системогенез игровой деятельности: постановка проблемы и подход к изучению // Вестник ЯрГУ. Серия Гуманитарные науки. 2015. № 4. С. 78—83.

2. Шадриков В. Д. Проблемы системогенеза профессиональной деятельности М.: Наука, 1982. 182 с.

3. Шадриков В. Д. Психология деятельности человека. М.: Институт психологии РАН, 2013. 540 с.

4. Карпов А. В. Психология деятельности. Генетическая динамика. М.: РАО, 2015. 606 с.

5. Карпова Е. В. Структура и генезис мотивационной сферы личности в учебной деятельности. Ярославль: ЯГПУ, 2007. 570 с.

6. Детская игра: теория, практика, дидактические материалы: монография / под науч. ред. Е. В. Карповой. Ярославль: ЯГПУ, 2013. 565 с.

3. Карпов А. В. Психология деятельности. Генетическая динамика. М.: Изд. дом РАО, 2015. 606 с.