

Муханова Н.А. (Санкт-Петербург)

ИЛЛЮЗОРНЫЙ МИР ИГР СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА

Игра как феномен культурный и индивидуально-психологический может нести в себе множество функций. Они проанализированы в трудах психологов, педагогов, философов, культурологов и др. С точки зрения клинико-психологического подхода можно рассматривать игру как индикатор психического здоровья личности, а в широком масштабе как показатель здоровья общества в целом.

Известно, что в различные периоды развития ребенка ему свойственны разные типы игр, которые помогают справиться с задачами каждого возрастного этапа. То есть игра в контексте психического развития ребенка служит моделью мира и отношений в мире, катализатором его развития. Однако, в играх детей, страдающих нервно-психическими расстройствами есть одна общая особенность: эти игры служат для символического представления драмы неразрешенного внутреннего конфликта, ребенка. Это наблюдение позволило построить многочисленные модели психологической помощи детям и подросткам, позволяющие расшифровать символический смысл игры и в символической же форме помочь разрешить конфликт, сгладить искажения в психическом развитии, позволить построить более зрелую личность и выработать более сложные и адаптивные механизмы психической защиты.

Если помощь психотерапевта или психолога не пришла вовремя, то ребенок, уже будучи подростком или даже взрослым человеком, остается тем самым беспомощным маленьким мальчиком или девочкой, пытающимся через свои уже более замаскированные под взрослые игры, а возможно и симптомы каких-либо отклонений достучаться до мира, прося помощи и зачастую не осознавая этого. Об этом много написано такими авторами как Э. Берн, Дж. Л. Морено, А. Фрейд, М. Клайн и др.

Следовательно, игра может стать интересным материалом для анализа, который позволяет многое сказать о личности играющего.

Современное нам время носит отпечаток отчуждения. Об этом писал Э. Фромм в своей работе «Бегство от свободы». Оно проявляется в удалении человека от своих исконных биологических корней и духовных истоков, формализацией и механизмом

межличностных контактов, потерей переживания истинности своего Я, которое заменяется на одну или несколько социальных масок. А в сущности за всем этим нагромождением форм и персон, предъявляемых социуму прячется маленький, беспомощный, утерявший или так и не нашедший свой путь, нуждающийся в осмыслении своего бытия человек. Скорее даже ребенок.

Время социальной нестабильности, финансовых и экономических кризисов, утери идеологии, локальных вооруженных конфликтов, то и дело грозящих стать глобальными, еще более ярко высвечивает проблемы отдельного человека. Это позволяет на основе анализа массовых явлений и наиболее популярных игр глубже понять болезни современной культуры.

В каждом человеке скрывается внутренний ребенок. Он может быть легким веселым, играющим и самое главное творческим. Это происходит тогда, когда у реального ребенка было полноценное гармоничное детство, наполненное любовью родителей. Тогда, взрослея, человек становится способным любить, творить, отдавать, без страха потерять собственную личность, спонтанным. Человек становится созидающим в самом широком смысле слова.

Но иногда внутри человека скрывается беспомощный, обиженный и нелюбимый, стремящийся любым способом удержать ту иллюзию любви и защищенности, которую он сам создал, младенец. Тогда вся творческая, созидательная энергия расходуется на поддержание иллюзорного или ложного образа Я и представлений о мире. Если эта иллюзия утрачивается, то перед человеком встает угроза уничтожения собственной, пусть ложной личности. Социальная нестабильность, на протяжении 10 последних лет существующая у нас в стране, создает повышенные требования к адаптационным возможностям человека. Это нелегко дается даже здоровым, зрелым людям и практически невыполнимо для тех, у кого есть какие-то отклонения. Таким образом, сама социально-экономическая ситуация ставит под угрозу слабые защитные конструкции, которые такому человеку удалось создать. Следовательно, возникает вполне закономерный бессознательный страх уничтожения, с которым у незрелой личности нет возможности справиться.

Именно в этом случае внутренний ребенок начинает проявляться в тех сферах человеческого бытия, где его деятельность не уместна,

поведение человека в целом становится инфантильным, это проявляется, в том числе и в играх, которые он ведет с социумом, которые не продвигают его по пути развития, а проявляют его слабость, поддерживают иллюзии.

— В разные времена, в различных культурах и общественных устройствах существовали игры, в которые играли все. Есть такие и в наше время. Не претендуя на глобальную классификацию, была сделана попытка проанализировать наиболее популярные игры современной молодежи и взрослых людей. Это позволило выделить среди них три наиболее часто (например толкинисты);

— Некоторые типы телевизионных игр, основной принцип выигрыша в которых – удача или везение;

— Азартные игры (рулетка, игровые автоматы).

На первый взгляд все эти игры разные. Однако, при ближайшем рассмотрении, можно найти объединяющую их особенность – это игры ухода, даже бегства от реальности.

Младенец в психоаналитической теории понимается как существо обладающее фантазией всемогущества, когда все в окружающем мире происходит, только потому, что этого захотел он сам. До некоторых пор эта позиция хороша, она служит целям выживания и развития. Если в этот период мать ребенка – дарующая женщина, тогда она насытится ее безграничной любовью и будет двигаться дальше, становясь все ближе к реальности и, все более адекватно оценивая свои возможности и ограничения. При этом он принимает желания, возможности и ограничения других людей и не воспринимает это как нелюбовь к нему. Фантазия всемогущества уходит, оставляя место принципу реальности. Если случилось так, что ребенку не было достаточно материнской любви, то основным побуждением его дальнейшей жизни будет ненасыщаемое стремление найти этот источник любви и завладеть им. Его бессознательные представления о собственной личности будут, как о могущественной или как о ничтожной, никчемной. Его переживание себя будет характеризоваться ощущением пустоты. Эту пустоту непременно нужно заполнить чем-то. Игра как нельзя лучше позволяет это сделать.

Тогда в игре подросток или взрослый человек становится

супергероем, непобедимым борцом за какую-либо идею, идентифицируясь таким образом, с книжными, историческими или компьютерными персонажами. Для большей достоверности можно надеть костюм той эпохи, создать организацию единомышленников или использовать компьютерные спецэффекты, которые позволяют добиться ощущения реальности происходящего. Остальное доделает фантазия. Вживаясь в образ своего героя, человек постепенно отключается от реальной жизни, круг его интересов сужается, он начинает существовать в вымышленном, виртуальном мире. Этот мир хорош для него тем, что в нем все «как бы». При неудаче, компьютер можно запустить заново. Битвы хоббитов с гоблинами не заканчиваются гибелью или серьезным поражением, а выигрывая человек не обретает каких-либо важных для его внутреннего роста качеств. Полученные умения практически бесполезны в реальной жизни. Так создается иллюзия собственного всемогущества и одновременно безопасности, поддерживается пускай ложный, но позитивный образ я, строится мир в котором все по правилам и предсказуемо. Однако в этом мире нет человеческой любви и тепла, нет личностного и духовного роста, не настоящих побед и поражений. Этот мир – суррогат, который парализует творческие силы личности, делает ее зависимой от ею же самой созданной иллюзии.

У непережитых конфликтов раннего детства есть и другой способ проявления через игру. У многих телевизионных и других игр нет правил, по которым можно идти к победе, но есть воля случая, который может принести удачу или разрушить все. В этих играх ничего или почти ничего не зависит от способностей, смекалки, интеллекта, других возможностей самого играющего. Такие игры моделируют хаотичный непредсказуемый мир пограничной личности – человека, у которого была непредсказуемая, постоянно меняющаяся среда в раннем детстве. Для него любовь – это случайно пойманная удача. Не понятно из-за чего она приходит, когда и почему уйдет, но когда она в руках человек чувствует себя хорошим, достойным, счастливым, даже великим.

У такого человека нет собственных устойчивых границ личности, представления о том: кто я? Где я, а где другой? Куда и зачем иду?

Чего на самом деле хочу? Есть стремление получить, схватить свою долю удачи, а не заработать ее. Именно так внезапно в детстве он получал любовь матери, ее похвалу, хотя также быстро и непредсказуемо терял. С тех пор и играет в рулетку с жизнью.

Перечисленные выше проблемы раннего детства достаточно широко распространены сейчас у ныне живущих взрослых и не очень взрослых людей.

Причин тому может быть много. Одна из них – это распад общества, в котором основной формой идентичности была наиболее простая и более ранняя Мы-идентичность, в отличие от более зрелой Я-идентичности. Это определялось массовостью большинства микро- и макросоциальных явлений и формировало в некоторой степени незрелую личность, для которой важнее быть включенной в какую-либо общность, чем найти, построить и реализовать свою индивидуальность. Во многом это и не представлялось возможным. К сожалению, не будучи индивидуальностью, зрелым и здоровым человеком нельзя вырастить и воспитать такового. Поэтому наши дети и подростки будут играть в супергероев, хоббитов, лотто, рулетку и другие игры со своей собственной жизнью в поиске безопасного фантазийного мира. А старшее поколение будет играть в подобные игры в поисках утраченных иллюзий безопасности, принадлежности к сообществу, предсказуемого мира. Ни те, ни другие, к сожалению, не живут в реальности, какой бы страшной она ни была...