

Сюзанна Миллер

"Психология игры"

Глава 10

ЗАЧЕМ НУЖНА ИГРА?

Игра со всех сторон. Современные исследования, междисциплинарный подход, практические рекомендации, взгляд в будущее, М.: Прагматикакультура. Фонд научных исследований, 2003

Под ред. Екатерины Жорняк

„Почему вы так себя ведете?“ — очень часто спрашивают людей, когда не понимают их поведения. Это подразумевает ответ, что людей что-то побуждает, или „стимулирует“, так себя вести. Ломать голову над каждым человеческим поступком — занятие психологов, но если вопрос формулируется так, что в ответе ожидается описание неких особых мотивов, то вряд ли от них будет много пользы. Например: „Почему животные едят? Ими движет голод. Почему они пьют? Их побуждает жажда. Почему они играют? У них есть потребность действовать и исследовать“. Такие ответы ошибочно подразумевают пассивную систему, подталкиваемую к действиям, так что следующие вопросы будут заданы о подробных условиях, связанных с поведением, и необходимых для этого механизмах и структурах. Когда все это известно, вопросы о мотивации становятся излишними. Например, жажду часто называют „мотивационной системой“, хотя уже многое известно о поддержании водного баланса в организме, о задействованных при этом физиологической, нервной и центральной нервной системах, о некоторых воздействиях водной депривации на поведение. Назвать всю эту организацию „мотивационной системой“, значит, ничего не добавить к ее пониманию. Даже именуя эти устройства „системой“, мы всего лишь классифицируем их как управляемый объект. Все структуры, вовлеченные в поддержание водного баланса организма, действуют не сами по себе, на них воздействует и состояние других „систем“, например, температурный контроль, содержание соли и углекислоты, потоотделение. Рот является частью пищеварительной системы, а также частью речевого механизма и т. д.

Под понятиями „мотивация“ и „стимул“ обычно подразумевают, что в определенных границах, чем дольше животное лишено еды, тем больше оно будет трудиться над решением задачи, которая обеспечит пищу, и поведение, которое повторяется после подкрепления едой. Пока термин „мотив“ применяется

только для обозначения подобных фактов — это не вызывает возражений. Но подразумевать отдельное „мотивационное состояние“, как бы быстро исполнение или новое научение ни следовало за данной моделью стимула, более или менее последовательно в определенных условиях — это или заблуждение, или все-навсего обозначение модели стимула как „подкрепления“. Оно повторяет факты, но не объясняет их. Демонстрация подкрепления возможности двигаться после бездействия, рассматривать картинки, слушать песенки, собирать картинки-загадки — все это возможность подкрепления других составных частей игры. Пока это вводит игру в рамки „мотива“, это, скорее, только лишь обозначение того, чего мы не знаем, чем того, что знаем.

Слово „мотив“ употребляется в столь разных значениях, что я должна пояснить, что подразумеваю под словами „причина“, „мотив“ и „причины поведения“. „Причинами“ данного поведения являются все условия, структуры и функции, без которых оно не сможет проявиться (или измениться) и которые существенны для его проявления. „Мотивы“ — это причины, возникающие из активности живого организма, которые потенциально могут быть поставлены под сознательный контроль. Причины поведения человека — это те „мотивы“, которые он осознает, контролирует и использует и которые формируют часть его планов, или стратегии действий. В настоящее время модели, возможно, лучше описывающие поведение человека, аналогичны саморегулирующим, самообучающимся электронным приспособлениям, которые способны выбирать нужное из поступающей информации и многих программ.

Я не считаю эти определения безошибочными, просто они должны немного помочь описать игру. Игра не используется ни в так называемых „неконтролируемых“ действиях, ни в действиях, являющихся результатом планирования, хотя планирование может быть использовано и в игре. Игра чаще всего относится к поведению, которое со стороны наблюдателя не является обдуманном результатом планирования, но также и не бесконтрольным действием человека. Так, что оно не требует объяснения особыми мотивами. Напротив, условия, подкрепляющие игру, далеко не однородны. Новая игрушка и привычная игрушка, событие, которое не пугает и события, напугавшие ребенка, беспорядок и стимуляция — все это может побудить ребенка играть. Так или иначе, согласно приведенному здесь определению „мотивов“, они не обязательно должны являться рядом условий, на которые стоит обратить внимание в первую очередь.

Обсуждался вопрос, является ли игра однородной деятельностью. Игра может быть буйной и происходить на большой территории, а может быть тихой и требовать сосредоточенности. Она может включать исследования, агрессию, части сексуального поведения, может быть одиночной или коллективной. Но есть характеристика, отличающая любой вид игры от поведения, от которого она берет название. В любом случае существует парадоксальная разница между игрой и соответствующим серьезным поведением. В некоторых случаях игра похожа на незаконченную версию узнаваемой модели поведения. Агрессивная игра доходит чуть ли не до убийства, но в нее входит также и разгром противника, и запугивание, заставляющее его отступить, и многое другое. Более важно то, что она происходит в неподходящем контексте. Агрессия — это недружественное поведение. В агрессивную игру играют или только друзья, или дружелюбное социальное сообщество. Подражание часто обозначает научение через наблюдение. Но в подражательной игре „оригинал" обычно не присутствует. Если речь идет о взрослых, любую часть сексуального поведения можно назвать сексуальной игрой, но только не сам коитус. Исследование подразумевает незнакомую местность. Объект, незнакомый обезьяне, она обнюхивает, жует, лижет и вертит в лапах. Когда ребенок рассматривает, вертит в руках наверняка знакомый ему объект или „охотится" в знакомых ему местах — это обычно называется игрой.

Игра выглядит бессмысленной, с биологической точки зрения, поскольку она не может быть классифицирована как принадлежащая к поведенческим моделям с различаемыми биологическими функциями, в то время, как по сходству поведения, ее можно отнести к определенным действиям. Нападение полезно для животного при защите от нападения, при борьбе за самку, еду или при защите потомства. Удары, толчки, угрозы, борьба или погоня в игре не выполняют сами по себе ни одной из этих функций и могут проявиться только в измененной форме. То, что заключает в себе биологическая функция игрового поединка, можно с уверенностью установить только после экспериментального анализа поведения разных видов. На основе примеров, приведенных выше (см. гл. 3 и 7), можно предположить, что детали „игрового поединка" различны для разных биологических видов и выполняют разнообразные функции в рамках конкретного социального контекста. Возможно, они ранжируются от знакомства членов социальной группы и укрепления дружеских отношений до схваток за первенство, которые не выходят за рамки игры, благодаря социальным санкциям и другим

сдерживающим мерам. Сами схватки за главенство в стае игрой не являются. Игровой поединок, как таковой, по своим биологическим целям отличается от агрессии.

Почему мы вообще рассматриваем биологические функции игры? Возможно, это просто побочный продукт, не приносящий пользы ни животному, ни виду в целом, что, вероятно, не выглядит невозможным даже в рамках эволюционной теории. И все же это маловероятно. Причиной поведения, общего для большого количества разных видов, которое различается внутри вида в зависимости от возраста, социальных особенностей, типа питания и т. д. (все это присуще определенным типам игры), скорее всего, является давление окружающей среды, обеспечивающее выживание или вымирание. В любом случае такую гипотезу нельзя отменить без проверки. Это, впрочем, не означает, что предположение о чисто биологических функциях игры является априори верным. Обычно полагают, что игровые схватки полезны молодым особям для обучения и совершенствования бойцовских и охотничьих умений и навыков. Но нам уже известно, что для многих видов млекопитающих не нужны игровые схватки, несущие функцию обучения и совершенствования агрессивных и охотничьих действий.

Не все игры, кажущиеся биологически бесполезными, не поддаются классификации. Исследовательские игры со знакомыми объектами кажутся поразительно простыми, потому что наблюдатель не знает, что объект все еще является незнакомым или „неизученным“ для исследователя. Например, у детей усвоение и классификация информации, полученные ими при исследовании объектов, происходят относительно медленно. Чтобы распознать объект, им нужно повертеть его в руках, в то время как взрослому достаточно просто взглянуть на него. Наблюдатель, очевидно, недооценивает время, необходимое им для этого. В то же время длительная игра с объектом не обязательно являются формой исследования или даже усвоения информации. Они хватают, сосут, вертят в руках знакомый объект еще и для того, чтобы продлить возбуждение. Это имеет совершенно иное биологическое значение для устойчивости организма. Невозможно делать предположения о значении биологических функций без экспериментального исследования подробностей данного поведения и условий, при которых они проявляются.

Общая активность — одна из категорий, требующая исследований. Известно многое об условиях, влияющих на общую активность, но остаются

спорными критерии, по которым ее можно определить как игру. Можно назвать игрой любую неспецифическую деятельность. Тогда буйная игра — часть картины поведения, наблюдаемого при „возбуждении“. Все, что настораживает и волнует организм (в котором быстро проявляется страх), не придавая в то же время его действиям специфической направленности, должно быть расценено как условия для буйной игры. Должны быть исследованы задействованные при этом физиологические механизмы и структуры. Проще говоря, это касается вегетативной нервной системы и субкортикальных контролирующих центров, особенно при недостаточной или нарушенной интеграции с высшими кортикальными центрами. Поведение возбужденного животного или человека в конкретных условиях типично для всего вида. Лошади пускаются в галоп, младенцы машут руками, ногами и визжат, 5-летние дети подпрыгивают, часто движется все тело, особенно у детей.

Есть несколько причин, почему буйные игры встречаются чаще у молодых животных. Например, у молодых млекопитающих движения менее интегрированы и меньше контролируются, и изменения в стимуляции, возможно, уравнивают диффузные реакции, меньше свойственные взрослым животным. Буйная игра снижает возбужденность — это еще одна из ее возможных функций. Она может являться способом подготовки к действию, развитию проворства, которое может в дальнейшем оказаться необходимым при встрече с опасностью, в поисках еды, брачных или игровых партнеров. Мягкая „настройка“ особенно полезна, для моторного развития детей. Несомненно, основные умения, необходимые для движения в пространстве, развиваются без специального обучения. Тем не менее без стимуляции и упражнений даже взрослые животные теряют физическую форму. Хотя для детенышей требуется на удивление малая стимуляция, полное ее отсутствие все же замедляет развитие.

"Необходимость" двигаться, прыгать, кричать и „выпускать пар“, в целом присущая детям, является не просто реакцией на возбуждающую стимуляцию, которая, впрочем, может стать подходящим поводом. Дети меньше, чем взрослые, способны спокойно сидеть, они склонны раскачиваться на стуле, подпрыгивать, двигать руками, трогать предметы, шевелить пальцами, издавать звуки, но это происходит не оттого, что у них больше энергии, а из-за сравнительно меньшей интеграции и способности управлять двигательными системами. Тонкие и четкие движения, необходимые, например, чтобы писать между узких линеек, сидеть прямо, разговаривать шепотом, дети не могут долго

выдерживать без определенного напряжения. Кажется разумным предположить, что ощущаются приятными те движения, которые, грубо говоря, биологически полезны или выгодны для животного. Не существует никаких доказательств в отношении этого аспекта „удовольствия через действие“. Но, несомненно то, что движения и упражнения, не вызывающие напряжения, ведут к здоровью и хорошей физической форме.

Самая большая категория игр у детенышей млекопитающих — социальные игры. Они не характеризуются никакой особой деятельностью. Детеныш делает все, что способен делать вместе или параллельно с другими. Игровые поединки и борьба, физические контакты в целом отмечены чаще всего, но игры детей и молодняка человекообразных обезьян этим отнюдь не ограничиваются. Подобное разнообразие в играх несомненно определяется как умом, так и возможностью заниматься самой разнообразной деятельностью.

Возможно, одно из самых удивительных наблюдений антропологов — огромные различия в разнообразии и насыщенности игровой деятельности в разных обществах. Предполагается, что главным образом это зависит от разнообразия и богатства культурной жизни взрослых в разных обществах. Конечно, чтобы сделать однозначный вывод, необходимо учесть разницу в климатических условиях, питании и других аспектах, влияющих на здоровье и деятельность. Ни взрослые, ни дети в хронически голодающих обществах не имеют сил ни на что, кроме необходимого для выживания, и взаимосвязь между скудостью в развлечениях взрослых и недостатком разнообразия в детских играх может быть вызвана просто плохим здоровьем. Игровая деятельность вряд ли необходима для выживания, хотя и биологически полезна. Но при хорошем питании и сне, нормальном здоровье и отсутствии серьезных проблем, игровая деятельность активнее и разнообразнее у детей, которые много и разнообразно общаются со взрослыми, имеющими широкие интересы.

Различные социальные обычаи оказывают большое влияние на то, как много дети общаются со сверстниками. Даже у таких родственных видов, как лось и американский лось, детеныши по-разному играют друг с другом. Это частично зависит от того, сколько времени мать и ее потомство проводят вместе со стадом, и частично — от привычек, касающихся питания и миграции. Самки обезьян по-разному относятся к детенышам и к взрослым, которые хотят потрогать или поиграть с их малышом, эти отношения различаются в зависимости от вида обезьян и сложившейся там социальной структуры. Самки бабуинов позволяют

играть со своими детенышами гораздо меньше, чем, например ревуны. Человеческие сообщества и отдельные родители также очень в разной степени позволяют или поощряют своих детей общаться с другими, это зависит также от пола и возраста ребенка.

Но существуют особенности в социальной игре, общие для всех видов, общие при всей разнице в социальных обычаях. У млекопитающих обычно игра с другими чаще всего встречается в период перед половой зрелостью, гораздо меньше — в младенчестве и детстве и исчезает в половозрелом возрасте. Первый тип игры обычно связывают с исследованиями. Он в основном состоит в осторожных касаниях и укусах находящихся рядом предметов. Конечно, должны быть различия между видами, связанные со способностями их новорожденных. Но у таких разных видов, как лошадь, макака-резус и *homo sapiens*, матери удерживают младенцев от беспорядочных попыток исследований, когда дети только становятся способными их совершать. Страх и осторожность появляются у младенцев чуть позже, и с этого времени дети становятся нерешительней в тяге к новым объектам, боязливей в незнакомом окружении, к которому они привыкают медленнее, чем старшие дети, подростки и взрослые. Харлоу (см. гл. 3) предположил, что игра у обезьян в основном происходит от растущей любознательности детенышей, которых матери больше не удерживают, но активно отгоняют, а детеныши уже гораздо меньше боятся преследовать то, что привлекает их внимание, например, бесчисленные изменения стимуляции в отношении движений и визга другого детеныша.

Боязнь неизвестного, ограничивающая исследовательскую активность, может быть одной из причин, по которой младенцы не участвуют в социальной игре так, как дети постарше. Возможно, сложность поставленных задач и необходимость удерживать внимание также влияют на то, до какой степени возможна совместная игра. Младенцев нечасто оставляют одних, позволяя делать все, что они захотят. Когда же им позволяют, то младенец добывает информацию, например, тыкая пальцами в глаза и дергая за волосы другого, более слабого, доводя его до плача. Поэтому очень быстро требуется вмешательство взрослых. Возможно, в определенной степени игра с другими с самого начала вызвана подобными событиями. Вероятно, привлекательность других детей как источника интересных изменений и новизны дополняется социальными мотивами, изученными благодаря заботе взрослых или в ходе самостоятельных исследований, но так ли это на самом деле и насколько

существенно — этот вопрос пока не ясен. Можно не сомневаться в том, что социальное поведение человека сложно детерминировано. Не имеет смысла спрашивать, познаются ли социальные мотивы через игру (например, на игровых площадках Итона), или же обучение игре происходит благодаря социальным мотивам (например, через символы или знаки облегчения дискомфорта или удовольствие, ассоциирующееся с другими человеческими существами). Такая постановка вопроса только вносит путаницу. Эти альтернативы не являются взаимоисключающими.

В отличие от большинства социальных ситуаций, социальная игра не является формальной структурой, и ее нельзя определить с помощью одной или определенного количества общих характеристик. Если дети встречаются для определенной цели (например, игры в футбол или шахматы), то нельзя сказать, что они уже „играют“. Социальная игра является одновременно наибольшим и наименьшим социальным событием. Она наиболее социальна, потому что происходящие действия совершенно несущественны по сравнению с возможностью быть вместе; и наименее социальна, поскольку подразумевает неформальное, необязательное и обычно временное общее времяпровождение. Более-менее постоянная группа может выработать общую структуру и цели, но тогда это будет уже „отряд“, а не игровая группа. Социальные игры у млекопитающих резко идут на спад в пубертате. Вряд ли причина в том, что животное становится менее „социально мотивированным“. Есть предположение, что во время полового созревания у некоторых видов социальная игра исчезает, потому что становится слишком жесткой и болезненной для большинства участников. Но вряд ли то же самое можно отнести к людям. Мальчики не обязательно бьют друг друга больней в юности, и не обязательно распадаются их игровые группы. Но структура их игровой группы имеет тенденцию к большей определенности и ясности. О молодых людях не говорят, что они „играют“. Сказать, что взрослый человек „играет“, значит, отозваться о нем презрительно. Неорганизованная деятельность во взрослом возрасте не только реже встречается, но и получает неодобрение общества. Премьер-министр может играть в гольф, но он не может просто „играть“.

Возможно, вопрос об исчезновении социальной игры у млекопитающих в пубертате стоило бы поставить в связи с интеграцией поведения в модели взрослых. Большой кортикальный контроль и на поведенческом уровне направление активности в более общие планы и стратегии с иными приоритетами

происходят именно в это время. Американские студенты проводят в развлечениях столько же времени сколько школьники, но их деятельность менее разнообразна и носит менее диффузный характер.

Игры детей, как и игры детенышей млекопитающих, включают части моделей поведения, образующие во взрослом возрасте биологически связанные последовательности. Обнаружено, что некоторые типы игры имеют значение для социального поведения взрослых особей некоторых видов. Биологическое использование подобных действий различно и менее очевидно в детском возрасте.

Для восприятия изменений в окружающей обстановке, их длительности, размера и регулярности важно, сохраняется ли организм неповрежденным и поддерживает ли свою жизнедеятельность? Млекопитающие, особенно человекообразные обезьяны и человек, имеют высокоэффективные устройства для понимания, классификации, координации, изучения, запоминания и использования этой информации. Некоторые формы игры могут быть классифицированы, с точки зрения этих действий. Игру, принимающую форму поисков и манипулирования предметами ради изменений в модели стимуляции, можно считать формой исследования или сбора информации. Вполне возможно, что единственное различие между „исследованием“ и большей частью того, что называется „исследовательской игрой“, состоит в том, что наблюдателю неизвестно, представляет ли предмет относительную новизну или загадку, или деятельность является частью процесса проверки и подтверждения недавно закодированной информации. Конечно, есть разница между поисками чего-то конкретного под эгидой действий, представляющих для животного первостепенную важность в данный момент, и просто поисками, не продиктованными необходимостью. Только последнее может быть названо игрой.

Есть достаточно много сведений, что приматы по меньшей мере изучают изменения в окружающей обстановке и результаты действий людей и животных. Это происходит постоянно во время бодрствования, несмотря на то что окружающая обстановка относительно знакома им. Это легко проверяется с помощью совершенно новой, сильной или внезапной стимуляции, и принимает различные формы, становясь частью скоординированной последовательности модели поведения. В детском возрасте таких моделей меньше, или они хуже скоординированы. Это может быть одной из причин, почему общая активность по изучению окружающего и манипуляции с объектами больше заметны у

детенышей. Другие факторы, определяющие возрастные изменения, следует искать в особенностях реакций на сигналы опасности, в новизне стимулов для детенышей; так как многие предметы и события для них являются новыми, то они еще не владеют адекватными способами кодирования, классификации и усвоения информации либо ассимилируют ее в недостаточной степени.

Исследовательская и двигательная игра требуют большого количества подразделений. Недостаток двигательного контроля, ведущий к мышечным „корчам" у детенышей, которые редко бывают спокойными, часто определяет игру. Это надо отличать от внезапных взрывов активности, которые также достаточно часто встречаются у молодых, легко возбудимых млекопитающих. Такие взрывы активности могут быть вызваны любыми „случайными" и „не относящимися к делу", новыми стимулами. Для тренировочной игры, от ранних циркулярных реакций до вариаций отработанных и освоенных умений, требуется главным образом исследование механизма обратной связи или возвращения информации в разных стадиях развития. Это необходимо также применить к одной из фаз сенсомоторной игры, с точки зрения внешней стимуляции. Если исследовательская игра зависит от изменений, которые только до некоторой степени являются незнакомыми, неожиданными или внезапными, а „манипулятивная" игра относится к созданию изменений, приносящих дополнительную информацию, то „тренировочная" игра до определенной степени будет зависеть от изменений, которые могут быть вызваны самой деятельностью. Некоторые аспекты повторяющейся игры, с вариациями и без них, будут полезны для усвоения и сохранения соответствующего опыта. Длительный контакт с объектами, манипуляции и повторения, возникающие в игре, возможно, до некоторой степени являются результатом различных аспектов детских, гораздо более коротких периодов „кратковременной памяти". Впрочем, объекты, которыми манипулирует младенец, часто превращаются в бесформенную массу. Они служат ребенку, скорее, для жевания, чем для научения.

Для классификации игр детей уже не хватает четырех категорий, служивших временными подразделениями для игры животных. Воображаемая и символическая игра, так же как разновидности подражательной и игры-представления, требуют отдельной категории вне зависимости от того или иного объяснения развития символического поведения. Сюда должны быть включены некоторые игры высших приматов, а также любые игры, включающие изученное поведение, связанное с символами или объектами, в данный момент

отсутствующее. Представление находится в одной или нескольких степенях отдаления от восприятия. Биологическая польза здесь заключается в расширении возможностей адаптации (например, в предвидении изменений). Если Пиаже прав, то символическая игра функционирует как тренировочная, только манипулирует она не с объектами, а с символами. Обычное повторение и повторение с вариациями характерно для обеих.

Бесконечное повторение слов и фраз, вопросы, кажущиеся бессмысленными, находятся в одном ряду с исследованием, проверкой и действием. Повторяющиеся „вопросы ради вопросов" означают, что ребенок часто формулирует свои вопросы не так, как сам хочет и соответственно получаемых ответов ему недостаточно. По Фрейду, бесконечные вопросы имеют отношение к сексу, о котором ребенок не решается спросить. Возможно, иногда так и бывает. Но правильно сформулировать вопрос для ребенка весьма нелегко, даже если тема не является запретной. Пиаже рассматривал нескончаемые, бессмысленные вопросы как тренировку в обращении с символическими формами. Это хорошо соотносится с интеллектуальной игрой, от простого напевания недавно услышанных слов до обращения со сложными абстрактными загадками.

Воображаемая игра является символической, но символически использует конкретные объекты и переводит впечатления в конкретные действия. Это повторение, перестраивание или переклассификация событий, которая происходит открыто, потому что эта деятельность все еще является трудной, или, ввиду того что перевод в действия предшествует иным, гораздо более экономичным формам кодирования. Это не означает, что воображаемое не затрагивает мыслей ребенка. Напротив, самое главное для классификации — то, как событие было „прочувствовано", вызвало ли оно удовольствие, волнение, страх или боль. Подобным образом использование игрушек и изображений можно рассматривать как средство организации впечатлений и чувств с использованием концентрирующего или обозначающего их в данный момент конкретного предмета или действия.

Возникающая картина игры подразумевает действия, проявляющиеся, до того как поведение полностью организуется, или же при его недостаточной организации. Это может быть отсутствие внешнего и внутреннего давления, которые могли бы подавить или организовать поведение в связанную последовательность, или проявиться в детстве, когда внимание еще не избирательное, а рассеянное. Не обязательно такие действия являются

бесполезным побочным продуктом неизбежной активности организма. Возможно, они исполняют „запасные" функции, необходимые и полезные, но относительно легко подавляемые. К ним относится не только игровая деятельность. Поддержание чистоты тела, например, чистка перьев у птиц и почесывание являются реакцией на раздражение кожи и не проявляются в драке или во время спаривании, а только тогда, когда есть „свободное время". Кажется маловероятным, что вся игровая деятельность имеет единую функцию, но ее полезность, возможно, связана с тем, что она проявляется на относительно ранних стадиях основных поведенческих тенденций. Например, возможно, что дети забираются в огороженные места (коробки, игрушечные домики и т. д.) и носят с собой любимые игрушки, для того чтобы снять напряжение (как и тогда, когда ребенок цепляется за мать). Это может быть полезно для детей, помогая им не терять устойчивости в тот период, когда их механизмы „уравновешивания" еще недостаточно развиты. Воображаемая игра может также выполнять эту функцию, но может также быть нужна и для организации впечатлений, предоставляя конкретные „опоры" в тот период, когда ребенок еще только обучается манипулировать абстрактными символами.

Впрочем, на вопросы о биологической пользе деятельности, как и об индивидуальной мотивации, лучше ответить с помощью ряда других, более подробных, непрямых вопросов о деталях поведения и условиях, в которых оно проявляется. Эти условия, очевидно, не однородные для всех типов игры, они отличаются и от условий той деятельности, от которой берут название соответствующие игры. Стоит только это принять, и станет ясно, что об игре многое уже или известно, или сформулировано в виде вопросов, на которые можно ответить с помощью экспериментальных тестов.

Игра является парадоксальным поведением. Исследования уже известного, тренировки в уже освоенном, дружеская агрессивность, секс без коитуса, волнение без повода, социальное поведение, не определенное специфической общей деятельностью или социальной структурой, притворство не ради обмана — все это игра. Причиной парадокса может быть просто ошибка. То, что кажется знакомым, не обязательно знакомо. Волнение может казаться „беспричинным" для наблюдателя, потому что он не знает, что причины для волнения существуют. Парадокс может заключаться в классификационной ошибке. Поведение может быть определено как „агрессивное", когда в действительности оно дружеское, потому что олицетворяет действия, используемые также (в биологически более

важной последовательности) в охоте или схватке. Намеренно неуклюжее или утрированное движение (401) выглядит парадоксальным, если исходить из того, что животное или ребенок хочет переместиться из одного места в другое, но это действие может быть направлено и на привлечение внимания. Притворство в воображаемой игре не ставит целью сбить с толка наблюдателя, оно не скрывает что-то другое — это просто размышление (повторение и перекодирование) в действии с реальными объектами в качестве опор.

Очевидные парадоксы разных видов игры появляются в основном в тех условиях, когда поведение относительно неорганизованное, еще не полностью организовалось, интегрировалось или стало „обтекаемым“. Условия, поддерживающие относительно неселективное и неорганизованное поведение, возникают во время развития и созревания организма. Но они характерны для детенышей млекопитающих. Взрослые иногда „играют“, но дети „играют“ гораздо больше.