

А. В. Сериков

г. Гомель, Гомельский государственный университет им. Ф. Скорины

К ПРОБЛЕМЕ ИГРОВОГО ПЕРЕЖИВАНИЯ

Ниже мы изложим ряд положений, касающихся проблемы игрового переживания, его сущности и феноменологии.

Переживания личности изучаются различными психологическими системами, однако наиболее плодотворной, в рамках которой может быть осуществлена концептуализация игрового переживания, является система культурно-исторической психологии.

Понятие «переживание» было введено Л. С. Выготским, во-первых, в качестве характеристики социальной ситуации развития, являющейся источником всех динамических изменений на том, или ином этапе возрастного развития человека. В переживании «дана, с одной стороны, среда в ее отношении ко мне, в том, как я переживаю эту среду; с другой – сказываются особенности развития моей личности» [1, с. 382]. Именно в переживании – непрекращающемся взаимопроникновении личностного и средового – рождаются новообразования (системы функций, смыслы, ценности личности).

Во-вторых, Л. С. Выготский говорит о переживании как о единице сознания, в которой, в единстве, даны все его элементы: «действительной динамической единицей сознания, т.е. полной, из которой складывается сознание, будет переживание» [1, с. 383]. В другой работе Л. С. Выготский указывает на то, что «мышление и аффект представляют части единого целого человеческого сознания» [2, с. 251]. Таким образом, в переживании, как единице сознания, дано единство аффекта и интеллекта, важно, что определенному уровню развития интеллектуальной составляющей соответствует определенный уровень эмоциональной составляющей.

Центральной идеей культурно-исторической психологии, является идея об опосредствовании артефактами культуры человеческой психики, на основе чего и возможно произвольное поведение.

В результате опосредствования, разумеется, меняется и характер самих переживаний, именно на этом делает акцент в своих работах С. Н. Жеребцов. Он предлагает следующее определение: «переживания – это процесс формирования отношения к различным жизненным ситуациям, к своему бытию в целом на основе заимствованных у культуры и в культуру же возвращенных, активностью субъекта преобразованных знаково-символических форм и ценностей» [3, с. 146]. Переживания становятся произвольными, они интеллектуализируются, в результате чего, человек может достаточно критично относиться к опосредствующему их культурному материалу [3].

Особенно нужно отметить значение игры в эволюции переживаний, в их опосредствовании. В игре происходит отделение восприятия от аффективной и моторной деятельности, именно «в игровом действии мысль отделяется от вещи, и начинается действие от мысли, а не от вещи» [4, с. 65]. Это делает поведение ребенка относительно свободным, вещи теряют свой непосредственный побудительный характер. В игре формируется воображение и воля, сама «игра переходит к внутренним процессам в школьном возрасте, к внутренней речи, логической памяти, абстрактному мышлению» [4, с. 69], эти и другие новообразования, как мы считаем, являются основой игрового переживания.

Субъект игрового переживания, на основе выше описанных новообразований, способен играть смыслами предметов и явлений, тем самым произвольно изменяя эмоциональную составляющую переживаний. Таким образом, игровое переживание – это внутренне мотивированный процесс трансформации смысла (смысловой реальности) в пространстве условности посредством культурных артефактов, развивающий свободу личности, ее творческий потенциал.

Игровое переживание – это всегда радостное переживание, связанное с пониманием относительности любых норм и долженствований. Конечно, мы не говорим об отрицании в игровом переживании норм морали, законов, прав других людей. Игровое переживание предполагает знание правил, умение ими пользоваться и в тоже время понимание их условности, что наверняка связано с наличием неких внутренних, скрытых правил, все это дает человеку свободу в действии, простор для творчества, в том числе и житнетворчества.

Игровое переживание – это игра смыслами ситуаций и явлений. Это искусство быть другим, древний человек надевал маску бога, дабы стать равным ему по силе, сегодня перед человеком масса игровых моделей, которые можно практиковать. Главное, нужно отметить, что человек играет роль, а не роль играет человеком. Практика игрового переживания позволяет с одной стороны, понять в какой степени

можно быть другим, каким вообще можно быть, с другой стороны она очерчивает границы себя наличного, т. е. это практика самопознания. Игра является пространством, в котором личность может экспериментировать, получать новый опыт, развиваться. Практика игрового переживания необходима современному человеку. Если, к примеру, человек средневековья был скован рамками сословной принадлежности, то современный живет в мире, в котором присутствует социальный и ценностный плюрализм. То есть жизненный мир человека может быть сколь угодно разнообразным, мир соткан из игровых моделей, которые можно практиковать [5]. Человек с другими интересами, ценностями, воспринимается как собеседник по диалогу, у которого можно учиться. Новые ситуации, новые люди способствуют расширению игрового пространства.

Существенная проблема заключается в том, что для эпохи, в которой мы живем, характерен отказ от абсолютного в пользу относительного. С одной стороны, это основа и проявление свободы человека, а с другой это состояние хаоса, избыточное всевозможными симулякрами, пустышками (массовая культура, телевиденье, реклама и т. д.), превращающими человека в машину желаний, обслуживающего свои собственные технические достижения. Существует опасность стать объектом манипуляции, быть пойманным в оковы некой локальной идеи, возведенной кем-то в ранг абсолютной.

Дебор Ги давно отметил, что мы живем в обществе спектакля. Один спектакль сменяется другим, на смену общества централизованного спектакля (тоталитарные системы) придёт, и уже пришло общество интегрированного спектакля, когда клетка больше не нужна, существуют более тонкие механизмы влияния, управления человеческим сознанием [6].

Мы видим, что понимание мира и современного общества как некоего спектакля выступает отчуждающим для человека, отстраняющим его от его сути. Но с помощью игрового переживания возможно обретение или возвращение к «человеческому в человеке», поскольку игровое переживание есть проявление жизненности и свободы, радости и включённости.

Игровое, рефлексивное переживание является профилактикой абсолютизма, оно позволяет быть гибким и в то же время критичным к тому, что происходит вокруг.

Литература

1. Выготский, Л. С. Собрание сочинений : в 6 т. / Л. С. Выготский; под ред. Д. Б. Эльконина. – М. : Педагогика, 1984. – Т. 4 : Детская психология. – 432 с.

2. Выготский, Л. С. Собрание сочинений : в 6 т. / Л. С. Выготский; под ред. Т. А. Власовой. – М. : Педагогика, 1983. – Т. 5 : Основы дефекто- логики. – 368 с.
3. Жеребцов, С. Н. Психология переживания в динамике культуры : Античность, Средневековье, Возрождение / С. Н. Жеребцов. – Мозырь : Содействие, 2013. – 184 с.
4. Выготский, Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии, 1966, № 6. – С. 62–76.
5. Демчог, В. В. Самоосвобождающаяся игра / В. В. Демчог. – М.: АСТ, 2004. – 403 с.
6. Дебор, Г. Комментарии к «Обществу спектакля» / Г. Дебор // Элек- тронная библиотека Грамотей [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://www.gramotey.com/?open_file=1269038053 – Дата доступа: 24.03.2014.

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИМЕНИ Ф. СКОРИНЫ