

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОСОФИИ И СОЦИАЛЬНЫХ НАУК

КАФЕДРА ПСИХОЛОГИИ

**ПСИХОСОЦИАЛЬНАЯ АДАПТАЦИЯ
В ТРАНСФОРМИРУЮЩЕМСЯ ОБЩЕСТВЕ**

**СОЦИАЛИЗАЦИЯ СУБЪЕКТА
НА РАЗНЫХ ЭТАПАХ ОНТОГЕНЕЗА**

МАТЕРИАЛЫ

IV Международной научной конференции

Минск, 21—22 мая 2015 г.

Минск

Издательский центр БГУ

2015

Жеребцов С. Н.

Гомельский государственный университет им. Ф. Скорины

СПОСОБНОСТЬ К ИГРОВОМУ ПЕРЕЖИВАНИЮ КАК ЦЕЛЬ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ПОМОЩИ

В практической психологии выработано множество ориентиров, характеризующих психически и психологически здорового человека, имеющего высокий уровень качества жизни, психологического благополучия (сильное Я, генитальный характер (З. Фрейд), индивидуация, самость (К. Юнг), социальный интерес (А. Адлер), самоактуализация, пиковые переживания (А. Маслоу), позитивная Я-концепция, творчество, самореализация (К. Роджерс), забота, любовь, воля, миф (Л. Бинсвангер, М. Босс, Р. Мэй), осмысленность (В. Франкл), мужество бытия (П. Тиллих), благоговение перед жизнью (А. Швейцер), переживание потока (М. Чиксентмихайи) и др.). Помня о том, что не стоит без необходимости множить сущности, все же осмелимся дополнить данный список ещё одним понятием. Речь идёт о значимом для практического психолога образе личности, который фиксируется нами понятием «*способность к игровому переживанию*». Попробуем этот образ кратко феноменологически представить.

Что такое игра? В самом общем виде игра – это внутренне мотивированная активность в пространстве условности, в котором человек осуществляет свободную комбинаторику средствами ради получения смысла. Благодаря обретению смысла в игре человек обретает себя. Игра – способ обретения себя. В этом – её серьёзность и колоссальное значение. Способность играть представляет не только и не столько во внешней активности, сколько во внутренней.

Эффект «как будто» пространство условности, пространство фантазии вызывают ассоциации с представлением Л.С. Выготского о зоне ближайшего развития – когда человек, как сказал поэт, имеет «пространства внутренней избыток». Это пространство должно иметь своего субъекта, который осмысливает, осознаёт его и реализует в значимой активности. Сознание с помощью культурных средств (слова, прежде всего) расширяет пространство фантазии, условности и игры необычайно. И вот важный момент: сознание всегда сориентировано не только и не столько на то, что *есть* (отражение реального мира), сколько на то, что *может быть*. В этом свойстве сознания – основа улучшения нашей жизни, изменения ситуации человека, развития его личности. В этом свойстве сознания – основа свободы, которая может быть реализована только в развитии. В свободе и развитии – сущность личности. Личность есть развитие свободы; свобода развивается усилием самостоятельного выбора.

Личность есть субъект выбора, а, значит, субъект переживания, субъект поступания. Образуется последовательность этапов, разворачивающихся в онтогенезе: игра – пространство условности – сознание – свобода – личность. Свободная личность в постоянно изменяющихся ситуациях жизни обречена на переживание в связи с непрекращающимся развитием. Загадка человеческой свободы получает своё разрешение только в феномене игры. Неиграющий несвободен. Человек является свободным и человеком вообще только как субъект игры. В игре человек свободен выбирать формы и содержание своего бытия. Удержание всех этих феноменов в одном образе Человека Переживающего, способного к игровому превращению, крайне важно для психолога, вступающего в отношения с клиентом, поскольку игровое переживание есть производная от игровых отношений, а также эти отношения играют ведущую роль в взаимном влиянии психолога и клиента, понятие игры нельзя упускать ни на минуту.

Человек играет всегда, но важно не чувствовать себя проигравшим в жизни. Проигрывает человек, если переживает процесс жизни как ему не принадлежащий, когда он живёт в угоду кому-то (маме, учителю, начальнику). Именно в угоду, а не ради кого-то. Только осознание единственности, неповторимости жизни делает жизнь искренним приключением, имеющим игровой, драматический, трагический характер. По Выготскому жизнь, развитие личности – это драма. Т.е. игра – не просто развлечение. Игра имеет особое значение в качестве способа обращения человека с самим собой, как игровое переживание.

Этот особый способ обращения с реальностью и собой является профилактическим в отношении психосоматических заболеваний, отчуждения, скуки, депрессии и отчаяния – всего того, что ведёт к деструктивности, разрушающему или саморазрушающему поведению. Если человек не желает оставаться «домашним животным», он должен использовать свою способность к игровому переживанию. Пассионарная включенность в игровой процесс сродни включенности в жизнь, азартной жизни, жизни «по вкусу». Внутренняя территория личности, самая приватная, самая личная оказывается, в соответствии с парадоксом личностного развития, искусственной по происхождению. Но эта территория может по-разному переживаться, точнее она и есть процесс переживания, который может иметь характер тёмного и холодного отчуждения или характер осмысленности – источника света и тепла.

Конечно, игра может быть разной. Э. Берн писал об играх, в которых отдельные, или целиком жизненные сценарии овладевают людьми, превращаясь в схематизмы общения и переживания. Мы же делаем акцент

на то, что только сознание, личностное усилие может извлечь человека из этого цепкого и убаюкивающего плена социального программирования. Мы говорим о личности как о субъекте игры, игрового переживания.

Проблема: личность овладевает средствами, или средства овладевают личностью? Игровое переживание предполагает осознание условности средств. Даже Апостол Павел напоминает себе: «Все мне позволительно, но ничто не должно обладать мною». В. Блейк сформулировал схожее самообращение: «Я должен сотворить свой мир, иначе стану рабом в мире другого человека». А на могильной плите Григория Свободы есть надпись: «Мир ловил меня, но не поймал». Эти самообращения – признак автопоэзиса, признак авторства, творческой комбинации и вовлеченности в самый значимый процесс – в собственную жизнь. В этом смысле быть автором – значит быть свободным. Быть автором – значит играть теми данными, которые есть у человека. Если человек указанные ценности считает второстепенными или вообще незначимыми, то получится такая жизнь, которую очень удачно показал Ч. Голстой в повести «Смерть Ивана Ильича». Эта жизнь была в принципе приличной, комфортной, «правильной». Но в конце жизни – острейшее отчаяние. Отчаяние от признания, что этим сокровищем (жизнью) Иван Ильич распорядился как-то не так.

Игровое переживание препятствует диктату повседневности, обыденности. Игровое переживание чрезвычайно серьезно, т.к. ориентирует человека на главное – на качество единственной быстротекущей жизни. Игра стоит свеч, только если в её сферу вовлечены ключевые ценности, самые важные смыслы. Человек переживает многие тягостные чувства не просто от проблем, трудностей, а от бессодержательности жизни. Игровое переживание характеризует жизнь включённую как жизнь осмысленную, как достижение игровыми средствами, творчеством ключевых значимостей жизни.

Пояснение относительно специфики игрового переживания как способа превращения личности, определяющего качество его жизни, находим у Й. Хейзинги. С его точки зрения взрослый человек играет, как и ребенок, ради удовольствия и отдохновения, как бы ниже уровня того, что есть серьезная жизнь; но он может играть и выше этого уровня, вовлекая в игру прекрасное и священное. Реальность в игровом переживании теряет свою обыденность, давящую необходимость, становится очеловеченной. В очеловеченной культуре жизнь будет напоминать скорее игру, чем труд, который несёт на себе печать вынужденности, принуждения. Нужда может быть устранена без отчуждённого труда в игре, в

приключении, в превращении, когда человек одно превращает в другое, и сам превращается, игровое переживание становится персонотенным. Красота выступает организующим переживание началом, приводящим его через ограничение в «хорошую форму». В то же время рефлексивное, осмысленное и осмысляющее переживание даёт форму «нетерпение свободы». И в «хорошей» игре, и в «хорошем» переживании общее то, что они сами содержат в себе удовольствие и не служат никакой другой цели. Одна из главных тенденций высвобождающего, превращающего переживания, которое конституирует своего субъекта, состоит в попытке выйти из культурной рамки, из культурной предзаданности, вообще из области культуры посредством культурных рамок, культурных артефактов, рефлексии культуры.

Таким образом, игровое переживание – это внутренне мотивированный процесс трансформации смысла в пространстве свободы посредством культурных артефактов, развивающий свободу личности, ее творческий потенциал. Игровое переживание – это жизнь воодушевлением и мастерством. Игровое переживание – это авторство, режиссура, это экспериментирование, в котором апробирование творчества – самое что ни на есть серьезное дело, сама жизнь, предположенная смысла и красоты. Игровое переживание – это действие, действие бытия. Пока есть игровое переживание, человек *живет*.