

Министерство образования Республики Беларусь

Белорусский государственный педагогический университет  
имени Максима Танка

*В. М. Козубовский*

## **ОБЩАЯ ПСИХОЛОГИЯ**

*Конспект лекций*

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Минск 2001

## **Тема 10. Воображение**

### **10.1. Сущность воображения**

**Воображение** – психический процесс образного построения средств, результатов, программ, тактик и стратегий деятельности и поведения. Благодаря воображению человек может побывать как в прошлом, так и в будущем, резко превзойти свои текущие объективные возможности. Воображение не задает строгой программы самой деятельности. Воображение – это тайное «действо» психики, которое ставит ее на высший уровень развития природы.

С физиологической точки зрения воображение формируется путем образования новых временных связей на основе имеющегося опыта. В этом процессе «сотрудничают» обе сигнальные системы человека. Вторая же сигнальная система через слово является главным источником воображения.

Воображение имеет *субъективную* сторону, связанную с индивидуально-личностными характеристиками человека (в частности, с его доминирующим полушарием головного мозга, особенностями мышления, текущим психическим состоянием). Это используется в диагностике личности с помощью проектных тестов (например, тестов руки, несуществующего животного).

### **10.2. Формы, виды и функции воображения**

#### *Виды воображения:*

- *Активное* воображение, «рисующее» образы по желанию субъекта, направленное в будущее и связанное с творческими и личностными проблемами (например, мастерская художника, конструкторское бюро, тренерский совет).

- *Пассивное* воображение, формирующее образы спонтанно, как бы «само собой» и проявляющееся в гипнотических состояниях, при сновидениях, в грезах. Обычно этот вид воображения ориентирован на психологическое вытеснение негативных эмоций или на сохранение положительных.

#### *Формы воображения:*

- *Мысленный эксперимент* – познавательный процесс, с помощью которого в сознании человека осуществляется опережающее отражение действительности. Он строится по типу реального эксперимента, но имеет дело исключительно с идеальной «моделью-образом» реального объекта, которая подвергается различным умственным действиям. Часто используется на ранних стадиях проектирования систем, когда реальные эксперименты невозможны из-за дефицита времени, материальных средств, или связаны с опасностью для жизни персонала.

- *Фантазия* – продукт воображения, практически полностью оторванный от реальности, но в принципе не исключающий возможного перехода в реальность (примеры: научно-техническая фантастика Ж. Верна, предсказавшая появление телевидения и подводных лодок задолго до их реального появления).

- *Мечта* – продукт воображения, имеющего под собой слабо обоснованную возможность, реализация которой отложена на неопределенное время.

- *Сновидения* – пассивный вид воображения, вызываемый эмоциональным отношением человека к пережитому.

- *Грезы* – фантазии, устремленные в очень далекое будущее.

#### *Функции воображения:*

- Использование формируемых образов реального мира в практике решения насущных проблем, в том числе и групповых (например, лазерная техника: от фантазии на тему «луч инженера Горина» к повседневному быту; групповые технологии «мозговых штурмов»).

- Управление психическими процессами, состояниями, эмоциями и физиологическими процессами в психологических технологиях различного типа. В частности, в:

- *психоанализе* – для формирования «оздоровительных легенд» в интересах клиентов на основе воображаемых образов;

- *психокоррекции* ошибочных действий во время профессиональной деятельности, возникающих на основе виртуальных представлений текущих состояний управляемых объектов (например, около 30% посадок самолетов с не выпущенными шасси объясняется именно виртуальным представлением у пилота о состоянии выпущенного шасси, а не забыванием их выпустить);

- *аутотренинге* – для снятия психической напряженности, болевых ощущений, изменения сердечного ритма и др.;

- *психотерапии* – для излечения расстройств типа «психических атак» через образы, формируемые у клиента «под мудрым руководством» психолога;

– *видеомоторике* – для возбуждения физиологической реакции на психологоческое состояние, вызванное воображением (используется в повседневном общении при оценке эмоционального состояния собеседника, фокусниками для угадывания намерений и мыслей зрителей, спортсменами в период выполнения сложных упражнений и т. д.).

- Управление познавательными процессами (путем ассоциативной увязки их с формируемыми образами).

Имеется ряд способов создания образов воображения.

• *Агглюцинация*. В сознании человека в едином образе соединяются самые, казалось бы, несовместимые элементы, образуя чаще всего нереальный совокупный объект. Вспомним сказку о ковре-самолете. В ней было больше мечты, чем реальности. Однако же человечество все же сумело перекинуть мост от образа воображения к действительности. А современные автомобили превзошли сказочную чудо-печь Емели по комплектации: здесь электропечь, кондиционер, холодильник, средства мобильной связи. Емеле и не снилось такого.

• *Акцентирование*. Способ основан на искусственном (порой утрированном) выделении части из целого и придаании ей ведущей роли в образуемом образе. Таковы образы политиков, бизнесменов, создаваемые в виде кукол в одноименной телевизионной передаче телевидения России. Автор выхватывает из облика человека, которому посвящается рисунок, «самое-самое», что позволяет читателям узнать его. Этот способ активно используют пародисты на сцене, подражая «оригиналу» голосом, движениями и др.

• *Типизация*. Способ предполагает формирование образа, который впитывает в себя черты, характерные для многих обобщаемых объектов, становится их «полномочным представителем». В литературе так поступают, когда описывают собирательный образ героя целой эпохи.

В будущем следует ожидать ускорения возрастания роли воображения в структуре познавательных процессов. В первую очередь это коснется управленических сфер, независимо от их природы. Например, в настоящее время разрабатываются технологии управления макроэкономическими процессами на базе возникающих у человека виртуальных представлений об их текущих состояниях.