

УДК 159.922.7

Психологічна роль і значення читання в процесі створення підліткової рольової гри

Казарова Г. М.
ankazarova@gmail.com

У статті аналізується проблема гри як чинника соціалізації підлітків і впливу читання підлітками художніх творів на створювану ними гру, психологічних механізмів і соціальних умов, які обумовлюють взаємозв'язок цих явищ. Аналізується сприйняття літературного твору як підставу рольової гри, сюжет і персонажі якого захоплюють підлітка настільки, що він відчуває бажання створити гру на його основі. Розглядаються соціально-психологічні та культурні характеристики персонажів літературних творів, які стають найбільш привабливими для граючих підлітків. Підкреслюється зв'язок інтересу до читання і інтересу до реалізації себе в грі, можливостей такої реалізації у підлітків всіх періодів розвитку нашого суспільства.

Ключові слова: соціалізація підлітків, ігрові способи соціалізації підлітків, функції читання в грі, психологічні механізми взаємозв'язку читання та ігри.

В статье анализируется проблема игры как фактора социализации подростков и влияния чтения подростками художественных произведений на создаваемую ими игру, психологических механизмов и социальных условий, которые обуславливают взаимосвязь этих явлений. Анализируется восприятие литературного произведения как основание ролевой игры, сюжет и персонажи которого увлекают подростка настолько, что он испытывает желание создать игру на его основе. Рассматриваются социально-психологические и культурные характеристики персонажей литературных произведений, которые становятся наиболее привлекательными для играющих подростков. Подчеркивается связь интереса к чтению и интереса к реализации себя в игре, возможностей такой реализации у подростков всех периодов развития нашего общества.

Ключевые слова: социализация подростков, игровые способы социализации подростков, функции чтения в игре, психологические механизмы взаимосвязи чтения и игры.

In the article a game problem is analyzed as teenager's socialization factor and influence of teenagers reading on the game created by them, psychological mechanisms and social conditions, which cause interrelation of these phenomena. It is analyzed the perception of the literary work as basis of role-playing game, plot and which characters carry away the teenager so that he has desire to create a game on its basis. Here are considered social, and psychological, and cultural characteristics of characters of literary works which become most attractive to the playing teenagers. Communication is emphasized the interest in reading and interest in realization of yourself in a game, opportunities of such realization at teenagers of the entire periods of development of our society.

Keywords: socialization of teenagers, game ways of socialization of teenagers, function of reading in a game, psychological mechanisms interrelations of reading and game.

Актуальність дослідження гри як чинника соціалізації в умовах трансформаційних процесів обумовлена не тільки соціальним запитом, а й виникненням нових підходів до розуміння сутності соціалізованих процесів. Гра як чинник соціалізації розглядається у межах різних психологічних напрямків, зокрема в контексті формування самосвідомості підлітків в ході їх самовизначення в культурі і соціумі, виявлення і осмислення цього процесу дорослими, взаємодії підлітків і дорослих у визначенні цілей, цінностей, шляхів розвитку суспільства і способів життя в ньому. Дослідники схиляються до того, що проблема гри як чинника соціалізації підлітків повинна бути поставлена і вирішена в рамках загальних уявлень про сутність історико-психологічних процесів, які зумовили появу в суспільстві підлітків як особливої частини підростаючого покоління і поставили розвиток суспільства в залежність від здатності дорослих будувати конструктивні відносини з ними. Особливий інтерес у зв'язку з цим викликає аналіз впливу читання підлітками художніх творів на створювану ними гру, психологічних механізмів і соціальних умов, які обумовлюють взаємозв'язок цих явищ.

Починаючи з другої половини ХІХ, протягом ХХ та ХХІ століття творчими зусиллями ряду класиків світової літератури рольова гра підлітків отримала статус феномена світової загальнолюдської культури. Психологічні, соціальні, проблеми, породжувані цією грою, отримали статус проблем суспільного розвитку, сфокусованими в сфері відносин між суспільством і його підростаючим поколінням.

У цьому плані треба вказати на книги, які створювалися письменниками як осмислення ними їх власного досвіду підліткової рольової гри. Вони розповідали про дії підлітків, які в межах навколишнього їх історичної, соціальної, побутової дійсності створюють для себе уявну і осмислену ними як реальність зовсім іншу дійсність. Ця створювана ними дійсність, належить в їх сприйнятті і зовсім іншому географічному простору, і зовсім іншому історичному часу, ніж дійсність, яка безпосередньо їх оточує.

Описувані письменниками такі дії підлітків можуть бути підпорядковані різним цілям. До певної міри мова йде не про усвідомлені і чітко сформульовані цілі, а про афективні прагнення підлітків. Підліток може прагнути перетворити себе в одного з навколишніх його дорослих, що втілюють для нього

ідеал людини. Але здебільшого підліток прагне перетворити себе в одного з тих дорослих, про існування яких, про цілі, цінності, обставини, способи їх життя він дізнається з книг.

Письменники зображають, як підліток, що читає стає підлітком, граючим в те, про що він читає. Підліток, який читає перетворюється в того, що грає, переживаючи в своїй уяві те, що відбувається з героями книги ніби це відбувається з ним самим. Це переживання він розгортає в дійсності створеної гри. Граючий прагне стати одним з героїв прочитаної їм книги, виголошуючи промову і здійснюючи дії, описані в книзі як мовлення і дії, обраного ним героя і одночасно як свої власні мовлення і дії.

Слід зазначити, що книги майстрів слова ставали і свосередними самовчителями для підлітків по «ігровій техніці», і сценаріями для побудови власне підліткових ігор. Про рівень розвитку рольової гри підлітків вже в другій половині XIX століття і про значущість для них такої гри говорить поява такого шедевра світової літератури як дилогія М. Твена про Тома Сойера і Геккельбері Фінна, про їхні пригоди, в основі яких лежить драматичне, трагікомічне переплетення гри підлітків і соціального консерватизму дорослих, перетин ігрової і неігрової дійсності. Дослідження К. А. Поліванової показують, що підлітки початку XXI століття вчать за цими книгами ігрової творчості і ширше - бути підлітками [5].

Нижня вікова межа тих, що створюють зазначені ігрові дійства і ігрові спільноти, визначається тим, що до цього віку навчання дитини читання в школі закінчується. Школяр отримує можливість читати самостійно. Створюється своєрідна соціокультурна колізія - шкільна словесність спирається на прагнення соціуму визначити, які книги слід читати школярам і як їм слід розуміти прочитане. Але вона ж сприяє і самостійному формуванню школярами свого «кола читання», побудови підлітками багатопланових і креативних відносин з прочитаним, осередком яких і виступає ігрова творчість підлітків.

При перенесенні сюжету книги в гру сюжет часто зазнає суттєвих змін. Ці зміни пов'язані з тим, що сюжет пристосовується граючими до тих неігрових реалій їхнього життя, в яких він розгортається. Зміни посилюються нерідко тим, що в трансформований сюжет гравці включають запозичення з інших прочитаних і улюблених ними книг.

Те розуміння підлітками соціуму дорослих, яке складається у них в грі, виступає підставою пошуку ними свого місця в існуючому соціумі і в якості сьогоденних підлітків, і в якості завтрашніх дорослих. Такий пошук передбачає і розробку підлітками ідеальних моделей життя соціуму, і експериментальну перевірку ними адекватності цих моделей дійсності. В цьому плані вкажемо на характерну рису соціального життя суспільства епохи Просвітництва. Освічені європейці і американці в період свого дорослішання, який ми сьогодні називаємо юністю, будували своє повсякденне поведінку і в його чисто побутових, і в суспільно значущих аспектах на підставі того, що мова героїв цих творів сприймалася ними в процесі читання як їх власна мова і ставала такою після завершення ними читання.

Таким чином, підставою рольової гри підлітку стає сприйняття літературного твору, сюжет і персонажі якого захоплюють підлітка настільки, що він відчуває бажання створити гру на його основі. Читання книги, яка послужила чинником, що формує бажання грати, захоплює його. Підліток відчуває себе тим героєм книги, мова і вчинки якого його вразили. Мова героя книги, його вчинки сприймаються підлітком, який читає книгу, як його власна мова, як його власні вчинки.

Для розуміння психологічного механізму який спонукає підлітка до гри, розбудови відносин з тими чи іншими героями книги, що він читає, звернемося до розгляду М. М. Бахтіним терміну «вчувствование» [2]. Для того щоб розкрити зміст цього терміну, М. М. Бахтін звертається до опису переживань і дій підлітка, що грає в своїй книзі, яка захопила підлітка, підпорядкувала його сприйняття і розуміння світу і себе в світі, сприйняттю і розумінню створеного автором книги героя. Підліток відчуває себе героєм цієї книги, відчуває його тілесність як свою власну тілесність, бачить в безпосередньо навколишньої дійсності, ту дійсність, яка існує в сприйнятті героя - в мові героя і в промові про героя інших персонажів книги і автора книги. Підліток, який вільно володіє технікою читання, в той же час втрачає свою свободу по відношенню до сприйняття і розуміння їм дійсності, що оточує його поза хронотопу (простору-часу) існування створених автором цієї книги героїв.

Для нашої проблематики важливий поворотний момент у відносинах гравця з переживанням чужого буття, яке охопило його як свого власного. Критичною точкою є виявлення граючим того, що мова героя, з яким він себе ототожнює в читанні, повинна бути завершена і обґрунтована жестом, рухом, ігровою поведінкою, які він повинен здійснити в якості граючого. Граючий повинен створювати свою ігрову поведінку, свої ігрові рухи, свої ігрові жести. У той же час, створюване їм його власна ігрова поведінка, його ігрові рухи і його ігрові жести - поведінка, рух і жести іншої людини.

Граючий підліток виявляє можливість і необхідність ставлення до самого себе як до іншого (як до створеного ним персонажу гри), що і є, з нашої точки зору, поворотною точкою в створенні їм ігрової техніки, самої гри, себе в грі. Гравець отримує можливість перейти від «вчувствования» в ігрову роль до роботи над цією ігровою роллю. Йому відкривається можливість виявити і прийняти до вирішення ту множинність психологічних завдань, яка задається неоднозначністю психологічних ролей, які він повинен виконувати. Це ролі автора сюжету (сценарію), актора, режисера, критика (а значить і глядача). Він отримує можливість відчувати, усвідомлювати себе у мові іншої людини (у мові, створеної іншою людиною), як існуючого в іншому просторі-часі.

Але саме читання ним книги робить можливими і побудову, і усвідомлення, і осмислення ним цих відносин. Він повинен (може) сприймати світ книги так, як сприймає його герой цієї книги з мовленням і буттям якого (буттям в мові якого) він себе ототожнив. Виходячи з цього сприйняття, він повинен, по-перше, сприймати, усвідомлювати і осмислювати цей світ і себе в ньому, а, по-друге, діяти відповідно до

цього сприйняття, усвідомлення, осмислення. У той же час він повинен (може) сприймати себе, таким, що знаходиться поза простором книги і відносин, які виникають в ньому. Ця «вненаходимість» дає йому можливість створювати себе відповідно до ігрової ролі, ставитися до самого себе як до іншої по відношенню до самого себе людини.

Далеко не всі в співтоваристві граючих підлітків можуть пройти всі з виділених нами рівнів, що починаються подоланням стану «вчувствования» в героя книги і повного ототожнення мови героя з власною мовою в опорі на відповідний до цієї мови ігровий жест. Ініціаторами та «ідеологами» гри виступають виключно підлітки, які з різних причин долають стан «вчувствования». Правда, найчастіше, до подолання цього стану веде підлітка прагнення утримати його, посилити переживання їм буття не собою, а особистістю яскравою і героїчною. Але саме придумування і здійснення ігрової мови і дії від лица та імені героя, створення ігрових атрибутів, що підтверджують власне буття граючого ігровим персонажем, відокремлює його від того, з ким він прагне себе ототожнити. Ігрові устремління підлітка задаються йому написаними письменниками книгами, поставленими режисерами і зіграними акторами на підставі письмових текстів сценаріїв фільмами. Ці інтенції йдуть від твору культури до підлітка як читача, глядача, слухача цього твору.

Спочатку підлітка, що читає, захоплює в простір-час книги мова того з героїв книги, з яким він себе ототожнює. Підліток як людина, що вільно володіє процесом читання, одночасно виявляється причетним і до простору і часу його безпосереднього існування, і до хронотопу, створеному автором тієї книги, яка захопила його настільки, що стала опорою для побудови їм гри і себе в грі.

Незважаючи на те, що в кожному конкретному культурно-історичному періоді герої підліткової рольової гри різні і відображають своєрідність даного етапу розвитку суспільства, вони, безумовно, мають одні й ті ж ключові характеристики, в силу яких і вибираються підлітками для гри. Герой такої книги повинен бути чітко визначений, з властивими лише йому одному, жестами і мовою, що упізнаються. Мовлення і жести героя повинні бути впізнані в його вчинках. Вчинки ці можуть бути продуманими або імпульсивними, розумними або абсурдними. Але вони завжди настільки значні, що абсолютно міняють ті соціальні обставини, в яких знаходиться герой. Герой повинен бути наділений високим рівнем самосвідомості. Якими б не були його вчинки, він завжди судить про них і про себе, не прагнучи приписувати собі гідності, якими не володіє.

Слід зазначити, що ототожнення підлітком себе і героя, ідентифікація себе з героєм важливі і можливі на тій підставі, що і підліток, і будь-який з героїв книги, який виступає прообразом обраного і створюваного в грі персонажа, володіють одним і тим же соціальним статусом. Підлітків привертають герої книг, що найчастіше служать підліткам опорою для побудови гри і себе в грі, які до початку оповіді про них автором усвідомлюють те, що вони не володіють в своєму суспільстві соціальним статусом, який їх влаштовує. Або вони втратили цей статус в силу несприятливого для них збігу обставин суспільного життя, або ще не набули його. У будь-якому випадку їм доведеться боротися за свій новий статус. Ці соціально-психологічні обставини, які спільні для підлітка і героя гри і є, на наш погляд, тією головною умовою, яка приваблює підлітка обрати саме цього персонажа і розбудувати гру на підставі описаних у книзі обставин.

В цілому треба сказати наступне. Різні періоди трансформації нашого суспільства відрізняються своєрідністю реалізації підлітків у рольовій грі, ставленням до такої гри, ставленням до читання, цінності читання та ігри, а також до складних відносин між читанням і грою. Але, незважаючи на це, в кожному з періодів простежується зв'язок між інтересом до читання і реалізацією себе в грі підлітками. Таким чином, можна говорити про зв'язок інтересу до читання і інтересу до реалізації себе в грі, можливостей такої реалізації у підлітків всіх періодів розвитку нашого суспільства.

Література

1. Аверьянова Г. М. Особливості соціалізації молоді в умовах трансформації суспільства. / Г. М. Аверьянова Н. М. Дембицька, В. В. Москаленко – Київ: «ППП», 2005. – 307 с.
2. Бахтин М. М. Проблема речевих жанрів. / М. М. Бахтин // Эстетика словесного творчества. – М: Искусство, 1986. – 445 с.
3. Долто Ф. На стороне подростка / Ф. Долто. – СПб.: «Петербург- XXI век», 1997 – 279с.
4. Роменець В. А. Психологія творчості / В. А. Роменець – К.: Либідь, 2001 – 287 с.
5. Поливанова К. М. Психологическое содержание подросткового возраста / К. М. Поливанова // Вопросы психологии. – 1996. – №1. – С. 20 –23

References

1. Averianova N. M. Osoblyvosti sotsializatsii molodi v umovakh transformatsii suspilstva. / N. M. Averianova N. M. Dembytska, V. V. Moskalenko – Kyiv: «PPP», 2005. – 307 s.
2. Bakhtyn M. M. Problema rechevyykh zhanrov. / M. M. Bakhtyn // Estetyka slovesnoho tvorchestva. – M: Yskusstvo, 1986. – 445 s.
3. Dolto F. Na storone podrostka / F. Dolto. – SPb.: «Peterburh- XXI vek», 1997 – 279s.
4. Romenets V. A. Psykholohiia tvorchosti / V. A. Romenets – K.: Lybid, 2001 – 287 s.
5. Polyvanova K. M. Psykholohycheskoe sodержanye podrostkovoho vozrasta / K. M. Polyvanova // Voprosy psikhologyy. – 1996. – №1. – S. 20 –23.