

Грибанова Н.Є.

УДК 008+572.026+78.021

ЕМОЦІЙНО-ПСИХОЛОГІЧНІ МЕХАНІЗМИ ОРГАНІЗАЦІЇ ІГРОВОГО ТИПУ МИСЛЕННЯ В ПРАКТИЦІ МУЗИЧНОЇ ТВОРЧОСТІ

В сфері світовідчуття емоційно-психологічні механізми організації ігрового типу мислення в практиці музичної творчості є мистецькою діяльністю в колі емоційних переживань, що створюється ігровою діяльністю мислення, яка дозволяє на певному відрізку простору та часу провести заміну реальної дійсності на уявлену, але й таку, яка відповідає запитам естетичного задоволення.

Розкриття емоційних природних механізмів музичного мислення дозволяє заглибитись в розуміння умов функціонування світовідчуття в стані естетичного освоєння світу в умовах організації музичної діяльності. В музичній діяльності емоція є конструюючим чинником, оскільки вона передбачає не тільки наявність чуттєвого подразника, який фіксується мисленням як знак-сигнал - носій інформації відносно явища дійсності, а і як таке емоційне збудження, яке потребує миттєвої відповідної дії-відгуку, яка не може бути здійсненою без зворотного звертання. Таким чином, емоційна інформація за допомогою апарату зворотного зв'язку складає умови для складання своєрідної умовної структури, яка відповідає дійсності як її модель.

Як визнає В.К.Віллонас, в сучасній позитивістській психології інтерес до вивчення емоцій згас, оскільки в практичному вивченні неможливо винайти стійкі об'єктивні закономірності функціонування окремих емоційних станів (1, с. 4). Крім того, заважає формальність концептуальних положень та неузгоджена термінологічність, а також виникають труднощі, пов'язані з визначенням самого об'єкту дослідження – емоцій в явищах емоційного та неемоційного існування.

Під емоцією в галузі психології визначають явище, яке спроможне викликати стан, який фіксується організмом людини як те, що має для нього певне значення. Наприклад, для В. Вундта та Н.Грога кожна подія є значущою, оскільки в момент сприйняття вона є часткою життя індивіда. По Р.С. Лазарусу, емоціями можна вважати лише ті стани зафіксованих організмом змін, які мають можливість чіткої якості афектів. Загалом же емоції – це те, що здатен наш організм зафіксувати першозначущим для його життєдіяльності.

У Р.І.Ліппера емоції – суть сприйняття, що має місце в свідомості. Віллонас підкреслює, що предметність емоцій – є головним чинником поєднання емоцій з процесами пізнання. А.Р.Лурія та Я.М.Калашник висловлюють думку про те, що емоції здатні впливати на відношення до виникнення різних ситуацій, тому вони мають вплив на формування пізнавального образу. В суб'єкті це відношення фіксується в емоційному стані задоволення-незадоволення.

Оскільки емоції у відношенні до пізнавального процесу виступають не тільки в пасивній ролі, але є й важливим фактором активізації пізнавальної діяльності, то емоційний колорит безпосередньо здатен впливати на пам'ять, увагу, вимисел, фантазування. Таким чином, емоції мають тонкий регулюючий вплив на процеси мислення. З цього виходить проблема локалізації емоцій в системі психічного, що досліджується за теорією мотивацій як умови формування емоційних станів орієнтації на спрямовану доцільну діяльність. С.Л.Рубінштейн стверджує, що емоції є суб'єктивною формою існування мотивацій-потреб. Тобто, емоції дають сигнал про можливість втілення потреб і в стадії емоційного переживання складають підготовчий комплекс для кінцевої оцінки.

Комплекс емоцій можна визначити терміном «естезіс», який означає сформований стан емоційного переживання, оскільки розрізнене коло емоцій не має здатності впливу на свідомість.

Емоції мають модальність як ознаку впорядкованості, що є очевидним за протилежністю емоційних переживань по знаку, які В. Вунд розглядає як три компоненти протиставлення компонентів «задоволення-незадоволення», «збудження –заспокоєння», «напруження-розв'язання» (1, с.21). Відносно динаміки емоцій В. Вундт в концепції афектів висловлюється про те, що розвиток емоцій залежить як від кількісних, так і від якісних змін емоційних переживань, що закріплюється в афектах. «Досягнувши стадії афекту, емоційний процес підкоряється вже зовнішнім впливам, а саме «формі» цього афекту, яку він повинен пройти, поступово згасаючи чи призводячи до формування вольового збудження» (1, с.23).

Б.Спіноза (4, с.31) вчив про те, що вольовий акт – це намагання, яке відноситься тільки до душі, а поривання – має відношення до душі і до тіла. Оформлене в свідомості поривання є бажанням. Це дає змогу душі переходити в стан задоволення чи незадоволення, довершеності чи недовершеності.

П.С. Симонов (3, с.178) в інформаційній теорії емоцій вивів такі функції емоцій, як відображально-оціночну (відносно приємності), переключаючу (з неприємного на приємне), підкріплюючу (приємністю), компенсаторну (заміщуючу), котра орієнтує на реальне отримання можливого задоволення на відміну від його реальної неможливості.

С.Р. Яголковський при розкритті ролі емоцій в творчій діяльності співвідносить емоційні та інтелектуальні процеси в «емоційному інтелекті» (6, с.66), який він розглядає як здатність індивіда використовувати інформацію про емоційний стан свій та інших для ефективного рішення завдань самоврядування.

Емоційність як природна обумовленість людського існування забезпечує потребу в діяльності через передачу емоційної інформації. Це є мотивом естетичної діяльності в цілому, а музично-естетичної – в даному разі. Музична реальність складає спеціальні умови для втілення емоційної інформації завдяки намаганням втілити образ емоційного носія не в відповідності до реальної дійсності, а відповідно до умов музичної дійсності за законами естетичної діяльності – слідування ідеалу краси. Емоційна природа гри

організує естетизм як комплекс емоційної знаковості відповідно до сформованого стану емоційного переживання. Це дозволяє організувати передачу естетичної інформації не розрізнено, а комплексно, що і складає основу естетичного образу. Саме в цьому полягає специфіка емоційної природи гри в галузі музичного мистецтва.

Сучасна психологія, аналізуючи емоційно-психологічну обумовленість гри, виділяє гру предметну, гру рольову (партнерську), гру за правилами, та гру-змагання, в якій є важливим кінцевий результат. Проте всі, крім останньої, мають безпосереднє відношення до творчої музичної діяльності. Гра-змагання є присутньою лише як елемент та явище діалектичної логіки. Вона не є носієм агресії. Вона завжди є діалогом, в якому завдяки естетизму інтонаційно-звукова побудова втілює емоційну ситуативність і набуває музично-емоційної контекстуальності.

Контекстуальність опредмечує емоції в образах. Образ як носій конкретно-емоційної інформації дає змогу розкодувати емоційний зміст у відповідності до наявного матеріалу оперування – емоційно-образної пам'яті.

Набір образів-емоцій є не тільки необхідним елементом музично-естетичної діяльності, але й елементом свободи волі при структуруванні емоцій в образи. Побудова образу на базі емоційного змісту неможлива без фантазування, що забезпечує програму дії щодо розкодування невизначеного емоційного змісту «понад-реальної» дійсності як індивідуально реальної. Це перетворює невизначене в визначене, невідоме, непізнане – в естетично освоєне.

Фантазування забезпечує побудову моделі ситуації, яка в цілому невідома, але завдяки складовим елементам побудови виглядає як вже відома. Це забезпечує відтворення дійсності в нових, неочікуваних, незвичних поєднаннях та зв'язках. Фантазування являє собою програму ігрової діяльності, в якій конструюється здійснення реальності за допомогою переміщення елементів, з яких складається звичний образ як носій емоційного ефекту. Так в грі діяльність набуває експресивності, що викликає активність через створення ефекту зацікавленості в новому.

Психологічні дослідження стверджують, що саме психологічні механізми кодують діяльність людини і забезпечують її фізіологічну активність. За результатами досліджень Бернштейна, саме психіка є джерелом активності людської діяльності, тому що активність – це якість, яка належить кожній людині і яка має прояв не тільки на фізіологічному, але й на психічному та соціальному рівнях.

Галузь чуттєвого пов'язана з відчуттям і поєднує людину з навколишнім світом. К. Бернар та У. Кеннон за важливу умову функціонування організму визначили його здатність до саморегуляції. Вони пов'язували її з фізіологією та психологією людини. З цього виходить, що чинники саморегуляції існують на емоційному рівні. Для визначення чинників саморегуляції спробуємо віднайти їм відповідні на рівні естетичному.

Перший чинник саморегуляції – забезпечення рівноваги (в психофізіології він є визначеним як відгук другої сигнальної системи на подразник зовнішнього середовища). За Бернштейном, психіка – не тільки носій інформації, але й система регуляції, яка враховує сигнали ззовні і на їх основі формує програму рівноваги організму з середовищем. К.Бернар висунув гіпотезу про те, що живий людський організм функціонує як одне ціле, оскільки має можливість постійно зберігати приємні для свого існування параметри внутрішнього середовища організму, а це, в свою чергу, виходить з того, що всі системи та процеси організму знаходяться в рівновазі і мають тяжіння до збереження постійності цього стану, який У. Кеннон визначив як гомеостаз. За думкою Бернара, це забезпечує умову вільного життя. Гомеостаз – це рухомий стан рівноваги будь-якої системи, який зберігається завдяки протидії факторам, які порушують її стабільність. Таким чином, забезпечення рівноваги на рівні психофізіологічному є необхідна умова вільного життя - стійкість рівноваги дає змогу використовувати інваріанти, що не порушують її стійкість.

За думкою У. Кеннона, якщо організм одержав сигнали про можливість змін, які мають загрозу функціонування системи, він активізує механізм, який намагається віднайти новий варіант рівноваги внутрішніх та зовнішніх факторів, що зможуть пристосувати – адаптувати організм до нової ситуації. Тепер ця ситуація буде не загрозою, а лише новою умовою існування. Адаптація направлена не на збереження постійної стійкості цілісної системи, а на динаміку її змін задля успішності існування. Вона є необхідною умовою свободи існування. Це інший ступінь свободи існування, який пов'язаний не з намаганням зберігати постійну стійкість параметрів існування, а з потребою віднайти якісно нові параметри існування, які б зняли конфлікт між зовнішнім та внутрішнім середовищем.

Відповідна психофізіологічна реакція людини на загрозу зміни освоєних факторів існування призводить до прояву відповідної психоемоційної реакції – стресу, який вміщує в собі комплекс реагування – інформаційне та емоційне реагування. Воно є активним відгуком організму на нову ситуацію. Ця активність є фіксацією напруженості відносно невпевненості та невизначеності нової ситуації, що потребує прийняття рішення від особистості відносно поведінки і цим стимулює його активність у відповідності з мотиваціями.

Мотивація є механізмом регулювання стану гармонійних відносин організму з середовищем, що є відгуком на мотив зовнішньої ситуації. Мотивація – це те, що належить самому суб'єкту поведінки, свободі його вибору. Вона залежить від особистісних якостей, які є збудниками здійснення певних вчинків. Оскільки мотивація базується на свідомому та несвідомому рівнях, це дозволяє використати вищерозглянуті механізми психофізіологічної регуляції на рівні естетичному саме тому, що мотивація, виходячи з потреби, завжди є прогнозуючим чинником почуття задоволення чи незадоволення. На чуттєвому рівні мотивація формує потребу в таких умовах життєдіяльності, які змогли б задовольнити її.

Зміст потреби завжди емоційно-почуттєвий. Засоби її реалізації завжди залежать від духовних факторів особистості, її світовідчуттєвих позицій. Тому потреба активізує діяльність людини в колі світовідчуття і актуалізує весь комплекс механізмів взаємодії суб'єкту та об'єкту в безперервному розгортанні миттєвих ситуацій естетичного освоєння дійсності.

Естетична діяльність полягає в направленості діяльності на свідоме задоволення. Успішність такої діяльності залежить не тільки від бажання суб'єкта до розгортання діяльності на рівні факторів ідеальності, а й від факторів самого реального буття. Не завжди фактори реального буття піддаються корекції. В цьому разі є одна можливість – замінити фактори реального буття на ідеальні, які не є реальними, а є вимисленими у відповідності з ідеальними уявленнями про необхідну в них потребу.

В практиці світовідчуття це є мистецька діяльність, а в колі емоційних переживань – гра розуму, яка дозволяє на певний відрізок простору та часу провести заміну реальної дійсності на уявлену, але й таку, яка відповідає запитам естетичного задоволення. В такій грі розуму знімається конфліктність між суб'єктом та об'єктом дії, фактори деструктивного стресу замінюються факторами тимчасового ризику, виконується завдання адаптації особистості до умов навколишнього середовища. Особистість в грі не пристосовується до цих умов безпосередньо, а робить це опосередковано, через створення таких умов існування, які б відповідали її потребам. Тобто, гравець знаходиться не в реальній, а в ілюзорній дійсності, яка втілює ігровий сюжет, де він має можливість «бути самим собою» у відповідності до своїх потреб.

Під «ілюзією» ми розуміємо не оману, не підміну справжньої реальності несправжньою, а «очікувану» реальність, бажану, таку, яка потребує всіх творчих сил та фантазування задля того, щоб підкорити реальну ситуацію цілі отримання задоволення і сприяти самореалізації індивідуальних потреб.

Якщо ігровий сюжет не відповідає цим потребам, гравець має можливість змінювати їх в такій кількості варіантів, яка дасть найбільш задовольняючий результат. В цьому полягає свобода самореалізації в ігровій мисленій діяльності. Необхідність діяльності гравця – виконання певної ролі відповідно до певного сюжету гри.

В. Костецький в трактуванні поняття «техне» підкреслює багатозначність його і як гри, і як омани, і як хитрощів. Він допускає аморальність в грі, що не є фактором, який може структурувати діяльність людини. Він в грі бачить тільки онтологічну оману, але ж омана в грі виконує функцію заміни гносеологічно здійсненого на онтологічно нездійсненне чи навпаки, гносеологічно нездійсненого на онтологічно здійсненне, і тому є адаптуючим механізмом, який здатен вдосконалювати людську природу завдяки привнесенню в реальність неможливості, вимислу, фантазування і таким чином уявити її не як чужу, а як свою, близьку, подібну до бажаної.

Як пише Т.А.Апінян (7), в грі поєднується естетика з етикою. Правила гри фіксують конкретність в тому разі, коли в грі йдеться не про очевидне, а про таємне. Порушення правил відноситься до потворного («без-образного»), яке не відповідає певному образу, є шулерством, що не є етичним чи не є естетичним і робить саму гру неможливою, дискваліфікує гравця як не відповідного ролі. Конструктивна омана в грі завжди моральна, тому що реалізує естетичні потреби, здійснює саму проєкцію буття.

Необхідно підкреслити, що ігрова діяльність не є повним диктатом волевиявлення, а передбачає варіативність виконання ігрової ролі. У Шопенгауера воля в грі є мотивом-причиною, яка народжує «явлене». В процесі виконання ігрової ролі людина вільна в ступені варіативності уявлених образів цієї ролі. Чим їх більше, тим людина більш вільна. Якщо правила ігрової ролі не задовольняють партнерів, їх можна змінити, моделювати іншим чином, таким, що задовольняє обидві сторони. Це є чинником творчої свободи.

І ще один чинник творчої свободи – в ігровій ролі завжди передбачається орієнтація на партнерство, тобто навмисне складання тої самої ситуації «виклик-відгук», що потребує від особистості адаптаційних здібностей до неосвоєних ситуацій. Тому ігрова діяльність є умовою пристосування до дійсності, її випадковостей. Для суб'єкта ігрової діяльності партнер-об'єкт завжди є носієм випадковостей, але не хаотичних, а з наміром – в рамках ігрових правил певної ситуації, яка моделюється в ігровому сюжеті.

Ігровий сюжет завжди є умовним. Умовність передбачає виконання певної ролі, якої потребує ігровий сюжет. Виконання ролі складає основу умовності ігрової діяльності і вводить людину в стан певного задоволення від «мисленої можливості» короткочасного (на час гри) включення себе в стан мисленого уявлення про свою відповідність до ідеального існування у відповідності з бажаним. Тут знімаються всі протиріччя між можливим і бажаним існуванням особистості, що і забезпечує функціонування механізму саморегуляції. В такій мисленій ігровій діяльності особистість знаходить засоби врівноваження себе між дійсним і бажаним. Таким чином створюється ситуація, в якій знімається внутрішньо особистісний конфлікт «Я». В грі особистість завжди знаходиться в стані подвоєності – «Я» («реальне») та «не-Я» («понад-реальне»), де функція «не-Я» завжди належить ролі виконання певного образу у відповідності з ігровим сюжетом. Вона завжди є обмеженою у часовому просторі ігровою дією і тому дає відносну можливість самореалізації, але на рівні самоідентифікації себе як особистості з уявленнями про самого себе, свою «самість» особистість є абсолютною.

На рівні саморегуляції для здорової в психічному розумінні людини діалог між «Я» та «не-Я» не є конфліктним, тому що він існує тільки в часовому просторі певної гри. Самосвідомість здатна відрізнити себе від ігрової ролі, регулювати відстань між реальністю дійсною та створеною, знаходитись в стані відчуження від ігрової ролі, але відчуження не повного, а часткового, оскільки, виконуючи певну роль, «самість» набуває рис відповідності ролі. Так в ігровій діяльності розуму здійснюється саморегуляція не тільки емоційно-вольової сфери, але й світоглядницьких уявлень.

Доцільність ігрової діяльності полягає у свободі вибору самої ігрової ситуації. Гравець, приймаючи умови гри, завдяки автономності своєї «самості» має право «вийти з гри» в разі невідповідності своїм особистим інтересам. Таким чином, в ігровій діяльності анулюються та долаються всі конфлікти.

С.Р. Яголковський (6) підкреслює важливість емоції як продукту художньої творчості. Емоційний фон художнього твору призводить до приємного стану збудження, радості та натхнення, він також залучається в творчий процес. В цьому стані людина здатна переживати інтегральну єдність свого «Я» з навколишнім світом. Творча діяльність має і зворотній процес – той емоційний ефект, що виникає у «споживача» художньої продукції, що і є мірилом продуктивності естетичної діяльності.

У М.С. Старчеус досліджує такі особливості психоемоційного впливу музики, як «емоційна рефлексія». «Емоційна рефлексія» має здатність «відавати собі звіт» в тому, що зараз відбувається у внутрішньому світі. Вона є усвідомленням емоційного переживання (5, с. 123). Емоційна рефлексія відбувається за законами символіки і таким чином не відсторонюється від змісту музики, а призводить до нього. Для музики в її виразності є характерним умовно-символічний емоційний зміст, що має труднощі в номінації емоційно-психологічних комплексів, який має елемент «тайнства і таємниці» (5, с.126).

І.Г. Петров робить спробу (2) вирішити питання про те, яким чином емоції співвідносяться з їх значенням, як з'являються ситуативні «орієнтації» та «прогнози», наскільки емоції мають предметність думки. Він вважає, що символізм емоцій можливо розкрити завдяки «внутрішнім контекстам» і, насамперед, чуттєвістю до деталей, що можна визначити емоційним інтелектом. «Внутрішній зміст» втілює значення завдяки текстуальній виразності. Проте в музичному мистецтві текстуальність має вигляд максимально абстрагованого емоційного знаку і тому може мати «внутрішній контекст» у відповідності з множинністю можливостей його розкодування. Умови для створення певних емоційно-психологічних комплексів в організації музичної побудови виконує ігровий тип мислення.

Таким чином, можна зробити висновок про те, що емоційно-психологічні механізми організації ігровою типу мислення забезпечують саморегуляцію «Я» в емоційно-психологічних комплексах «закодованої інформації», що складає основу естетики музики

Джерела та література:

1. Виллонас В. К. Основные проблемы психологической теории эмоций / В. К. Виллонас // Психология эмоций. Тексты / под ред.: В. К. Виллонаса, Ю. Б. Гиппенрейтер. – М. : Изд-во Моск. ун-та, 1984. – С. 3-28.
2. Петров И. Г. Фундаментальные функции эмоций как органа индивида и индивидуальности / И. Г. Петров // Мир психологии / гл. ред. Д. И. Фельдштейн. – М., Воронеж, 2002. – № 4 (32). – С. 21-30.
3. Симонов П. В. Информационная теория эмоций / П. В. Симонов // Психология эмоций. Тексты / под ред.: В. К. Виллонаса, Ю. Б. Гиппенрейтер. – М. : Изд-во Моск. ун-та, 1984. – С. 178-186.
4. Спиноза Б. О происхождении и природе аффектов / Б. Спиноза // Психология эмоций. Тексты / под ред.: В. К. Виллонаса, Ю. Б. Гиппенрейтер. – М. : Изд-во Моск. ун-та, 1984. – С. 29-47.
5. Старчеус М. С. Тайны и мифы эмоционально-психологического воздействия музыки на человека / М. С. Старчеус // Мир психологии / гл. ред.: Д. И. Фельдштейн. – М., Воронеж, 2002. – № 4 (32). – С. 116-127.
6. Яголковский С. Р. Эмоции в творчестве / С. Р. Яголковский // Мир психологии / гл. ред. Д. И. Фельдштейн. – М., Воронеж, 2002. – № 4 (32). – С. 65-71.
7. Апинян Т. А. Красота игры без правил / Т. А. Апинян. – М. : Наука, 2000. – 159 с.

Катунина Е.В.

ТРАДИЦИОННАЯ БЫТОВАЯ КУЛЬТУРА МОЛОКАН ТАВРИЧЕСКОЙ ГУБЕРНИИ В XIX В.

В истории бывшей Российской империи существовали примеры самоорганизации религиозных групп, в частности, духоборцев и молокан, оппозиционных правящей православной церкви, которым в условиях политических преследований удавалось сохранять и развивать свою самобытную культуру.

В статье, на основе материалов Государственного архива АРК, а также научно-публицистических источников по истории молокан, изданных в XIX веке, проанализированы причины их переселения в Таврическую губернию в начале XIX в., а также рассмотрен процесс становления традиционной бытовой культуры выходцев из Архангельской, Новгородской, Тамбовской губерний в нестандартных, сложнейших природных условиях засушливой степи юга Украины.

Молокане и духоборцы квалифицируются специалистами как самобытные конфессиональные направления духовного христианства, получившие широкое распространение в Российской империи во второй половине XVIII-XIX вв. Среди историков религии существуют различные точки зрения по поводу происхождения данных конфессий. В 1905 году в журнале «Живописная Россия» была опубликована статья Я. Абрамова «История духоборцев и молокан», в которой он пишет: «Народ и доселе во многих местах называет безразлично тех и других сектантов «молоканами», обозначая тем же именем и многие новейшие секты. Правительство также долго называло представителей обеих сект безразлично то «молоканами», то