

## Формирование способности к рефлексии в ролевых играх

*Г. В. Лосик\*, А. А. Дерюгин\*\* (Минск)*

*\* доктор психологических наук, Объединенный институт проблем информатики НАН Беларуси, Белорусский государственный педагогический университет им. Максима Танка, Институт психологии;  
e-mail: georgelosik@yahoo.com*

*\*\* Объединенный институт проблем информатики НАН Беларуси;  
e-mail: a.dieriughin@mail.ru*

С кибернетических позиций рассмотрен механизм формирования у ребенка способности к рефлексии на основе реализации у него в раннем онтогенезе уникального завуалированного контура обратной связи как канала самообучения. Через этот контур ребенок сам формирует у себя способность к рефлексии, блокируя на это время использование опыта социальной перцепции. Предлагаемая схема формирования рефлексии по-новому расставляет приоритеты важности участия взрослого и собственного «эксперимента» в деле формирования образа персоны рефлексии на разных этапах становления у ребенка навыка рефлексировать.

*Ключевые слова:* рефлексия, ребенок, социум, онтогенез, ролевая игра, контур обратной связи.

### Введение

Под рефлексией в психологии понимается способность одного субъекта стать мысленно на место другого субъекта (Выготский, 1960). Это способность человека оценивать, судить, рассуждать, воображать некую окружающую ситуацию не со своей собственной, повседневной позиции, а на короткое время – с чужой позиции. Такое свойство психики есть рефлексия первого порядка. Данное свойство рефлексии у субъекта может получить далее развитие до второго порядка. Ее суть в способности субъекта воображать, как его са-

мого представляет в своем воображении другой субъект. Рефлексия относится, по Л. С. Выготскому, к высшим психическим функциям человека, ее нет у животных. Считается, что способность к рефлексии – не врожденная, она формируется у ребенка в онтогенезе.

Однако в рамках данной статьи представляется целесообразным связать с феноменом рефлексии механизм сенсомоторного самообучения ребенка, механизм перцептивных воздействий своей моторной системой на собственную сенсорную систему (Запорожец, 1967). Этот механизм ранее был рассмотрен нами с позиции кибернетики на примере сюжетно-ролевых игр детей. Суть рассмотренного ранее механизма – в феномене обогащения сенсорного образа внешнего явления, построенного в психике сигналами извне, моторными степенями свободы вариации этого образа, взятыми не извне, а из «экспериментов над самим собой». Рассматриваемое явление рефлексии имеет гораздо более сложную природу, чем сюжетно-ролевая игра. Однако в нем реализуется тот же кибернетический алгоритм декодирования приемником сведений о передатчике сообщений.

В сюжетно-ролевой игре ребенок, во-первых, «экспериментирует» на самом себе вариацию как душевных, так и физических степеней свободы. Эксперименты с воображением в виде рефлексии, в отличие от ролевых игр, подросток продолжает совершать, даже повзрослев, а то и в течение всей жизни.

Как отмечалось (Сыроватская 2010), в сюжетно-ролевой игре, например в «дочки – матери», ребенок еще до игры совершает *интериоризацию* увиденного вовне ухаживания взрослых за младенцами, т.е. сначала переводит зрительные сцены в знаки. Однако потом в игре совершает обратную *экстериоризацию* этих знаковых сцен в физический мир ролевой игры. В рассматриваемом же нами новом случае, в «игре в рефлексия», ребенок не выполняет обратную экстериоризацию ранее интериоризированного. Тем не менее мы считаем, что явление рефлексии, как и явление сюжетно-ролевой игры, представляет собой, с точки зрения кибернетики, уникальный информационный феномен (Ильинова, 2014). Рассмотрим его подробнее.

## **Рефлексия и понятие перцептивных действий**

С точки зрения классической психологии, социальная перцепция формирует у ребенка некоторые эталоны социальных явлений. Вместе с тем у этих эталонов возможны степени свободы их реализации, так что тот или иной субъект может отступить от сформированного в психике эталона. Социальный опыт, практика телесного и вербального общения субъекта с социумом формируют у него эталоны

общепринятых понятий и общепринятых операций с ними, формируют высшие психические функции человека в виде норм этикета, воли, совести, нравственности. В мыслях отступления от эталонов могут совершаться как логически, так и по оценочным шкалам, которые у субъекта образуются в его психологическом пространстве. Эти вариации эталонов субъект способен мысленно реализовывать не в произвольных направлениях, а «в меру своей испорченности», т. е. сообразно шкалам, сформировавшимся именно у него. В частности, он способен воображать у *рефлексируемого* им человека те мотивы, которые присущи ему самому. Эти варианты проигрывания разных своих мотивов в воображаемом поведении реципиента мы называем, в терминологии В. А. Запорожца, перцептивными действиями (Запорожец, 1967).

В данном новом случае эти действия, в отличие от ролевой игры, выполняются в *интеризированном*, а не в реальном плане, в сформированном на «социальные эталоны» психологическом пространстве. В этом пространстве в виде прочих абстрактных объектов могут быть в виде обобщенных образов сформированы образы близких людей, рефлексию которых этот субъект хотел бы совершить. Этими людьми могут быть отец, мать, сестра, друг, недруг, оппонент, дискутант, коллега по работе. Для этого, согласно рассмотренной в работе (Кравцова, 2012) схеме, субъект совершает наедине с самим собой специальный «эксперимент»: в своем воображении проигрывает варианты присвоения своих мотивов в поведение рефлексируемого субъекта. С одной стороны, оба субъекта могут быть в чем-то антропологически схожи, а в чем-то антропологически отличны. Именно антропологический критерий в итоге такого проведенного в воображении эксперимента позволяет совершать естественный отбор: одни варианты динамики поведения рефлексируемого субъекта оставлять, а другие отвергать. Прежний, сформированный извне образ близкого и знакомого человека «обрастает» после эксперимента «нравственно разнонаправленными векторами». Они-то и добавляют в эталонный образ информацию о том, в каком направлении антропологически возможно изменять поведение рефлексируемого человека, а в каком направлении невозможно. Благодаря такому экспериментированию субъект может обнаруживать в собственной поведенческой моторике нереальность, практическую невозможность ряда тех вариаций, иллюзию реальности которых привносит сенсорно сформированный эталон.

А. В. Запорожец в последних своих работах отмечал, что социальная перцепция и мышление могут порождать у субъекта фантазии, которые отсекаются именно благодаря перцептивным воздействи-

ям на реальные объекты. Таким образом, новым в этой схеме является утверждение, что обогащение информации об образе отца у сына, как мы считаем, может осуществляться без информации от отца. Антропологическое сходство строения их тел, физическое сходство квартиры их обитания, биологическое сходство пищи оказывается достаточным, чтобы образ отца информационно расширился в памяти сына. Мы тем самым доказываем теоретически, что сыну достаточно провести мудрый эксперимент с участием самого себя, а не отца, не видеть его поведение, не анализировать статистику такого поведения.

### **Критичность рефлексии к условиям ее формирования**

Тем не менее, для формирования свойств рефлексии, согласно рассматриваемой кибернетической схеме, необходимо соблюдение строгих условий. Естественный ход перцептогенеза не рассчитан на автоматическое возникновение у ребенка рассматриваемого нами дополнительного контура обратной связи. Автоматическое формирование навыков рефлексии без обеспечения специальных педагогических условий, согласно кибернетической схеме, стало в настоящее время невозможным. До широкого проникновения в жизнь ребенка и подростка информационных технологий он формировал по рассматриваемой нами схеме навыки рефлексии за счет сюжетно-ролевых уличных игр, живого общения со сверстниками и родителями. В естественных условиях выполнялось требование оставаться наедине с собой для «экспериментов» над своей внутренней нравственной сферой (Пиаже, 1965). Но с развитием информационных технологий массовое времяпрепровождение молодежи в Интернете, особенно в социальных сетях, а также просмотр телепередач ведет к тому, что большую часть своего времени субъект проводит в сеансе общения с этими информационными источниками. У него не остается времени для формирования способности к рефлексии, эмпатии, альтруизму. В сеансе работы в социальной сети, в Интернете не выполняются условия кибернетической схемы для глубокого развития волевых навыков. В настоящее время создается педагогическая ситуация, когда молодой человек может воспользоваться рассматриваемым каналом формирования рефлексии, но может и не воспользоваться. Мы приходим к выводу, что рефлексии нужно обучаться, причем в специальных условиях. Так, неблагоприятные внешние обстоятельства, вмешательство взрослых, отсутствие уединения для «эксперимента», пущенные на самотек условия социализации через Интернет – все это может помешать ему рефлексировать.

Если субъект идет на то, чтобы воспользоваться этим механизмом, то, как отмечалось в работе (Выготский, 1960), он обязан соблюдать, согласно кибернетическому принципу, четыре условия. Во-первых, если в воображении субъект становится на место другого субъекта и мысленно проигрывает свои мотивы на нем, то должно соблюдаться условие «тишины». Субъект должен оставаться наедине с самим собой, в этот момент он не должен ничего воспринимать извне. Во-вторых, перцептивные воздействия с целью вариации мотивов мысленно должны наноситься (проигрываться) в воображении последовательно по отдельным мотивам. В-третьих, вариации мотивов мысленно должны в воображении совершаться быстро. В-четвертых, воображение субъекта должно быть сильно развито, чтобы мысленно видеть ясно то, что именно поменяется в душевном и телесном состоянии другого человека, если он вообразит вариацию конкретного мотива. Поэтому сюжетно-ролевые игры, посещение театра, чтение художественной литературы способствуют развитию рефлексии. И наоборот, а priori игровые действия подростка на компьютере не могут обогатить у игрока образ компьютерного героя о степенях его нравственной свободы.

### **Рефлексия второго порядка как перцептивные воздействия других на самого субъекта**

В рамках предложенной схемы получения информации о социуме — косвенно, из антропологического сходства субъекта с социумом — можно рассмотреть рефлексии второго порядка. Напомним, ее суть в способности субъекта вообразить, как видится его персона глазами окружающих его людей. Это означает, что после формирования первого уровня рефлексии к  $n$  близким субъектам главный субъект может, обращаясь с ними как с источниками перцептивного воздействия на себя, проиграть в мысленном эксперименте те степени свободы их души (им же достроенные самостоятельно), которые они потенциально могут захотеть проявить в адрес его самого — в какой-либо конкретной ситуации, на некоем отрезке совместимого с ними жизненного пути.

Очевидно, что число всех степеней свободы, которыми наделяет в своем воображении главный субъект своего конкретного партнера, будет больше, чем тех степеней свободы, которые воображаемый партнер позволит применить в адрес главного субъекта. Поэтому для формирования у главного субъекта образа самого себя (с добавленной информацией о точках зрения на него его партнеров) нужен еще один непростой мысленный эксперимент. И этот

эксперимент взрослый человек на самом деле периодически совершенствует. Новым, неочевидным моментом в нашем описании этого психологического феномена является утверждение, что главный субъект получает информацию о вариациях чужой души, строит образы других людей – не обращаясь к окружающим людям, а сначала *выдвигая встречные собственные гипотезы* о душевных возможностях других людей. Поэтому, согласно такой схеме, главный субъект несет большую ответственность за проведение экспериментов со своей душой, совестью, мотивами. Если главный субъект не проявит волевых и нравственных усилий, не проведет такой эксперимент, то «железа совести» окажется у него не сформированной в виде высших психических функций. Та уникальная мысль, что только у человека, с его высшими психическими функциями, сознание и воля умеют, если захотят, обогатиться знанием о себе, почерпнув это знание не из социума – это новая идея, которая ранее не обсуждалась.

## Литература

- Выготский Л. С.* История развития высших психических функций. М.: Изд-во АПН РСФСР, 1960.
- Запорожец А. В.* Восприятие и действие. М.: Просвещение, 1967.
- Ильинова К. В., Логвинова О.Ю., Мещерякова С. В., Кулько И. Ю.* Влияние сюжетно-ролевой игры на формирование личности ребенка // Молодой ученый. 2014. № 17. С. 487–489.
- Кравцова Е. Е.* Неклассическая психология Л. С. Выготского // Национальный психологический журнал. 2012. № 7. С. 61–68.
- Пиаже Ж.* Роль действия в формировании мышления // Вопросы психологии. 1965. № 6. С. 8–12.
- Сыроватская Н. И.* Влияние современных условий на развитие сюжетно-ролевой игры дошкольников // Современные наукоемкие технологии. 2010. № 2. С. 62–63.
- Чернявская В. С., Ахмадулина О. В.* Опыт исследования сюжетно-ролевой игры у дошкольников // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2016. № 1. С. 11–15.

## **Formation of ability to reflection and role game**

*G. Losik\*, A. Deryugin\*\* (Minsk, Republic of Belarus)*

\* Doctor of Psychology, United Institute of Informatics Problem of National Academy of Sciences of Belorussia, Belorussian State Pedagogical University

\*\* United Institute of Informatics Problem of National Academy of Sciences of Belorussia

From the cybernetic point of view, the mechanism of the child's ability to reflect is analyzed on the basis of the realization, in the early ontogenesis, of a unique veiled feedback loop as a channel for self-learning. Through this endeavor, the child himself develops the capacity for reflection, blocking for this time the use of the experience of social perception. The proposed scheme for the formation of a re-inflexion re-prioritizes the importance of the participation of an adult and own "experiment" in shaping the image of a person of reflection at various stages of becoming a child's ability to reflect.

*Keywords:* object, society, Internet user, anthropological information, perceptual actions.