

УДК 159.9(01)

DOI <https://doi.org/10.32840/2663-6026.2019.6-1.13>**О. А. Мельник**кандидат психологічних наук, старший науковий співробітник,  
докторант кафедри психології розвитку  
факультету психології  
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

## УЯВЛЕННЯ ПРО МЕХАНІЗМИ РОЗВИТКУ ПСИХІКИ ЛЮДИНИ У ФІЛОСОФСЬКО-ПСИХОЛОГІЧНІЙ ТРАДИЦІЇ КІНЦЯ ХІХ – ПОЧАТКУ ХХ СТОЛІТТЯ

*У статті обґрунтовано доводиться, що гра для представників філософсько-психологічної традиції кінця ХІХ – початку ХХ ст. розуміється як механізм розвитку всіх психічних проявів людини, а вивчення гри відіграє важливу роль у розумінні розвитку психічного життя людини. На початку психічного розвитку гра визнається провідною діяльністю. Гра і рівень розвиненості уяви значною мірою впливають на розвиток психіки, а об'єкт гри дитини завжди частково створений роботою уяви. Стверджується, що завдяки уяві уможливорюються побудова образів, їх відтворення і зберігання. Створення нових образів характеризує творчу або продуктивну уяву, відтворення минулих – репродуктивну. Між цими двома формами уяви не визнається принципова, якісна різниця, а є лише кількісна відмінність, різниця в розвиненості різних процесів. Уява є не лише функцією інтелекту, вона пов'язана і залежить від психічного процесу пам'яті, включена в роботу мисленнєвого процесу. Розкривається зв'язок, взаємовплив уяви з емоційною сферою. У такому разі психічним коренем гри визнається емоційна сфера. У першому періоді дитинства саме емоційна сфера превалює над інтелектуальною, саме перша здійснює провідний вплив, зокрема, і на розвиток психічних проявів. В іграх емоційне життя шукає свого вираження, вирішення своїх запитів і завдань. Гра визначає і виявляє психічну настанову і накладає свій відбиток на усьому психічному житті та на ході його розвитку. Психологічно гра у філософській психології кінця ХІХ – початку ХХ ст. визначається не як діяльність, мета якої в ній самій, а як діяльність, що слугує цілям тілесного і психічного вираження почиття. Зміна реальності, котра має місце під час гри, створюється роботою уяви. У грі дитина зовсім не прагне пізнати дійсність, а прагне її програти. У своїй суб'єктивній стороні гра визначається її зв'язком з емоційною сферою. Представники філософської психології на рубежі ХІХ – ХХ ст. стояли на позиції, що дитина дуже рано навчається того, що не з усім можна грати, рано навчається розрізняти настанову на гру і настанову на роботу, розуміючи під останньою ділове ставлення до дійсності. Наскільки у свідомості дитини дуже рано вимальовуються два шляхи активності (шлях пристосування і шлях творчості), настільки гра стає переважною (а дуже довго і єдиною) формою творчості дитини.*

**Ключові слова:** психічний розвиток, психологія гри, уява, емоції, пізнання реальності.

**Постановка проблеми.** Досягненням вітчизняної психології став діяльнісний підхід, згідно з яким психіка розвивається в результаті діяльності (життєдіяльності). Під діяльністю розуміється активна взаємодія індивіда із середовищем, що спрямована на задоволення його потреб. Цей підхід передбачає, відповідно, нерозривний зв'язок індивіда із середовищем і його активну взаємодію з ним як необхідну умову розвитку психіки людини.

Діяльнісний підхід у психології розроблявся Л.І. Анциферовою, А.В. Брушлинським, П.Я. Гльперінім, О.В. Запорожцем, В.П. Зінченко, Г.С. Костюком, О.М. Леонтьєвим, В.О. Моляко, С.Л. Рубінштейном та іншими дослідниками. Уявлення багатьох відомих зарубіжних психологів (Т. Бауер, Е. Еріксон, К. Левін, А. Маслоу, Ж. Піаже) ґрунтуються також на нерозривному зв'язку індивіда і середовища та акцентують увагу на активній взаємодії з ним.

Діяльнісний підхід виявився досить продуктивним у віковій психології, котра досліджує складні процеси розвитку психіки в онтогенезі. Найбільший внесок у його становлення здійснений дослідженнями, що присвячені саме віковому розвитку. Не менш продуктивним він став й у філогенетичних дослідженнях і зоопсихології (Г.М. Чайченко, К.Е. Фабрі).

**Мета статті** полягає у розкритті ключових ідей про механізми розвитку психіки людини у філософсько-психологічній традиції кінця ХІХ – початку ХХ ст. у зв'язку з провідним видом діяльності.

**Виклад основного матеріалу.** Для представників філософсько-психологічної традиції кінця ХІХ – початку ХХ ст. гра розуміється як механізм розвитку всіх психічних проявів людини. Саме вивчення гри відіграє важливу роль у розумінні розвитку психічного життя людини. Аналіз гри як провідної діяльності дитини відкриває, на нашу

думку, суттєві сторони в розумінні своєрідності процесів психічного дозрівання.

Звичайний погляд на ігри дітей може бути виражений так: діти грають увесь час тому, що у них немає жодної серйозної справи, грають для того, щоб заповнити чимось час. Представник німецької школи філософської психології Йоганн Крістоф Фрідріх фон Шиллер (1759–1805) свого часу подивився серйозніше на ігри дітей. У своїх відомих «Листах про естетичне виховання» (1795 р.) Шиллер пов'язує переживання гри з естетичним життям в людині. Це зближення гри з естетичною сферою було у Шиллера філософськи дуже глибоким і було пов'язане з його своєрідним ученням про свободу. Людина повинна грати лише з красою, зауважує Шиллер, повинна тільки з красою грати, бо лише в такому разі вона є людиною в повному сенсі слова. У цій формулі Шиллера вперше явище гри було пов'язано з духовною сутністю людини, з вищим життям у неї. Для Шиллера світ прекрасного відкривається людині лише тоді, коли вона піднімається над власними потребами, виходить із-під влади необхідності. Але те ж саме визнається для представників вітчизняної школи філософської психології характерним і для явищ гри. Ідеї Шиллера щодо зближення гри й естетичних переживань як форм незацікавленої насолоди, тобто форм, які не приносять прямої вигоди, знайшли своїх послідовників надалі [12].

У другій половині XIX ст. ідеї Шиллера частково відтворив і розвинув відомий представник англійської школи філософської психології Герберт Спенсер (1820–1903). Спенсер зберігає зближення гри та естетичної сфери, але найбільший розвиток отримав у нього інший момент у теорії Шиллера, а саме – вчення про психофізіологічні умови гри. Гра біологічно абсолютно марна і безцільна, згідно зі Спенсером, вона виникає там, де серйозна життєва діяльність не потрібна або не може мати місця. Причина гри як у тварин, так і у людей лежить у тому, що в організмі нагромаджується енергія, котра залишилася нерозтраченою: ця енергія шукає свого виходу хоча б у безцільній діяльності. Згідно зі Спенсером, ігри цілком вміщаються в сферу імпульсивної активності, тобто слугують розрядкою накопиченої енергії. Сама форма діяльності під час гри визначається наслідуванням або самонаслідуванням, тобто під час гри людина виконує будь-які рухи, подібні до тих, які вона виконувала під час серйозної роботи, під час реальної життєвої діяльності. Явища гри особливо зрозумілі у вищих тварин і у людини, вважає Спенсер, де задоволення потреб відбувається легше і швидше, ніж у нижчих тварин [11].

На підтримку своєї теорії Спенсер зазначає, якщо людина, наприклад, сидить певний час в одному і тому ж положенні, то вона через певний час починає відчувати потребу у русі: енергія, що

скупчилася в людині, шукає свого виходу, і вона здійснює рух без будь-якої мети, лише тільки заради самих рухів. Отже, безперечним для вченого є те, що деякі ігри ґрунтуються на необхідності вивільнення енергії, що накопичилася. Проте у вітчизняній філософсько-психологічній традиції кінця XIX – початку XX ст. вважається, що це не єдина і не основна умова виникнення гри. Не тільки діти, а й дорослі, зауважує представник київської школи філософської психології В. Зеньковський (1881–1962), часто грають не завдяки невитраченій енергії, а завдяки основній життєвій енергії. Саме це, переконаний В. Зеньковський, найкраще показує, що рушійною силою в іграх є зовсім не потреба витратити зайву енергію (що має часто місце лише на початку гри), а якийсь інший фактор. На противагу Спенсеру ідея Зеньковського щодо сутності гри ґрунтується на твердженні, що гра вабить до себе людину, є джерелом сил, збудником нової психофізичної енергії, а не їх розгортанням [6].

У теорії Спенсера зміст ігор не тільки не має жодного значення, але є просто самонаслідуванням, відтворенням будь-яких рухів, пов'язаних із серйозною діяльністю людини. На думку І. Сікорського (1842–1919), цим абсолютно відсікається інтимний зв'язок гри з внутрішнім світом людини, гра позбавляється будь-якого психологічного характеру, залишаючись лише психофізіологічним явищем [10]. Зближення гри з мистецтвом не піднімає гру до високої змістовності мистецтва, як це було у Шиллера, а навпаки – знижує естетичні переживання до низького рівня імпульсивної активності, що має місце у психофізіологічних теоріях естетичного життя в людині на рубежі XIX – XX ст. Ось чому теорія Спенсера, вважають представники київської школи філософської психології, не наближає до розуміння явищ гри, бо закреслює абсолютно всю психологічну сторону питання, в якій якраз і криються найістотніші моменти для філософів-психологів щодо розуміння психіки і психічного розвитку людини.

Протилежна думка висувається в теорії активного відпочинку, яка була створена представниками німецької школи філософської психології Моріцем Лацарусом (1824–1903) і Гейманом Штейнталем (1823–1899). Відповідно до цієї теорії, крім пасивного відпочинку, який має місце уві сні, людина має потребу ще й в активному відпочинку, тобто в такій діяльності, яка була б вільна від усього одноманітного і нецікавого. Лацарус і Штейнталь стверджували, що в життєдіяльності людини її робота завжди пов'язана з усвідомленням необхідності, з усвідомленням підневільності і підпорядкованості суворим законам дійсності. І тому, втомлюючись від роботи, людина має потребу не лише у психофізіологічному, але й у суто психічному відпочинку. Психічний відпочи-

нок тільки і може бути реалізований в активності (а не уві сні), але ця активність повинна розвиватися на психічному просторі. Саме це і надає людині гра, на протизагу роботі. У грі людина і активна, і відпочиває, тобто абсолютно не обмежена у своїй активності, що надає їй додаткових приливів сили. Саме тому, переконані Лацарус і Штейнталь, людина потребує гри і тоді, коли у неї немає жодного запасу енергії; для того щоб психічно розв'язатись, людина може грати, навіть втомлюючись, бо фізичне стомлення не усуває глибокого психічного відпочинку [8]. Ця теорія знайшла своє підтвердження в ідеях представників філософсько-психологічного напрямку на рубежі XIX–XX ст.

Проте в цей період зазначалось, що в дітей гра не є формою активного відпочинку. Для дитячої гри притаманний той самий характер серйозності, як і праці дорослого; гра для дитини має серйозне значення. Представник німецької школи філософської психології Карл Грос (1861–1946) стверджував, що ігри слугують засобом для тренування різних фізичних і психічних можливостей. Зокрема, завдяки іграм, зазначає Грос, відбувається розвиток органів руху, органів чуття, особливо зору, а також уваги, мислення; для того щоб людина могла використовувати свої психічні можливості, по-перше, вони повинні бути досить розвиненими, а по-друге, людині необхідно навчитись ними керувати. І те, й інше передбачає необхідну підготовку, передбачає період, котрий передує справжній і серйозній діяльності, під час якого органи тіла, психічні процеси, функції психіки розвиваються і дозрівають, і водночас людина навчалась би володіти і користуватись ними. Цей період повинен бути заповнений активністю, стверджує Грос, оскільки будь-який орган і функція розвиваються тільки в роботі, в дії [4]. Отже, за уявленнями Гроса, вважається, якщо ігри слугують якраз для цієї мети, якщо в іграх досягається тренування, розвиток органів та функцій і людина навчається володіти ними, то, звичайно, іграм належить надзвичайно важливе, центральне місце в житті дитини та у розвитку її психіки.

У системі дитячої активності відоме місце повинно бути відведено саме такій діяльності, у якій би відбувалась взаємодія зі всією реальністю, що оточує дитину навколо. Лише в реальній діяльності, якою є для дитини гра, переконані представники філософської психології кінця XIX – початку XX ст. уможливлується психічний і фізичний розвиток дитини. Окрім вагомого значення гри як форми активності, для неї характерною ознакою виступає й доцільність, адже необхідні певний час і досвід задля формування в дитини функції передбачення, певної прогнозованості. Наприклад, під час ігор з іграшковими тваринами дитині нічого не загрожує, а процес

пізнання і розвиток психіки, фізичних можливостей продовжується завдяки підключенню фантазії та відсутності загроз. Щодо інстинктів, то у грі вони облагороджуються, а своєрідність дій віднаходить своє визначення.

Представники київської школи філософської психології І. Сікорський і В. Зеньковський були переконані, що не тільки власне гра слугує механізмом розвитку психіки, а й рівень розвиненості уяви значною мірою впливає на розвиток психіки, і вказали на те, що об'єкт гри дитини завжди *частково* створений роботою уяви.

Якщо активність дорослих має своїм об'єктом реальність в її фактичному або хоча б засвоєному ними складі, то активність дітей, як вона виражається в іграх, спрямована не на реальність. Об'єкт гри неодмінно включає в себе реальність хоча б у незначній частині, але він не складається тільки з реальності: дитина за допомогою уяви доповнює і перетворює реальність, тож об'єкт гри завжди являє собою поєднання реального і уявного. Оскільки дитина дуже легко може варіювати роботу уяви щодо об'єкта гри, то це надає дитині надзвичайно важливого почуття влади над предметом гри, розвиває бажання пробувати на ньому свої сили, розвиває бажання до вільної і творчої активності. Завдяки саме цьому *ігри* розкривають перед *психічними можливостями* дитини нову і привабливу для себе перспективу творчості, створюють нові стимули до активності, зумовлюють приплив енергії і завдяки цьому є дуже суттєвим *фактором розвитку*. «Доки ще потрібний розвиток фізичних і психічних сил, – пише В. Зеньковський, – доти ще дитинство не закінчено, ігри мають цю психічну дію, мають цю функцію» [6, с. 26]. Звідси – формула, яку свого часу висунув Грос: ми не тому граємо, що ми діти, але для того і дано нам дитинство, щоб ми грали. Функція дитинства, згідно з цією формулою, полягає в тому, щоб дати розвинути дитині, не входячи в пряме спілкування з дійсністю, але водночас не видаляючи її цілком від дійсності. Отже, ігри у філософській психології і є тією формою активності, в якій найкраще вирішуються завдання дитинства, оскільки об'єкт ігор неодмінно пов'язаний із реальністю, хоча і не перебуває повністю з нею. Участь уяви в побудові об'єкта гри зумовлює психічну дієвість гри, її стимулюючу силу.

У теоріях гри представників філософської психології кінця XIX – початку XX ст. акцент робиться на ролі *уяви*. Вважається також, що в процесі гри відбувається пізнання дійсності, а значить – і розвитку інтелекту. Завдяки уяві уможливлується побудова образів, їх відтворення і зберігання. Створення нових образів характеризує *творчу* або *продуктивну уяву*, відтворення минулих – *репродуктивну*. Між цими двома формами уяви не визнається принципова, якісна різниця,

а є лише кількісна відмінність, різниця в розвиненості різних процесів. Уява є не лише функцією інтелекту, вона пов'язана і залежить від психічного процесу пам'яті, включена в роботу мисленевого процесу. В. Вундт (1832–1920) висував розуміння уяви, згідно з яким уява і мислення протиставляються всім іншим інтелектуальним процесам як вищі (апперцептивні) процеси – нижчим (асоціативним) [3]. Але у Вундта це залишалось тільки програмою, фактично ж у нього уява все-таки залишалася перехідним ступенем до мислення. Згодом під уявою Вундт починає розуміти загальну творчу здатність психіки. Згідно з поглядами представника французької філософської психології Теодюля Рібо (1839–1916), образи становлять не мету, а лише засіб у роботі уяви. Цим він відходить від інтелектуалістичного розуміння уяви, а основна функція уяви, згідно з Рібо, полягає в забарвленні емоційної сфери [7].

Функція уяви, її роль у розвитку емоційного життя виражається у наступному законі, сформульованому В. Зеньковським: будь-яке почуття шукає свого вираження як у тілесній, так і в психічній сфері; ці сфери є взаємопов'язаними. Тілесний прояв почуття виражається в рухах, міміці, пантоміміці, а під психічним вираженням почуття розуміється психічна робота, яка безпосередньо примикає до переживання почуття, і сенс якої полягає в тому, щоби зробити більш найчемнішим зміст почуття і так закріпити його в системі психічного життя. Це здійснюється завдяки образам, які спливають у свідомості і які слугують засобом психічного вираження почуття. Почуття, які не можуть знайти для себе «вдалого» психічного вираження в образі, залишаються ніби неусвідомленими і незакріпленими. Але якщо почуття знаходить своє вираження в будь-якому образі, то цей образ стає стільки ж засобом з'ясування, інтелектуалізації почуття, скільки й засобом психічного впливу його на психіку. В роботі уяви, відповідно, має місце *емоційне мислення*, яке необхідно протиставити *пізнавальному мисленню*. У пізнавальному мисленні образи сприймання перетворюються в думки, в яких людина усвідомлює істину. В роботі уяви матеріал емоційного досвіду переробляється з метою вираження і засвоєння ідеального.

У філософській психології кінця XIX – початку XX ст., як зазначено вище, ігри найтіснішим чином пов'язані з уявою. Уява пов'язується з емоційною сферою, між ними відбувається взаємовплив, а не суто інтелектуальний зв'язок. У такому разі *психічним коренем* гри визнається *емоційна сфера*. У першому періоді дитинства саме емоційна сфера превалує над інтелектуальною, саме перша здійснює провідний вплив, зокрема, і на розвиток психічних проявів. Ігри сприяють розвитку емоційної сфери та слугують

завданням емоційного життя дитини. В іграх емоційне життя шукає свого вираження, вирішення своїх запитів і завдань. Гра визначає і виявляє *психічну настанову* і накладає свій відбиток на всьому психічному житті. Гра є особливою сферою життя в людині, де об'єкт діяльності є іншим, ніж зазвичай, і ставлення у людини до нього теж є особливим.

Психологічно гра у філософській психології кінця XIX – початку XX ст. може бути визначена не як діяльність, мета якої в ній самій, а як діяльність, що слугує цілям тілесного і психічного вираження почуття. Зміна реальності, котра має місце під час гри, створюється роботою уяви. В грі дитина зовсім не прагне пізнати дійсність, а прагне її *програти*.

У своїй суб'єктивній стороні гра визначається її зв'язком з емоційною сферою. Насамперед, гра слугує запитам почуття, і саме тому діти часто так легко і безтурботно руйнують те, що творили під час гри, адже речі самі по собі їх тут не цікавлять. Психологія гри, зазначає В. Зеньковський, позначена завжди серйозністю; те, що дорослі називають лукавством, грайливістю, є вже власне виходом зі своєрідної психології гри, яка завжди позначена, нехай навіть наївною, але все ж таки *серйозністю*. Не тільки дорослі, але й діти не схвалюють того, коли хто-небудь у процесі гри починає жартівливо і грайливо, а не, так би мовити, серйозно ставитися до того, що вони роблять. Настанова на серйозність цілком визначається в грі інтересами почуття, і цим вона відрізняється від тієї серйозності, яка властива дорослим під час роботи. В роботі важливий і цінний результат, а в грі – сама активність, тобто простір у вираженні почуття.

Представники філософської психології відстоювали позицію, що дитина дуже рано навчається того, що не з усім можна грати, рано навчаються розрізняти настанову на гру і настанову на роботу, розуміючи під останньою ділове ставлення до дійсності. Наскільки у свідомості дитини дуже рано вимальовуються два шляхи активності (шлях пристосування і шлях творчості), настільки гра стає переважною (а дуже довго і єдиною) формою творчості дитини. Пристосування до дійсності не дає жодного місця творчості, воно тут непотрібне і недозволене, і це дитина усвідомлює дуже рано на власному досвіді. Сфера гри все очевидніше відмежовується від сфери дійсності, і дитина, зазначає В. Зеньковський, навчається не переходити цей заповідний кордон. У цьому плані ігри мають значення в розвитку інтелекту, саме в розумінні того, що таке дійсність з її законами, з її незмінним порядком. Ігри сприяють розвитку інтелекту і як форма «експериментального вивчення» різних явищ, але все це побічні продукти гри, а не її основний зміст.

**Висновки.** Отже, в період дитинства провідною діяльністю, яка сприяє розвитку психіки у філософській психології кінця XIX – початку XX ст. і визнається механізмом цього розвитку, є гра. З переходом людини до зрілості гра не зникає, але в дитинстві вона утворює найважливішу форму активності і займає центральне місце в житті дитини та її психічному розвитку. Психічна організація дитинства надзвичайно сприятлива такому розвитку гри, оскільки взаємовідношення психічних проявів дитини визначається переважним розвитком емоційного життя, а отже – і уяви. Ігри слугують інтересам почуття, а робота уяви перетворює реальність. Завдяки саме останній своїй властивості ігри стають надзвичайно цінною підмогою в справі підготовки дитини до майбутнього життя. В іграх дитина проходить необхідний період підготовки, розвиває й тренує психічні властивості. Особистість дитини розвивається на психічному просторі, не знаючи обмежень і односторонності. Звичайно, посідаючи центральне місце в житті дитини, ігри не виключають «ділової» активності, реальної взаємодії з реальною дійсністю, але все це втягується в процес гри, забарвлюється її переживаннями. Спірним залишається для представників філософської психології на рубежі XIX – XX ст. питання про зміст ігор і питання про тривалість періоду ігор.

#### Література:

1. Анциферова Л.И. К психологии личности как развивающейся системы / В кн.:

*Психология формирования и развития личности* / отв. ред. Л.И. Анциферова. Москва : Наука, 1981. С. 3–19.

2. Бауэр Т. Психическое развитие младенца. Москва : Прогресс, 1979. 320 с.
3. Вундт В. Фантазия как основа искусства. Москва : Тип. М.О. Вольфа, 1914. 150 с.
4. Грос К. Душевная жизнь ребенка. Киев : Фребелев, 1916. 224 с.
5. Запорожец А.В., Венгер Л.А. Зинченко В.П., Рузская А.Г. Восприятие и действие / под ред. А.В. Запорожца. Москва : Просвещение, 1967. 324 с.
6. Зеньковский В.В. Психология детства. Лейпциг : Сотрудник, 1924. 348 с.
7. Костюк Г.С. Навчально-виховний процес і психічний розвиток особистості / за ред. Л.М. Проколієнко. Київ : Рад. школа, 1989. 608 с.
8. Марцинковская Т.Д. История детской психологии. Москва : Владос, 1998. 272 с.
9. Приходько Ю.О. Дитяча психологія: Нариси становлення та розвитку. Київ : Міленіум, 2003. 192 с.
10. Сикорский И.А. Душа ребенка. Москва : Астрель, 2008. 153 с.
11. Спенсер Г. Воспитание умственное, нравственное и физическое. Санкт-Петербург : Изд. Н.П. Карбасникова, 1877. 380 с.
12. Шиллер Ф. Собрание сочинений : в 7 т. Т 6. Москва : ГИХЛ, 1957. 793 с.

#### **Melnyk O. A. Perceptions on mechanisms of development of the psychic of human in the philosophical-psychological tradition of the late XIX – early XX century**

*The article substantially proves that the game for representatives of the philosophical and psychological tradition of the late XIX – beginning twentieth century is understood as a mechanism for the development of all human mental manifestations, and the study of play plays an important role in understanding the development of human mental life. At the beginning of mental development, the game is recognized as a leading activity. Play and the level of development of the imagination greatly affects the development of the psyche, and the object of the child's play is always partly created by the work of the imagination. It is claimed that the imagination makes it possible to build images, reproduce them and store them. Creating new images characterizes the creative or productive imagination, reproducing the past – reproductive. There is no fundamental, qualitative difference between the two forms of imagination, but only a quantitative difference, a difference in the development of different processes. Not only is imagination a function of intelligence, it is connected and dependent on the mental process of memory, involved in the work of the thought process. The connection, the interplay of imagination with the emotional sphere is revealed. In this case, the emotional root of the game is the emotional sphere. In the first period of childhood, it is the emotional sphere that prevails over the intellectual, and the first exerts a leading influence, in particular, on the development of mental manifestations. In games, emotional life is looking for expression, solving its requests and tasks. The game defines and discovers mental orientation and imposes its imprint on the entire mental life and the course of its development. Psychological play in the philosophical psychology of the late XIX – beginning twentieth century. It is defined not as an activity whose purpose it is itself, but as an activity that serves the purposes of bodily and psychic expression of feeling. The change of reality that takes place at play is created by the work of imagination. In the game, the child does not want to know reality, but wants to lose it. In its subjective side, the game is determined by its relation to the emotional sphere. Representatives of philosophical psychology at the turn of the nineteenth and twentieth centuries. stood in the position that the child learns very early because it is not possible to play with everything, early learn to distinguish between the instruction for the game and the instruction for the job, understanding the last business attitude to reality. As far as two ways of activity (the way of adaptation and the way of creativity) appear very early in the child's mind, so much play becomes the predominant (and for a very long time and only) form of the child's creativity.*

**Key words:** mental development, psychology of play, imagination, emotions, knowledge of reality.