

УДК 378 + УДК 372.882

## ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА КАК МЕТАФОРА И ТЕХНОЛОГИЯ: ФИЛОСОФСКО-ГУМАНИТАРНЫЙ АСПЕКТ

© 2015 г.

*В.А. Фортунатова*

Нижегородский госуниверситет им. Н.И. Лобачевского

fortunatova2@mail.ru

*Поступила в редакцию 10.04.2015*

Рассматривается полифакторная природа образовательной игры как разновидности гуманитарных технологий. Замена игры ее псевдоподобием приводит к снижению креативного потенциала личности. Игра не скрывает, но выявляет смыслы, которые обогащают содержание и последствия обучающего воздействия на аудиторию. Раскрывается значение игры для упорядочивания взаимосвязи компонентов сознания в условиях нелинейной образовательной модели.

*Ключевые слова:* игра, играизация, метафора, технология, институция, артизация, аккумуляция, парадокс.

### Постановка проблемы

Современное образовательное пространство столь обширно и многообразно, что чаще всего имеет дело не столько с реальным миром, сколько с его системной парадигмой, разнообразными моделями, постигаемыми логико-математическими и экспериментальными средствами.

Однако мир всегда остается богаче относительно тех идей, которые передаются в ходе образовательного процесса, а само образование все больше превращается в иллюзию, которая создается коллективными усилиями и стремится превратиться в реальность. Использование искусственных «универсальных конструкций» с отбором содержания, соответствующего заданной схеме, ограничивает полноценное функционирование образовательной системы. Она все больше сосредотачивается на профессиональной ориентации в ущерб целевому образу специалиста, из которого выхолащивается созидательная энергия, поглощаемая усилиями приспособления к изменениям среды за счет студенческой и академической мобильности.

«Интернационализация высшего образования, – отмечает международный консультант по вопросам высшего образования при ЮНЕСКО Роджер Яп Чао-мл., – должна ориентироваться не только на трансформирующие задачи нового мира и его экономическую составляющую, но также и на политические, культурные, академические процессы, которые включают в себя формирование личности, улучшение общества, развитие глобального гражданства» [1, с. 9]. Все большее распространение в нашей стране и в

мире находит понимание культуры как важной соединительной субстанции между отдельными предметами профессионально-образовательного цикла, личностными качествами педагогов и студентов, экономики и гуманитаристики знаний. В таких условиях создание живой и устойчивой образовательной среды становится актуальной задачей, для решения которой требуются новые технологии.

Одной из них является полифакторная игра, выступающая как социальный институт мира образования, как состояние внутреннего духовного мира его обитателей, как одновременная связь с действительным и нереальным, как, наконец, способ становления личности. Диалогический универсализм, рождающийся из правил новой игры, имеет целью развивать высшие человеческие свойства, становясь при этом гуманитарной технологией, сохраняющей в себе метафорическую основу сходства и аналогии между людьми.

### Анализ ресурса

Игра в образовании – это целостный образ реальности, частью облеченный в понятия, частью – интуитивный, частью – плод интеллектуальных усилий, а в большей степени – сплав эмоции и даже особой образовательной магии. Переплетение игры с реальностью предоставляет свободу маневра, а это обеспечивает свободу действий, необходимую в образовании так же, как в искусстве, физике, поэзии и математике. Гуманитарный курс должен требовать от студента усилия понимания в той же мере, как и учебный курс по высшей алгебре, ибо он пред-

ставляет собой миниатюрную модель мира, в которой каждый составляющий ее элемент может принять участие в формировании все новых и новых значений. Однако между понятиями «образование» и «игра» существуют отношения *контрадикторности*, т.е. противоречия, по признаку «серьезности» – «несерьезности». Модус фиктивности выражается в ней кантовской формулой «как если бы». Именно он позволяет уподобить эти логически несопоставимые и онтологически несходные сущности.

В гуманитаристике игра двойственна, основана на сплаве мысли и чувства, и эта двойственность отражает глубинный антагонизм человеческого духа. В человеческом сознании и в душе борются между собой *ratio* и *intuitio*. Задача современной школы не примирить, а гармонизировать эти два начала. В этом суть современного образовательного поиска. Требуется не конфликт, не противоборство, а поиск средств их согласованности и уравновешенного напряжения при формировании нового объективно-креативного мышления выпускника вуза. Общий признак игры – ее мотив – лежит не в результате, а в самом процессе. В этом ее сущностном свойстве отчетливо проступает возможность обновления образовательного пространства, т.е. вполне достижимый практический результат.

О том, что игра – это бытийственное состояние человека, известно достаточно давно. К идеям Канта, Шиллера, Хейзинги, столь востребованным в наше время, добавилось появление компьютерных игр, которые в руках педагога стали мощным инструментом в решении его профессиональных задач. Перед ним открылся целый спектр новых обучающих возможностей, которые были призваны начать новую эру в повышении качества образовательных услуг.

Первые итоги уже известны: у обучаемых повысилось логическое мышление, но одновременно обеднел эмоциональный мир, незаметно стали исчезать эмоции, не вызываемые реакцией удовольствия. Создание сказочной атмосферы для решения математического примера, обширный информационный ресурс по любому поводу породили новые виды образовательных симуляций, смысловых имитаций, скольжения по поверхности «скачанных» идей. Особым видом мотивации к обучению стали лишь комфорт и удовольствие. Инфойнтенмент (*information* — информация и *entertainment* — развлечение) как способ подачи материала в различных медийных жанрах проник и в образовательную сферу. Однако здесь речь идет не

столько об игре, сколько об играизации как явлении современных открытых обществ с нелинейным развитием. Играизация заменила контркультуру, проникла в идентичность (*identity society*), создала инфотеймент (*infotainment*), т.е. карнавальность информпространства. В отечественной гуманитаристике обозначились два понимания этого свойства современного сознания.

Одно из них связано с идеями Л.Т. Ретюнских, утверждающей, что игра есть сложный многоуровневый феномен, онтологически укорененный в антропологической реальности и наделенный характеристикой субъективности [2].

Автор второй концепции С.А. Кравченко, трактующий играизацию как внедрение принципов игры и эвристических элементов в прагматические жизненные стратегии, отмечает такое ее нынешнее состояние, как иррациональная рациональность. Он полагает, что эта новая, формирующаяся парадигма рациональности позволяет в предпринимательстве, политике, культуре и даже в личной жизни противостоять давлению хаоса, становясь фактором социального порядка постмодернистского типа [3, с. 144].

Образование как вид развлечения породило особые формы творческой беспомощности – несамостоятельность мышления, косноязычие при трансляции заимствованного и не всегда доброкачественного контента; а сама режиссура предметно-личностного развития оказалась «в руках» у Машины. Возникла необходимость отступить от завоеванного, вернуться к органической природе гуманитарной игры и развести оба вида образовательной технологии.

Допущение, что образование есть «как бы игра», составляет суть изначальной метафоризации и указывает на то движение мысли, в результате которого появляется новое понятие – «образовательная игра». Переход с гипотетического на реальное, с несерьезного на серьезное придает этому понятию качество поисковой модели, направленной на максимальное достижение целей в современном образовании. Определение игры, которое дает «Новейший философский словарь» [4], сводится к тому, что это деятельность, лишенная прямой практической целесообразности, выходящая за рамки актуальных социальных ролей индивида. Однако здесь не учитывается специфическая рациональность гуманитарного знания, при которой субъект образования одновременно является и объектом познания [5]. В этом смысле люди становятся для ученых своеобразной научно-

исследовательской лабораторией, вырабатывающей законы и технологии обогащения человека созданной им культурой. Получая *навыки* такого взаимобмена, он сам творит и развивает культуру дальше.

#### Генерация идеи

Теоретическую гуманитаристику в наши дни все активнее представляет интегративная сфера знаний о человеке – культурология. Культурология – философия в образах, которые переходят в новые реальности бытия, и в частности в практику образования. Культурология пронизана декларациями творческой независимости, подлинной субъективности, творческой исключительности; тем не менее в действительности она исходит из двухфазового состояния культуры – вечного ухода и возвращения. При этом человек, исчезнувший из природы, неизмеримо многообразнее в видовом отношении, нежели человек, возвращающийся в нее из культуры, которую еще З. Фрейд относил к репрессивной антропологии [6, с. 238–256].

Новая гуманитарная сфера стала не только местом памяти, но и источником порождения смыслов, а также еще живительной ресурсной основой, позволяющей с помощью культуры «прикоснуться к каждому». Важной технологической задачей для современного гуманитария стало не выражение слова словом, а переход от смысла к смыслу. Семантическая доминанта – ключ к совокупности всех значений актуального гуманитарного курса, организованного по законам многозначной логики. Образовательная технология, возникающая на материале подобного доминирования, приобретает функцию связующего звена в культуре, хотя при этом сохраняет претензии на новую страницу в ее истории.

Вместе с тем она же порождает процесс институции каждого образовательного акта. Институция предстает как объект и как орудие действия. Поэтому следует сразу же разграничить «институцию как установление, обычай, порядок, принятый в обществе, и институт, представляющий собой закрепление обычаев и порядков в виде закона или заведения» [7, с. 6]. *Институция* – это процесс, отражающий определенную тенденцию в культуре, соединяющий в себе и акт творения, и форму влияния на общественное сознание. В феномене институции соединяются повседневная практика и умообразная концепция, социальные потребности вместе с индивидуальным сознанием отдельного «культуросоца».

Институт игры как почва для современной волны духовного развития и появления новых, творчески-образных сфер, распадается в наши

дни на множество подвижных созданий, обладающих совершенно новыми свойствами, которые в официальных институтах образования отсутствуют или скрыты в потенциале. Институции работают с экспериментами, которыми «пробуют» на восприятие самые разнородные вещи, объединенные своим создателем – человеком, и на этой основе готовят образовательные обобщения, выводы, подсказки, столь необходимые в актуальной практической работе с аудиторией. Экспериментация создает пространство смысловых сдвигов, которые в повседневности ощущаются, но не осмысливаются, – рождается новый объем будущего, определяемый не столько прошлым, сколько настоящим. Экзистенциальный пласт современных институций возникает на основе вполне конкретных свойств бытия.

Отдельные образовательные институции связаны с артизацией, т.е. превращением тех или иных предметов, событий и явлений жизни, с театрализацией политики, разных сфер культуры в зрелищные формы. От шекспировского «Весь мир – театр», от бахтинской карнавализации путь этой институции проходит через идеи М. Дюффрена о том, что «революция – праздник», и «Общество спектакля» Ги Дебора. Причем спектакль здесь трактуется как «самостоятельное движение неживого» [8]. Бытие, покидающее сущее (М. Хайдегер), конституирует себя в акциях, в инициативах, в превращениях, в самых непредсказуемых артизациях, создавая некое «равновесие сил», соединенных в сложную и запутанную систему современной культуры. Меняется традиция, порой до неузнаваемости, трансформируется содержание устойчивых социальных институтов, которые пытаются откликнуться на «зов времени», подстроиться под новые правила игры. Образовательные институции проникают, в частности, в аудиосферу театра и киноискусства. Истина смысла, представляющая на сцене и в аудитории с ускользающими психологическими подробностями, более близка и генетически более понятна молодым современникам, которые диктуют эстетическое оформление получаемого содержания.

Однако образовательный арт-стиль быстро иссякает и требует все новых и новых идей. Вытеснение многих социальных институтов очень активно влияет на образование, которое, с одной стороны, формирует подвижную реакцию у будущих специалистов, а, с другой стороны, само не готово пока развернуться в сторону того разнообразия актуальных и вечных проблем, которые представляет ему спектр институций, причем чаще всего в непривычном художественном аспекте, не подкрепленном мощной методологической разработкой.

Любая институция существует рядом с понятийным кластером, в котором собраны необходимые факты, сведения, знания, находящиеся всегда под рукой в виде компактного электронного прибора. Однако субъект образования ищет выражения своего состояния, которое ему кажется исключительным, неповторимым, неизвестным. Институции и кластеры – это своего рода столкновение концептуального (концептуализация часто предвосхищает появление институций) и когнитивного подходов, воплощающих эгоцентрический и коллективистский взгляды на мир. Активное, переменное отношение ко времени, к истории, к идеям, образцам и примерам сталкивается с постоянным, накопительским, пассивным восприятием и усвоением учебного материала; на одну институцию словно бы накладывается другая – всеобщая прикольность вместо традиционного смеха, ироничность, разрушение серьезности. Правила институциональной игры требуют от участников невмешательства в ход ее развития, стремления к изменению, к определенной эволюции исходного состояния, наблюдения (monitoring) и принуждения (enforcement). Ассоциативность и взаимопереходность придают определенную целостность гуманитарно-образовательному контексту, требующему выражения переживаемых состояний, преодолевающему экзистенциальность современного языка, сводимого к минимализму, к «одноразовости» высказывания, не формирующего культурную память. Монро К. Бердслей определял ключевые черты эстетического опыта как сущность, завершенность и целостность [9, с. 541], что особенно важно для накопления энергии связанного гуманитарного опыта.

### Ориентиры реализации

Концептуальная лекция как семиотическое образование обладает игровой природой. Она возникает как перевод нечетких ментальных образов в осознаваемую систему взглядов лектора, утрачивая форму линейно-фактографического описания, но становясь средоточием, соединением и вместе с тем хорошо продуманным упрощением сложно взаимосвязанных вещей. При этом методологическое искусство преподавателя состоит в том, чтобы студенты попадали в поток побуждений и концепций «как бы» произвольно, вследствие соразмышления, соучастия и согласия или возражения. Сущность игровой природы гуманитарной концепции, включает в творчестве, символических значениях, ритуале, движении сюжетной лиги, взаимодействии участников концептуальной игры. Размещая студента внутри излагаемого

комплекса взглядов и характеризуя систему путей решения выбранной задачи, преподаватель тем самым создает концептуальное пространство и определяет стратегию совместных с аудиторией действий. Разыгрывание концепции на практическом занятии означает ее воспроизведение и одновременное обогащение. Концептуальный тип личности, игровой по своей природе, ничего общего не имеет с комиксными технологиями, но проявляет свой творческий потенциал. Он обнаруживает себя за счет ассоциативного мышления, убедительных параллелей, концептуально-позтологического высказывания, интеллектуального напряжения и ощущаемого участниками игры объема бесконечного текста личности. Состояние внутреннего духовного мира личности сегодня является сложной проблемой, на разрешение которой не называют даже признаки ее внешней окультуренности.

Еще один вид учебной «игры истин» основан на конституировании релятивных и вариативных позиций. Здесь открывается целый спектр обучающих возможностей. Прежде всего это демонстрация способностей придавать научно-философский статус словам и целостным высказываниям, имеющим случайное, на первый взгляд, совпадение, сходство или связь. Подобная технология воздействия-вовлечения была более всего свойственна поэзии, затем – философии, обнажающей условности в самом процессе протекания такой игры. Наконец, она входит в образование и предполагает другого субъекта истины, в ответах на вопросы которого актуализируются важнейшие смыслы в едином миге настоящего.

Сюда же можно отнести игру парадоксов, выявляющих конвенциональный характер многих гуманитарных истин. При ее организации необходимо учитывать тот факт, что у каждого полюса идеальной точки зрения есть альтернативная точка. Вот почему сегодня так распространено переворачивание с ног на голову прекрасных истин, сентенций, классических «мудростей». Герман Гессе в эссе «О чтении книг» удачно выразил сходную мысль: в противоположности всякой истины есть новая истина [10, с. 215]. Умению осознавать эту оборотную сторону жизненного пространства может научить такая гуманитарно-игровая технология, как «парадокс». У нее имеется много сценарных стратегий. Одна из них, например, связана с выявлением утилитаризации поэтического слова как определенной гуманитарной тенденции нашего времени. Цитаты «мертвых людей», которые мы часто вводим в свои учебные занятия, студентам можно почитать и в другом месте без особых затруднений. Но эти вы-

сказывания надо перевести в действия, которыми человек меняет свою жизнь к лучшему. Разнонаправленное гуманитарное движение (в лекции одно, в сознании – другое), возникающее не на основе жизненного опыта, а с помощью риторики интеллектуального поиска, редуцирует состояние человеческой духовности к похожим внешним формам ее подобия.

#### **Аккумуляция сигналов решения**

Гуманитарно-учебное занятие является определенным психологическим состоянием, хотя и заключенным в определенные количественно-смысловые границы. Такое состояние не сводимо к простой эмоциональной реакции смеха или любопытства. Это технологически сориентированное положение когнитивной эмоции, открывающей простор для воспринимающего разума. В сложившейся традиции творчество идет следом за познанием с помощью определенным образом организованной системы игровых возможностей. Однако условием возникновения этого состояния является присутствие духа в среде формирования личности.

#### *Список литературы*

1. Ян Чао-мл. Р. Интернационализация высшего образования в парадигме «идеализм-утилитаризм» //

Международное высшее образование. Русскоязычная версия информационного бюллетеня International Higher Education (Бостонский колледж США). № 78. Зима 2015. С. 7–9.

2. Ретюнских Л.Т. Философия игры. М.: Вузовская книга, 2002. 256 с.

3. Кравченко С.А. Играизация российского общества (К обоснованию новой социологической парадигмы) // Общественные науки и современность. 2002. № 6. С. 143–145.

4. Новейший философский словарь [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Slovopedia.com/6/200/770521.html](http://Slovopedia.com/6/200/770521.html) (дата обращения 08.02.2015).

5. Порус В.Н. Гуманитарная рациональность // Рациональность как предмет философского исследования. М.: РАН, Ин-т философии, 1995. 225 с.

6. Фортунатова В.А. Человек уходящий и человек возвращающийся: к проблеме культурной эволюции // Мир человека. Человек и его культура: история продолжается... Нижегородский философский альманах. Вып. 4(7). Н. Новгород: НИУ РАНХиГС, 2012. С. 201–202.

7. Сорокина С. Предисловие // Веблен Т. Теория праздного класса. М.: Прогресс, 1984. 368 с.

8. Дебор Г. Общество Спектакля. М.: Логос-Радек, 2000. 184 с.

9. Американская философия. Введение. М.: Идея-Пресс, 2008. 576 с.

10. Гессе Г. Пять эссе о книгах и читателях // Иностранная литература. 2004. № 10. С. 210–240.

### **EDUCATIONAL GAME AS A METAPHOR AND TECHNOLOGY: PHILOSOPHICAL AND HUMANITARIAN ASPECT**

*V.A. Fortunatova*

Lobachevsky State University of Nizhni Novgorod

The article discusses the multi-factor nature of educational games as a form of humanitarian technologies. Replacement of a game by its quasi-likeness results in a decrease in the individual's creative potential. The game reveals rather than hides the meanings that enrich the content and implications of the educational impact on the learners. The importance of the game in organizing the interrelation between components of consciousness in the context of a nonlinear educational model is revealed.

*Keywords:* game, metaphor, technology, institution, artisation, accumulation, paradox.