



ИГРОЛОГИЯ В КОНТЕКСТЕ ОБРАЗОВАНИЯ КАК НАУЧНАЯ КОНЦЕПЦИЯ И МЕТОДИКА

ФОРТУНАТОВА Вера Алексеевна, доктор филологических наук, профессор кафедры культуры и психологии предпринимательства Нижегородского университета имени Н.И. Лобачевского, fortunatova2@mail.ru

В статье рассматривается полифакторная природа образовательной игры как разновидности гуманитарных технологий. Замена игры её 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 остаётся богаче относительно тех идей, которые передаются в ходе образовательного процесса. А само образование превращается в иллюзию, которая создаётся

коллективными усилиями и стремится превратиться в реальность. Использование искусственных «универсальных конструкций» с отбором содержания, соответствующего заданной схеме, ограничивает полноценное функционирование образовательной системы. Она всё больше сосредотачивается на профессиональной ориентации в ущерб целевому образу специалиста, из которого выхолащивается созидательная энергия, поглощаемая усилиями приспособления к изменениям среды за счёт 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, 9]. 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 облечённый 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 манёвра, а это обеспечивает свободу действий, необходимую в образовании также 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 представляет собой миниатюрную модель мира, в которой каждый составляющий её элемент может принять участие в формировании всё новых и новых значений. Однако между понятиями «образование» и «игра» существуют отношения *контрадикторности*, то есть противоречия, по признаку «серьёзности» — «несерьёзности».

Модус фиктивности выражается в ней кантовской формулой «как если бы». Именно он позволяет уподобить эти логически не сопоставимые 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 гар-



монизировать эти два начала. В этом суть современного образовательного поиска. Не конфликт, не противоборство, а поиск средств их согласованности и уравновешенного напряжения при формировании нового объективно-креативного мышления выпускника вуза. Общий признак игры — её мотив лежит не в результате, а в самом процессе. В этом её сущностном свойстве отчётливо 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, Хёйзинги, 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 улучшилось 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 по-

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

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

Автор второй концепции С.А. Кравченко, трактующий играизацию как внедрение принципов игры и эвристических элементов в прагматические жизненные стратегии, отмечает такое её нынешнее состояние, как иррациональная рациональность. Он полагает, что эта новая, формирующаяся парадигма рациональности позволяет в предпринимательстве, политике, культуре и даже 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 завоёванного, 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 несерьёзного на серьёзное придаёт этому понятию качество поисковой модели направленной на максимальное достижение целей в современном образовании.

Определение игры, которое даёт Новейший философский словарь [4], сводится к тому, что это деятельность, лишённая 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 учёных своеобразной научно-исследовательской лабораторией, вырабатывающей законы и техноло-

гии обогащения человека созданной им культурой. Получая **навыки** такого взаимобмена, он сам творит и развивает культуру дальше.

Генерация идеи

Теоретическую гуманитаристику в наши дни всё 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 неё из культуры, которую ещё З. Фрейд относил к репрессивной антропологии [6, с. 238–256].

Новая гуманитарная сфера стала не столько местом памяти, сколько источником порождения смыслов, а также ещё 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, возникшая на материале подобного доминирования, приобретает функцию связующего звена в культуре, хотя при этом сохраняет претензии на новую страницу в её истории.

Вместе с тем она же порождает процесс институции каждого образовательного акта. Институция предстаёт 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, 6]. *Институция* — это процесс, отражающий определённую тенденцию в культуре, соединяющий в себе и акт творения, и форму влияния на общественное сознание. В феномене институции соединяются повседневная практика и умозрительная концепция, социальные потребности вместе с индивидуальным сознанием отдельного «культурноносца».

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, объединённые своим создате-

лем — человеком, и на этой основе готовят образовательные обобщения, выводы, подсказки, столь необходимые в актуальной практической работе с аудиторией. Экспериментация создаёт пространство смысловых сдвигов, которые в повседневности ощущаются, но не осмысливаются, — рождается новый объём будущего, определяемый не столько прошлым, сколько в настоящем. Экзистенциальный пласт современных институций возникает на основе вполне конкретных свойств бытия.

Отдельные образовательные институции связаны с артизацией, то есть превращением тех или иных предметов, событий и явлений жизни, 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. Причём спектакль здесь трактуется как «самостоятельное движение неживого» [9]. Бытие, покидающее сущее (М. Хайдеггер), конституирует себя в акциях, в инициативах, в превращениях, в самых непредсказуемых арт-институциях, создавая некое «равновесие сил», соединённых в сложную и запутанную систему современной культуры. Меняется традиция, порой до неузнаваемости, трансформируется содержание устойчивых социальных институтов, которые пытаются откликнуться на «звон времени», подстроиться под новые



правила игры. Образовательные институции, в частности, проникают в аудиосферу театра и киноискусства. Истина смысла, предстающая 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 всё новых и новых идей. Вытеснение многих социальных институтов очень активно влияет на образование, которое, с одной стороны, формирует подвижную реакцию у будущих специалистов, а само не готово пока развернуться в сторону того разнообразия актуальных и вечных проблем, которые представляет ему спектр институций, причём чаще всего в непривычном художественном аспекте, не подкреплённом 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

взгляд 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 серьёзности. Правила институциональной игры требуют от участников невмешательства в ход её развития, стремление к изменению, к определённой эволюции исходного состояния, наблюдение (*monitoring*) и принуждение (*enforcement*). Ассоциативность и взаимопереходность придают 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, завершённость и целостность [10, 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 нечётких ментальных образов в осознаваемую систему взглядов лектора, утрачивая форму линейно-фактографического описания, но становясь средо-



точием, 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» непроизвольно, вследствие соразмышления, соучастия и согласия или возражения. Сущность игровой природы гуманитарной концепции в творчестве, символических значениях, ритуале, движении сюжетной линии, взаимодействии участников концептуальной игры. Размещая студента внутри излагаемого комплекса взглядов и характеризуя систему путей решения выбранной задачи, преподаватель тем самым создаёт концептуальное пространство и определяет стратегию совместных с аудиторией действий. Разыгрывание концепции на практическом занятии означает её 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 счёт ассоциативного мышления, убедительных параллелей, концептуально-поэтологического высказывания, интеллектуального напряжения и ощущаемого участниками игры объёма бесконечного текста личности. Состояние внутреннего духовного мира личности сегодня является сложной проблемой, на разрешение которой не указывают даже признаки её внешней окультурности.

Ещё 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 её 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 своём эссе «О чтении книг» удачно выразил сходную мысль: в противоположности всякой истины есть новая истина [11, с. 215]. Умению осознать эту оборотную сторону жизненного пространства может научить такая гуманитарно-игровая технология как «парадокс». У неё много сценар-



ных стратегий. Одна из них, например, связана с выявлением утилитаризации поэтического слова как определённой гуманитарной тенденции нашего времени. Цитаты «мёртвых людей», которые мы часто вводим в свои учебные занятия, можно студентам почитать и в другом месте без особых затруднений. Но эти высказывания 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 её подобия.

Аккумуляция сигналов решения

Гуманитарно-учебное занятие является психологическим состоянием, хотя и заключённым в определённые 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 идёт следом за познанием с помощью определённым образом организованной системы игровых возможностей. Однако условием возникновения этого состояния является присутствие духа в среде формирования личности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Роджер Яп Чао-мл. Интернационализация высшего образования в парадигме «идеализм-утилитаризм» // Международное высшее образование. Русскоязычная версия информационного бюллетеня International Higher Education (Бостонский колледж США). — № 78. — 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: Slovoedia.com/6/200/770521.html (дата обращения 8.02.2015).
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 (статья) // Мир человека. Человек и его культура: история продолжается... Нижегородский философский альманах. — Вып. 4 (7). — Н.Новгород: НИУ РАНХиГС, 2012. — 298 с.



8. *Сорокина С.* Предисловие // Веблен Т. Теория праздного класса. — М.: Прогресс, 1984. — 368 с.
9. *Ги Дебор.* Общество Спектакля. — М.: Логос-Радек, 2000. — 184 с.
10. Американская философия. Введение. — М.: Идея-Пресс, 2008. — 576 с.
11. *Гессе Герман.* Пять эссе о книгах и читателях // Иностранная литература. — № 10. — 2004. — С. 210–240.