

УДК 165.32

## СИНЕРГИЯ ИГРЫ И СОЗНАНИЕ СУБЪЕКТА

*Т.Г. Лешкевич*

Рассматривается специфика игрового познания. Основная цель – обосновать универсальность этого феномена, манифестирующего себя как средство, имитирующее реальность, отражающее паттерны поведения и сознания человека. В статье выявлены сходства и различия игрового и научного познания. Автор приходит к выводам, что, во-первых, для изучения игровой активности весьма эффективна синергетическая методология. Во-вторых, реконструкция игровой активности позволяет нам идентифицировать персональные жизненные ценности.

*Ключевые слова:* игровая активность; научное познание; метареальность; сознание субъекта; смысл игры; синергетическая методология.

---

### ОЮН СИНЕРГИЯСЫ ЖАНА СУБЪЕКТТИН АҢ-СЕЗИМИ

Бул макалада оюн аркылуу таанып-билүүнүн өзгөчөлүктөрү каралат. Эмгектин негизги максаты – реалдуулукту көрсөтүүчү, адамдын жүрүм-турумун жана аң-сезимин чагылдыруучу каражат катары бул феномендин универсалдуулугун негиздөө болуп саналат. Макалада оюн түрүндөгү жана илимий жактан таанып-билүүнүн окшоштуктары жана айырмачылыктары аныкталган. Автор төмөнкүдөй жыйынтыктарга келет: биринчиден, оюндун активдүүлүгүн изилдөө үчүн синергетикалык методология бир кыйла натыйжалуу экендиги аныкталды. Экинчиден, оюн активдүүлүгүн реконструкциялоо жеке жашоо баалуулуктарын идентификациялоого мүмкүндүк берет.

*Түйүндүү сөздөр:* оюн активдүүлүгү; илимий таанып-билүү; метареалдуулук; субъекттин аң-сезими; синергетикалык методология.

---

### GAME SYNERGY AND CONSCIOUSNESS OF THE SUBJECT

*T.G. Leshkevich*

The article is devoted to the consideration of the specifics of game-based cognition. The main goal is to prove the universality of this phenomenon, which manifests itself as a means for creating an image of reality and reflecting patterns of behavior and human consciousness. The article reveals the similarities and differences of game-based cognition and scientific knowledge. The author comes to the conclusion that, firstly, synergetic methodology is very effective for the study of game-based cognition. Secondly, the reconstruction of the content of game activity allows us to identify personal life-meaningful values.

*Keywords:* game activity; scientific knowledge; metareality; consciousness of the subject; the meaning of the game; synergetic methodology

Существует распространенное утверждение, что пока человек играет, он не мыслит, а пока мыслит, он не играет [1, с. 384]. По мнению Э. Финка – достаточно авторитетного исследователя феномена игры, – структура понятийного высказывания не пронизывает игру, она не оперирует различием единичного и общего [1, с. 388]. Однако эти отрицательные коннотации не отменяют то, что римляне связывали с термином “ludo” (игра) радость и веселье, и что отличительной особенностью игры являлась ее сопряженность с удовольствием.

Игра, смысл которой полагался в получении радости существования и удовольствия быть, предполагает также и соперничество, рождающее острое восприятие жизненных ситуаций.

Несмотря на то, что феномен игрового познания не находится в центре философско-методологической рефлексии, изучение вопроса об общем эпистемологическом пространстве научно-теоретического и игрового мироотношения позволит говорить о мере их сходства и различия. Ввиду того, что игровое познание предстает как вид

духовно-практической деятельности, характеристики сходства следует искать не только в плоскости ментально-психологического анализа, но и на эмпирическом уровне. Самое яркое пересечение игровой и научно-теоретической деятельности связано с процедурами конструирования и создания идеальной предметности, которая свойственна как научно-теоретическому, так и игровому познанию. Но если построение моделей и сценариев развития событий по большей мере относится к теоретической плоскости, то множество проб и повторов, а также реальная практическая активность игроков характеризует эмпирический уровень. Конституирование схемы деятельности, задающей набор установок и последовательность действий, также оказывается связующим звеном игрового и научного познания. Более того, о современной науке говорят, что она подвержена стремительному развитию, осуществляемому во многом “в слепую”, без рефлексивного осмысления позитивных и негативных последствий [2]. Игровая активность также представляет собой стихию интеракций, лишённую запрограммированного результата.

Проводя параллели между научным и игровым познанием, обратимся к структурным элементам познавательной деятельности: субъект, предмет, объект, совокупность методологических процедур и результат деятельности. Но если субъект в научном познании может выступать как в индивидуальной форме, так и в форме коллективного субъекта, то игровое познание не может быть сконцентрировано на одном изолированном человеке, его субъектом является преимущественно некая группа, хотя бы из двух игроков, своего рода сообщество, как правило, представленное бинарной структурой. Игровое познание – это практикуемая совместно система действий, связанная отношениями корреляций. Игра предполагает как соотносённость с самими собой, так и соотношение с другими ее участниками в их изменяющихся диспозициях. Процесс игры являет собой некую динамичную совместную деятельность игроков, их своеобразную синергию. Игроки свободно, без принуждения выбирают конфигурацию своих действий и осуществляют свои ходы, сообразно имитируемым обстоятельствам. Здесь уместно упомянуть определение игры Й. Хейзинга: “Игра есть добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взятым на себя, но, безусловно, обязательным правилам с целью, заключающейся в самом этом занятии; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением инобытия в сравнении с обыденной жизнью” [3, с. 58–59].

В силу того, что игра предполагает заинтересованность и самоотдачу, свойственную ученому, поглощенность наукой можно сравнить с самовыражением игрока в игре. Личная убежденность и вера в победу характерна и для ученого, и для охваченного игрой индивида. Слияние и нераздельность ученого и его деятельности равносильны увлеченности игрока процессом игры. Точно так же, как игрок живет в символическом пространстве своей игры, ученый, выражаясь метафорически, заключен в “башню из слоновой кости” интеллектуальных построений. Игровое и научное познание сопряжены как с мастерством, так и особым инструментарием. Наличие правил, установок и ограничений в игровом пространстве выполняет назначение своеобразной методологии, что вполне сопоставимо с методологическим оснащением научного исследования, а в некоторых случаях отличается достаточной строгостью и нормативностью.

Особый интерес представляет параллель, которая указывает на конкурентные отношения ученого, выдвинувшего оригинальные идеи, и научного сообщества, подвергающего их критике и организованному скептицизму. Эта ситуация соотносима с тем, что в игре также присутствует противоборство как командное, так и личностно-индивидуальное. Как и в игровом пространстве, победа ученого означает признание его авторитета, поражение связано с отрицательной оценкой его достижений.

Но, есть ли различия в исследовательском и игровом поведении? В поисках ответа на поставленный вопрос обратимся к исследованиям Д. Эльконина, который выделял связанную с онтогенезом триаду этапов: ориентировочную деятельность, исследовательское поведение, игровое поведение [4, с. 63]. Примат – за ориентировочной деятельностью, а исследовательская деятельность предшествует игровой. Детализируя эту триаду, заметим, что исследовательская деятельность традиционно характеризуется постановкой цели (роль которой может выполнять потребность, требующая удовлетворения) и сопровождается задачами, намечающими шаги в направлении достижения поставленной цели. В то время как названные компоненты (потребность, цель, задачи) обладают относительной устойчивостью, игровую деятельность, напротив, отличает большой динамизм, двигательные акты, как правило, предполагают пролонгацию в изменяющейся условной ситуации. Именно активными игровыми действиями задается самостоятельная метареальность. Игровое познание, отрываясь от реальности, стремится к удовлетворению потребностей, но в условной и символической форме.

Вместе с тем, при сопоставлении предметных сфер научного и игрового познания обнаруживаются их ощутимые различия. Так, если в научном познании предметность – это, прежде всего, действительный фрагмент реальности, то в игровом – предметность задается при помощи символики и имитационного моделирования. Здесь процедура замещения недостающих связей и отношений реальности, построение новой предметности и перенос значений являются системообразующими характеристиками. Причем процесс замещения осуществляется достаточно легко, а диапазон его комбинаций велик. Отсутствие сходства особого значения не имеет, так как замещение обеспечивает функциональное употребление. Таким образом, если иметь в виду дифференциацию различных планов бытия, то план реальности, который характеризуется фактами, в игровом познании во многом будет зависеть от воображения и фантазии игроков, допускающих многообразие степеней свободы. Важно и то, что он будет отличаться большей динамичностью, нежели план объективного реального бытия.

И поскольку предметная сфера игрового познания пронизана имитационным моделированием ситуаций с закрепленными за ними значениями, то для игрового познания характерны иномерность пространства и декомпрессия времени. Время может как замедляться, так и ускоряться, темпоральная “дереализация” связана с условно принятыми соглашениями. Объектом игрового познания оказывается действительность, разворачивающаяся как арена действий, отношений и ситуаций, которые, имея аналоги в реальности, превосходят их своим воображаемым многообразием. Игровое познание допускает даже полный переворот видения событий и ситуаций. И если результат научного познания направлен к практической сфере применения (пусть, в конечном счете), итог игры во многом условен и не утилитарен. Игровое познание продуктивно в том смысле, что обогащает индивида надэмпирическими формами освоения действительности, демонстрирует синергию воплощения тех или иных ролей. Игровое познание не связано обязательством постичь истину, отразить закономерность, оно не нацелено на выявление причин. Все это может проявиться как побочные эффекты игрового познания. В игровом познании отрабатывается скорость принятия решений, которые демонстрируют сочетание как рациональных, так и сверхрациональных способностей и установок, освоение жизненно значимых паттернов существования. Оно может способствовать обнаружению предназначения субъекта, позволяет выйти из замкнутости, образуя своеобразный коридор,

соединяющий потаенное в себе Я и внешний мир. И как нами было отмечено ранее, “игровое познание дает возможность возвыситься над повседневным бытием, не заботиться о практической выгоде и вести себя в соответствии со свободно принятыми игровыми нормами. В игровом познании возможно сокрытие истины, обман партнера” [5, с. 75].

Характеризуя игровую активность в проекции специфических характеристик сознания субъекта, подчеркнем, что она воплощает собой синкретичное единство ассоциативно-образного, понятийного и ролевого способов освоения мира и представляет человека в интегральной совокупности его способностей. При этом активность игры проявляется как посредством внешних действий, так и благодаря активности мозга. Мозг участника игры или реципиента, принимая правила игры, “вживается” в них. Накал страстей в игре отражает вибрационную природу любого психо-ментального состояния. Под вибрациями подразумеваются паттерны колебаний, зависящие от уровня электрохимической активности головного мозга и всего организма, они определяются интенсивностью электромагнитных волн в структурах тела и головного мозга. Вибрации тревоги, радости, страха, удовольствия различимы с очевидностью. По своему семантическому потенциалу резонансные взаимодействия “состязаются” с информационными процессами и в некоторых случаях свидетельствуют об их своеобразной инфляции. Как удачно подметил Д. Леонтьев, категория смысла указывает, прежде всего, на действие, которое сопровождается мыслью [6]. Поэтому не случайно среди компонентов игрового познания особое место принадлежит упражнениям интеллектуальным, к числу которых причисляются упражнения на определение, рассуждение, риторическое усиление, подражание и пр., отражающие смысловые контексты жизненных ситуаций и паттернов поведения. От Филона Александрийского дошли перечни упражнений, которые включают в себя поиск, углубленное исследование, чтение, слушание, внимание, самообладание, есть и указание на исполнение должного. Существует также классификация упражнений, которые относятся к способностям желания, способности действия, способности мысли [7, с. 15]. Так, упражнения действия задают условия осуществления действий так, как если бы они происходили в предполагаемом месте и времени. Упражнения мысли призывают контролировать ценность своих представлений. Они связаны с воображением, которое можно направить как на преодоление возможных трудностей, так и на поиск шагов к успеху. Это показывает, что упражнение

как компонент игровой деятельности, нацелено на освоение навыков и способствует надэмпирической трансляции человеческого опыта.

Характеризуя сознание субъекта игровой деятельности, подчеркнем, что его отличительной особенностью является наличие ярких эмоций, которые могут быть связаны как с ликованием от победы, так и с горечью поражения. И если в науке приветствуется невозмутимость и спокойствие, то игровое познание пропитано бурными переживаниями как непосредственных участников, так и людей, втянутых в игровое пространство. Для объяснения этого эффекта обратимся к синергетическому концепту “флуктуация”, указывающему на резонансные колебания, охватывающие систему в целом, и связанные с тем напряжением, которое испытывают игроки. Когерентные вибрационные колебания, исходящие от взаимодействующих субъектов, резонируют и взаимно усиливают эмоциональное напряжение. Человек вступает в резонансные взаимодействия с другими людьми, которые приводят к качественному изменению характеристик взаимодействующих субъектов, формированию новых вихре-волновых структур [8]. При этом эффективность совокупной деятельности взаимодействующих выше, чем эффективность действия каждого из них. Резонансные взаимодействия оказывают влияние на весь организм, настроение, ощущения, вне всякой зависимости от того, знает о них человек или нет.

Действующей “единицей” игрового познания является воображение. Оно обеспечивает перенос значений и является основным ресурсом преобразования предметов и моделирования ситуаций. Воображение и условность отличают игровые действия от реальных предметных действий. Образ игрового пространства, который выступает в качестве квазионтологического условия развития игровой активности, сохраняя особые индивидуальные предпочтения, конструируется воображением с использованием кладовой памяти. Другой значимой характеристикой сознания игрока является внимание, представляющее как своеобразная “бдительность ума”, которая учит “ловить момент”, быть начеку. Ценность внимания в том, что оно, будучи цепко связано с настоящим, транслирует подмеченные особенности в будущее. Это позволяет адекватно отвечать на происходящие изменения. Энергия внимания, необходимая в игровой деятельности, считается значимой характеристикой активности головного мозга на макроскопическом уровне [9]. На наш взгляд, игровое познание способствует развитию практически всех структурных элементов сознания, в нем сочетаются эмоциональные, волевые и интеллектуальные побуждения, имеющие

сфере научного познания различный удельный вес. Поскольку игровое познание позволяет индивиду поместить себя в совершенно иную перспективу, оно предстает как особый способ миропонимания. В нем и расчет, и риск, и азарт, и надежда на удачу и везение. Игра активно использует ресурс внерационального и даже иррационального, свободно обходясь с атрибутами бытия, перемещая индивида в ту или иную условную ситуацию, а затем с такой же легкостью отменяя данное условие. Это выводит на особо значимую характеристику игрового познания, которой является конверсия. Не случайно среди признаков игры найдено указание на движение “туда и обратно”. Таким образом, игровое познание обеспечивает пробные сценарии или “примерки”, связанные с поиском адекватных траекторий и отработкой жизненных сценариев. Наполненный ассоциациями игровой способ миротношения позволяет преодолеть барьеры строго логических ограничений и конструировать смысл в зависимости от явно или неявно существующих побуждений и потребностей субъекта.

Поиски самостоятельной цели и смысла игры приводят к парадоксальному эффекту, ибо смысл игры состоит в том, чтобы играть, испытывая свободу, азарт и удовольствие. Смысл игры можно увидеть в моделировании человеческих отношений и форм ориентаций, он во многом связан с субъектностью активных участников игры. Можно заключить о своеобразной эквивалентности: точно также как имманентный смысл жизни состоит в том, чтобы жить, смысл игры состоит в том, чтобы играть! Вместе с тем, особое значение имеет то, что игра посредством создания и проживания мнимой ситуации позволяет человеку доминировать над обстоятельствами. Исходным основанием данного феномена является потребность в расширении человеческих возможностей, в своеобразном самоутверждении. Человек в условной символической форме при помощи имитационного моделирования подчиняет себе отношения и ситуации, задает желаемые цепочки событий. Для игровых действий характерен перенос значений, упрощенность отношений и обстоятельств. Игра может имитировать удовлетворение потребности в немедленной реализации желания, в то время как обстоятельства реальной жизни этому препятствуют. Тем самым, игра дает некое приращение к реальному бытию. Выражение “Вы – вне игры” как раз свидетельствует об усечении права индивида моделировать события. В связи с этим отметим, что Гадамер утверждал медиальный смысл игры, ее значения как самопрезентации и как способа бытия [10, с. 147–157]. Создание мнимых и условных ситуаций фиксирует зоны свободы и произвольности.



Можно заключить, что смысл игрового познания в свободном оперировании смыслами, что пробы в смысловом измерении игрового пространства подготавливают прорывы в научном исследовании. Игровое познание открыто для формирования новых конвенциональных условий, а эмоциональная насыщенность игры обеспечивает формирование ценностного отношения к событиям и ситуациям. Практико-поведенческий аспект игрового познания высоко оценивается в образовательном пространстве, как в контексте получения новых знаний, так и в контексте закрепления имеющихся.

Специфика игрового познания в оптике синергетической парадигмы переносит акцент на стихийно-спонтанный структурогенез и признание ценностно-целевой стратегии. Привлекая к исследованию игровой активности такой концепт синергетической методологии как “бифуркация”, можно получить характеристику, указывающую на неединственность продолжения развития игры, необходимость постоянного выбора игрока. Концепт “фрактальность”, подчеркивающий самоподобие, функциональную инвариантность, важен для понимания специфики поведения реальных участников. Он высвечивает типологическое сходства и родство игр многих времен и народов. Особое значение приобретает концепт рекурсивности, так как он переносит акцент на сопряжение внутреннего и внешнего, при котором происходит наблюдение ситуации при одновременном смыслополагании, т. е. конструировании ее смысла. Причем осмысление связано не только с отработкой заранее заданных смыслов, но и с новым смыслообразованием. Это свидетельствует о своего рода рефлексивном процессе. В качестве “эффективных единиц”, влияющих на накал игры, выступают инициативы, порождаемые внутренними побудительными мотивами. Они генерируют программы индивидуальной активности, гибкое изменение тактики и стратегии игровой деятельности. Центральный концепт синергетики “аттрактор” в общем случае означает притягивающее множество, привлекательность которого является наиболее характерным признаком игровой деятельности. Таким образом, с методологической точки зрения игровое познание представляет собой способ имитационного моделирования, которое существует

в отношении дополнительности к процессам и событиям реального мира, способствует освоению ролей и становлению приемлемых программ поведения. Реализация игрового начала – это сопряжение внутренне-субъектного с внешне-реальным. И если мир реальных связей и отношений, являющийся объектом науки, нацелен на выявление причин и следствий, может быть поименован как мир причин, то мир игрового познания, воссоздающий и моделирующий образ желаемого будущего и воображаемых ситуаций, предстает как мир возможностей. Он оказывается объектом активности индивида, содержит в себе сопротивление тотальному духу онтологической неопределенности. Реконструкция игровой активности индивида позволяет идентифицировать его персональные жизненные ценности.

#### *Литература*

1. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк // Проблема человека в Западной философии. М.: Прогресс, 1988.
2. Leshkevich T. Prospects of human being and technological turn of modern science / T. Leshkevich // 4th International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts SGEM 2017. Book 2. Vol. II. P. 559–564.
3. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга. М.: Прогресс, 1992. 464 с.
4. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. М.: Книга по требованию, 2013. 228 с.
5. Лешкевич Т.Г. Философия науки: традиции и новации / Т.Г. Лешкевич. М.: Приор, 2001. 413 с.
6. Леонтьев Д.А. Психология смысла: природа, строение и динамика смысловой реальности / Д.А. Леонтьев. М.: Смысл, 2007. 472 с.
7. Адо П. Духовные упражнения и античная философия / П. Адо. М. – СПб.: Степной ветер, 2005. 448 с.
8. Басина Г.И. Синергетика – Вселенная резонансов / Г.И. Басина, М.А. Басин. URL: <http://314159.ru/basin/basin300.htm> (дата обращения: 19.03.2016).
9. Хакен Г. Принципы работы головного мозга / Г. Хакен. М.: Наука, 2001.
10. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: основы философской герменевтики / Х.-Г. Гадамер. М.: Прогресс, 1988. 317 с.