

А.Н. РУГАЛЬ

Уфимский институт путей сообщения –
филиал Самарского государственного университета путей сообщения
Кафедра общеобразовательных и профессиональных дисциплин

ИГРОВЫЕ ИНТЕНЦИИ СУБЪЕКТА: ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО

Научный руководитель – профессор Р.Р. Ильясов

Проведён анализ способов организации свободного времени студентом технического вуза. Апробированная столетиями традиционная игра как способ структурирования духовной активности в пространстве предметно-преобразовательного дискурса не рассматривается студентами как альтернатива компьютерным развлечениям.

Ключевые слова: досуговые практики, традиционная игра, экранная симуляция, агональность, социализация субъекта.

The article provides analysis of ways of organizing free-time by a student of technical University. Timeless traditional game as a way of structuring spiritual activity in the space of domain-transformative discourse is not considered by the students as an alternative to the computer entertainment.

Keywords: leisure practices, traditional game, on-screen simulation, agonality, socialization of the subject.

Философия понимается как поиск сущности и как поиск истинности бытия субъекта для себя в первую очередь. С поступлением вчерашнего выпускника средней школы в вуз для него лишь номинально наступает новая и более активная фаза социализации, при этом молодой человек освобождается от привычной опеки над собой со стороны родителей и учителей, во многом он предоставлен самому себе в выборе стиля жизни. Через два-три месяца интенсивных занятий обнаруживается, что обещание себе «начать новую жизнь» не выполнимо, и в ином статусе субъект обнаруживает, что кардинально

изменить себя и прежний распорядок суточной активности не удаётся. Традиция школьного цикла продолжает действовать, особенно в части свободного времяпрепровождения. Проводимые регулярно неформальные встречи со студентами однозначно показывают, что именно в досуге прежние модели оказываются наиболее устойчивыми, студент в целом повторяет имеющийся паттерн, а именно значительная часть времени (не обязательно свободного, как он и сам признаёт) затрачивается на пассивные экранные развлечения, предоставляемые компьютерными программами.

Так, для юноши в общежитии утро начинается с компьютера до ухода в вуз, по возвращению с учёбы вечер до отхода ко сну «занимает» компьютер. Студент сам признаёт, что альтернативы связаны со значительными волевыми, организационными, физическими усилиями, к тому же общественное мнение легко оправдывает малоценное времяпрепровождение. Молодые люди, способные учиться на пределе своих сил и способностей, оказываются в явном меньшинстве. Более того дух социального времени, как они некритически оценивают, в большей степени «пропитан» неограниченными моральными и этическими нормами, гедонистическими установками.

Но постепенно удаётся им аргументировано показать, что и немашинные игровые практики заслуживают отдельного и более серьёзного внимания, так как они по многим показателям превосходят экранное бытие.

Рассмотрим класс антагонистических игр, выигрыш одной стороны автоматически означает проигрыш другой стороны. Во всех вариантах, а именно выигрыш, проигрыш, ничья и даже отложенная партия, они в равной степени не удовлетворяют творческую личность, эти исходы лишь стадии, они сами по себе ничто, но для субъекта они и представляются наглядной картиной бесконечности игрового космоса. Исходный тезис следующий: обновляемые субъектом события игрового процесса открывают ему их принципиальную незавершённость и, следовательно, безграничность проявления его сущностных сил и вариантов развития игрового акта. Личность влечёт

формируемый в структуре простого преобразовательного действия рефлексированный как метафизический прорыв в трансцендентное измерение собственных мыслительных ресурсов. При этом конструируется способность к глубинному погружению, пониманию как мыслить на пределе, мыслить не вообще отвлечённо, а мыслить в активном и действенном противодействии здесь и сейчас, в движении, в ответе на подготовленный ход оппонента.

Для пояснения главной идеи студентам предлагаются русские шашки, именно они выбраны вследствие доступности для изучения и использования как модели. Правила игры просты, запоминаются, усваиваются за считанные минуты их беглого прочтения. Сделан первый ход белой шашкой и необратимо разрушалась строгая симметрия белых и синих, утратили равноценность деревянные цилиндрики. При этом заметим, что для студентов загадка, почему же сами фигуры по себе ничего не значат, а их назначение определяется простейшими правилами и только потом действиями игрока. Через десяток ходов игра переходит в мительшпиль, отдельные шашки, и пока окончательно не выясненные, какие именно станут впоследствии «прорывными», часть своих шашек начнут мешать развитию, часть шашек погибнут в равной борьбе за иллюзорное «лучшее будущее». По мере уменьшения шашек, скачкообразно усиливается степень неопределённости и выбора хода, простота противодействия синих и белых раскрывает для субъекта бесконечность мыслительных конструктов субъекта, а сами поиски качественного хода

при ограниченном времени отвергает личность в непостижимое открывающейся бездны выбора. Приближение эндшпиля не снимает напряжения, более того, парадоксально усиливает агональность в себе: «Я должен и могу понять замысел противника». Важно также задать вопрос: «А как оформляется стремление к ничьей или к выигрышу, но не к проигрышу?» Это стремление усиливается в ходе партии, достигая предельных значений в завершении, когда остаются единичные фигуры, и ценность решения как «ходить» резко возрастает. Разумеется, неподготовленному субъекту затруднительно рационально осмыслить, как кажущийся таким простым первоначальный рисунок расположения шашек содержит неисчерпаемые варианты развёртывания партии, когда и как начинают «работать» сложность, противоречивость, нелинейность и непостижимость модусов осмысления игровой ситуации. И если простейшая игра выводит подготовленного субъекта в онтологию «чистого» мышления, то игра не может рассматриваться только как оппозиция инструментальному отношению к объектам, достойно играть оказывается много сложнее, чем выполнять закреплённые традицией ритуалы и обряды.

Конечно, можно предложить тезис о переосмыслении значимости «простых» игр в личной культуре, но как его воплотить в предметно-практическую плоскость, если сегодня позиции традиционных игровых практик, видимо, необратимо и окончательно

разрушены. Кто сегодня согласится не играть на компьютере (имеются в виду молодые люди)? Ответ очевиден и внешнее, ситуативное, формальное, быстродействующее сегодня стали доминантой, особенно в условиях резкой деантропологизации и деколлективности образовательного процесса, когда личность учителя переведена в разряд оказания коммерческих услуг, и каждый студент сам по себе. Также возникает другая задача, а как если не разрушить, хотя бы поколебать ложный стереотип, что докомпьютерные игры уже исчерпали себя, и что они изначально не могут содержать достойный внимания молодого человека цифровой эпохи эстетический, этический, познавательный потенциал.

С другой стороны, продолжается опрощение игровой терминологии и самого феномена. Учитель Г.К. Уельданова предлагает определение игры школьников через описание достаточно простых физических упражнений для снятия напряжения во время урока: «рубка дров», «ты – морковка», «попроси», «два барана» и другие им подобные¹. В таком расширительном понимании игры искажается её структура и сущность, тем самым утрачивается подлинность игры как таковой. Другой уфимский исследователь Л.Р. Прокшина считает, что возможно выделение более десяти функций игры в обществе: развивающая, креативная, гедонистическая, компенсаторная, социализирующая, коммуникативная, познавательная и иные. Прокшина указывает: «В любом случае она есть сводное проявление разнообразных влечений индивида»². Но при этом определение игры отсутствует, и, следовательно,

¹ Уельданова Г.К. Игры для предупреждения детской агрессии / Учитель Башкортостана. – 2013. – № 6. – С. 36-40.

² Прокшина Л.Р. Функции игры в обществе / Аспирантский вестник Поволжья. – 2014. – № 7-8. – С. 51-53.

выделяемые функции априори не могут быть присущи всем классам игровых практик, так как имеются игры не обязательно связанные со свободным выражением действий субъекта, имеются и игры, вызванные принуждением и зависимостью, игры-имитации, игры «пустышки». Автор статьи указывает на наличие явно несвободных квазиигровых имитационных действий: «... только игровая имитация наиболее безболезненная»³.

С другой стороны, упрощённость понимания игрового акта указывает, что до сих пор феномен игры располагается преимущественно в пространстве обыденного мировосприятия, и этот конструкт зачастую некритически переносится в научную печать, что затрудняет формирование понятия игры как серьёзного и ответственного вида познавательной, преобразовательной активности. К тому же и на уровне здравого смысла игра игре рознь, и, как пишет Р.Р. Ильясов: «... игру можно соотносить с досугом, но можно соотносить и с трудом; можно рассматривать игру как ... позитивное, но можно – и как негативное»⁴. Следовательно, должен быть баланс изучения игровых практик как с единичных, так и с общих позиций.

Поэтому сложность в том, что затруднительно студентам объяснить, что и мир формируемой ими культуры это не только технологии и информационная машинерия, но воспроизводимая, устойчивая и безопасная традиционная практика, что содержание подобных игр многообразно апробировались в течение столетий, а возраст экранных симуляций не более двух десятков лет, и уже накоплен опыт их негативного действия на

внутренний мир, в частности в формах частичной социальной дезорганизации и дезадаптации субъекта. Также выясняется, чтобы надавливать кнопки клавиатуры в «стрелялки», «догонялки» не нужно думать, их преимущество и состоит в максимальной примитивной доступности. А чтобы научиться играть в шашки, именно играть, а не «дурашливо», бессмысленно толкать фигуры вперёд и «срубить» чужую шашку, но играть по-настоящему, нужны многие годы упорного труда над формированием теоретического мышления.

Платон в пятом веке до нашей эры выдвигает максимум: «Надо жить играя». Что же изменилось за два с половиной тысячелетия? Появились множество концепций о природе игрового фактора, появились новые имена, иные подходы и интерпретации. При этом результаты исследований не могут удовлетворить ни специалистов, ни «пользователей» феномена. Игра продолжает оставаться во многом загадочным феноменом, втягивающим в своё пространство субъекта в единстве его телесных и духовных качеств, свойств, характеристик.

Игра человека понимается как изначально мотивированная, первоначально установленная, социально запрограммированная, осмысленная и ответственная деятельность, которая включает в себя предметную и идеальную деятельность. Игровой фактор в социальном движении проявлялся самым различным способом, в разных формах, явно и латентно,

³ Ругаль А.Н. Игровой дискурс имитации: начало философской рефлексии / Аспирантский вестник По-волжья. – 2014. – № 7-8. – С. 54-56.

⁴ Ильясов Р.Р. Сущность игры: онтологический и гносеологический анализ. – Уфа: Гилем, 2005. – 248 с.

но, тем не менее, присутствовал, как атрибут многообразного бытия человека. И каким бы ни становился многообразным и насыщенным духовный мир человека постиндустриальной, информационной эпохи, которая наработала громадный потенциал в развлекательности субъекта, до сих пор его, личная игровая активность как универсалия культуры продолжает на равных соотноситься с иными вариантами досуговой активности.

В заключении предложим три вывода. Первый: досуговая область не может быть полностью заменена экранными симуляциями, видимо, только традиция в организации отдыха и развлечения, основанная на

апробированных практиках приносит полное удовлетворение. Второй: машинная игра по силе своего эмоционального действия не может сравниться с классическими игровыми феноменами. Это совершенно различные и не сравнимые формы взаимодействия субъекта с объектом, так как в их основе располагаются антагонистические реальности. Третий: экранные симуляции не требуют предварительной подготовки субъекта, они максимально доступны и в операционном отношении «никакие», допускают предельную вариативность субъекта, переведённого в разряд симулякра.