

РЕАЛЬНОСТЬ И ВООБРАЖАЕМОЕ В ИГРЕ НА ПРИМЕРЕ ШАХМАТ (ФИЛОСОФСКО-АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ)

Г.К. Эзри, *старший преподаватель*

Амурская государственная медицинская академия

Благовещенский государственный педагогический университет

(Россия, г. Благовещенск)

DOI:10.24412/2500-1000-2023-8-2-175-178

Аннотация. Целью настоящей статьи является исследование соотношения и взаимодействия реальности и воображаемого в игре на примере шахмат в рамках философской антропологии. Показано, что игра (в т.ч. шахматы) и воображаемое обладают следующими свойствами – условность происходящего, имитативность происходящего, участие требует метаморфозы и перевоплощения, происходящее обратимо. Бытие и природа человека не обладают такими качествами, они носят реальный, действительный характер, но человек способен воображать. Взаимодействие игра и реальности возможно благодаря тому, что с помощью воображения возможно формирование качеств личности, необходимых в жизни.

Ключевые слова: шахматы, личность, природа человека, философская антропология, игра, имитация, реальность, действительность, воображаемое.

В научно-педагогической литературе происходит дискуссия между представителями двух крайних позиций по поводу природы человека – главным элементом признается либо ценностный элемент личности, либо практический элемент. Например, сторонники ориентации на практический интеллект исследователи В.Ф. Юлов [1] и О.А. Миронова [2] отстаивают компетентностный и прагматический подход к образованию. В свою очередь исследователь С.Ю. Рыбаков считает, что идеи прагматизма деформируют гносеологическую и аксиологическую основу образования, отдавая приоритет ценностному подходу к обучению и воспитанию [3]. Сторонники первой точки зрения выступают за воспитание практичности, деловитости, прагматичности. Образование, как они считают, должно готовить к жизни, а не предлагать отвлеченные знания. Нужно давать учащимся «прямой опыт» в принятии решений, а не учить отвлеченным рассуждениям. С этой целью они предлагают метод «исследования случая» как практикоориентированный способ обучения. Ролевая игра встраивается лишь в реализацию данного метода. Приоритет в обучении отдается «стратегии конфликта» над «стратегией рациональности». Кроме

того, по мнению Дж. Дьюи, школа должна учить трудовым действиям, а со временем она должна быть упразднена и дети должны принимать участие в общей работе ради результата. Проще говоря, учить надо только тому, что пригодится на рынке труда [4]. Соответственно в данном случае упор делается на игровые методы обучения. В этой связи возникает научно-философский интерес к исследованию соотношения игры и практики, игры и реальности, игры и ценностей, что определяет актуальность темы. Целью настоящей статьи является исследование соотношения и взаимодействия реальности и воображаемого в игре на примере шахмат в рамках философской антропологии.

Говоря о роли воображаемого в игре, необходимо отметить, что игра характеризуется условностью происходящего [5]. В этом смысле игра без воображения и фантазии невозможна, игровое существенно отличается от реального. В этой связи научно-философский интерес вызывает проблема соотношения игры и виртуальности, игры и гиперреальности. Такая проблема уже поставлена и до некоторой степени исследована (например, [6; 7; 8]). Действие в шахматах условно. «Проигравший» король (в данном случае имеется

в виду фигура) начинает следующую партию наравне с «выигравшим» его оппонентом. Более того, происходящее на шахматной доске имеет косвенное отношение к происходящему в реальности, прямо не воздействуя на окружающий материальный мир.

Однако роль воображаемого в игре не ограничивается только условностью действия. Как показал исследователь М.А. Коськов, игра является шагом «прочь от реальности»: игра или способствует принятию реальности, но в имитативной форме, или позволяет отделиться от действительности, обыденной жизни с помощью искусственных правил и норм [9]. Фактически речь идет о том, что игра не только условна, но и имитативна – игра лишь имитирует реальность, отличаясь от нее на уровне норм и правил. Правила игры в шахматы не следуют из жизни, из практики, не дублируют жизнь, однако нацелены на построение взаимодействия между фигурами. В данном случае можно рассуждать об имитации взаимодействия между людьми, но в том то и дело, что шахматист во время партии взаимодействует со своим соперником без слов на уровне эмоций и чувств, а происходящее на доске он анализирует, прогнозирует и соответственно строит план игры. Кажется нелогичным сравнивать взаимодействие фигур на доске и взаимодействие живых людей. В данном случае речь может идти об имитации взаимодействия, но философско-антропологически (если сравнить природу человека и шахматной фигуры) не вполне корректной.

Исследователь Н.А. Нохрина, исходя из философии М. Бахтина, противопоставляет игру (праздничность, карнавальность) официальности и серьезности обыденной жизни. Для выхода за границы повседневности часто использовалась маска, несущая мотивы перевоплощения и метаморфозы [10]. Речь идет о способности человека менять социальные роли, которые он играет в жизни. Но игра настолько отличается от жизни, что для того, чтобы играть роли в ней, требуется метаморфоза и перевоплощение – происходящее в игре не относится к реальности, действительности.

Чтобы играть в шахматы (тренироваться и участвовать в турнирах), необходимо исполнить роль шахматиста и, часто, участника турнира. Это позволяет отделиться от происходящего в реальности и выйти за границу обыденной жизни.

Исследователь Е.Л. Яковлева сама по себе игру называет фантомом. Игра есть и ее одновременно нет. С игрой возможно установить чувственный контакт, но она заканчивается со временем [11]. Отсюда следует важное свойство игры – обратимость всего происходящего. Пусть в ряде случаев способность проходить одно и то же место в игре нарушает правила, но правила в игре не абсолютны, в отличие от, например, законов физики реального мира. На шахматных турнирах работает правило «тронул – ходи», но оно не работает в случае «невозможного» хода – в таком случае необходимо изменить сделанный ход (если возможно, то сделать ход той фигурой, к которой было сделано прикосновение). В остальных случаях правило «тронул – ходи» не работает, за исключением личной договоренности шахматистов. Также работают и шахматные игры для компьютером – наличие возможности переходить, отменить несколько сделанных ходов зависит от настроек избранного движка. Соответственно, в шахматах происходящее обратимо, а правила запрещают обратимость только в турнирной партии.

Исследователи Л.А. Беляева и О.Н. Новикова со ссылкой на работу Гриффитса показали, что существует два типа игроков. Первый тип – им нравится сам процесс игры, они мотивированы на соперничество и победный результат. Второй тип ориентирован на эскапизм, представители данного типа подменяют реальное воображаемым [7]. Речь идет о том, что в процессе игры все игроки находятся в имитации реального мира, но одних интересует выработка полезных качеств, других – уход из реальности, которая воспринимается как негативная.

Итак, игра обладает следующими свойствами – условность происходящего, имитативность происходящего, участие требует метаморфозы и перевоплощения, происходящее обратимо. По сути, воображае-

мое обладает такими же качества. Однако бытие и природа человека носят реальный, действительный характер – в силу онтологических особенностей мира человек не может менять прошлого, имитировать происходящее, человеку не надо менять свою природу, чтобы быть, жить в реальности. Реальность, действительность не тождественны игре.

Возвращаясь к спору в научно-педагогической литературе, который был описан в вступительной части статьи (первый абзац), необходимо отметить следующее. В данном случае имеет место спор не между теми, кто делает основной упор на ценности и теми, кто считает основой человека прагматизм и практический интеллект. Через игру человеку невозможно дать опыта взаимодействия с реальностью – это разный опыт. Единственный теоретический выход, как показано выше, (предложен Дж. Дьюи) – обучение, сочетающееся с работой, т.е. обучение в процессе трудо-

вой деятельности. Таким путем достигается воспитание деловитого и прагматичного человека. Сторонников ценностного подхода интересует воспитание каких-либо морально-нравственных ценностей. В данном случае речь в первую очередь идет о ценностном, мировоззренческом конфликте – отличается цель обучения. В любом случае представители двух точек зрения до конца не преодолели противоречия между теорией и практикой и применяют методы, реализация которых требует использования воображения, например, игру. В этой связи шахматы в процессе образования могут быть одним из методов, способствующих формированию личности и ряда ее качеств.

Итак, воображение – одно из свойств человеческой природы. В бытии человека реальное и воображаемое взаимодействуют между собой. На примере игры, включая шахматы, данное обстоятельство эксплицируется в настоящей статье.

Библиографический список

1. Юлов В.Ф. Гносеологические основания компетентностной парадигмы образования // Вестник Вятского государственного университета. – 2012. – №1 (3). – С. 11-13.
2. Миронова, О.А. Прагматизм Джона Дьюи как ведущая философия образования XXI века / О.А. Миронова // Проблемы и перспективы развития образования в России. – 2011. – № 7. – С. 11-15. – EDN RILHGF.
3. Рыбаков С.Ю. Прагматизм как фактор деформации гносеологических и аксиологических основ образования, содержания и методов обучения / С.Ю. Рыбаков // Теория и практика общественного развития. – 2014. – №11.
4. Помелов В.Б. Формирование идеала практицизма и деловитости в американской общественной мысли и педагогике в XX в. // Вестник Вятского государственного университета. – 2013. – №4(1). – С. 130-139.
5. Игра // Философская энциклопедия. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://terme.ru/termin/igra.html> (дата обращения 18.08.2023).
6. Аликин, В.А. Идеи игры в философии постмодернизма / В.А. Аликин // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. – 2014. – № 11. – С. 19-26. – EDN THPNPP.
7. Беляева Л.А., Новикова О.Н. «Человек играющий» в эпоху постмодерна // Идеи и идеалы. – 2018. – №3 (37). Т. 2. – С. 82-95.
8. Шалаев В.П., Емельянов Ф.Г. Игра в пространстве самоидентификации и идентификации человека в обществе постмодерна // Труды БГТУ. История, философия, филология. – 2015. – №5. – С. 121-124.
9. Коськов, М.А. Игра: опыт философской теории / М.А. Коськов // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. – 2018. – № 1. – С. 69-86. – EDN YWLWYF.
10. Нохрина Р.А. Феномен двойственности игры: игра как становление или утрата индивидуальности // Вестник ЮУрГУ. Серия Психология. – 2012. – №45. – С. 20-25.
11. Яковлева Е.Л. Многообразные облики: попытка философского осмысления // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2014. – №3. – С. 87-90.

**REALITY AND THE IMAGINARY IN THE GAME ON THE EXAMPLE OF CHESS
(PHILOSOPHICAL AND ANTHROPOLOGICAL ASPECT)**

G.K. Ezri, *Senior Lecture*
Amur State Medical Academy
Blagoveshchensk State Pedagogical University
(Russia, Blagoveshchensk)

***Abstract.** The purpose of this article is to study the correlation and interaction of reality and the imaginary in the game on the example of chess within the framework of philosophical anthropology. It is shown that the game (including chess) and the imaginary have the following properties - the conditionality of what is happening, the imitative nature of what is happening, participation requires metamorphosis and reincarnation, what is happening is reversible. The being and nature of man do not possess such qualities, they are of a real, real nature, but man is capable of imagining. The interaction of the game and reality is possible due to the fact that with the help of imagination it is possible to form the person traits necessary in life.*

***Keywords:** chess, person, human nature, philosophical anthropology, game, imitation, reality, actuality, imaginary.*