

От модели сознания к имитационной игре: графическое представление

Крюков Михаил Михайлович,

к.э.н., доцент кафедры экономики природопользования,
Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова

Kryukov Michael M.

Lomonosov Moscow State University
Moscow, Russian Federation

FROM THE MODEL OF CONSCIOUSNESS TO SIMULATION GAME: GRAPHICAL REPRESENTATION

Аннотация. В работе представлена попытка изложить модель сознания как основу модели экономического поведения. Практическая значимость модели иллюстрируется на примере экономического образования. Между тем, что мы хотим преподать, и тем, что реально усваивается, лежит барьер или фильтр. Это субъективный процесс усвоения, в основе которого – акт понимания. Можно сказать, что сознание разделяет два мира – внешний и внутренний мир человека. Но оно же их соединяет. Если мы хотим что-то транслировать из одного мира в другой, мы должны опираться на модель сознания студента. Поскольку результат обучения состоит в определенных изменениях сознания, представление о таком результате обучения должно определяться моделью сознания. Мы опираемся на модель сознания, разработанную отечественной психологической школой. Обнаруживается соответствие структуры сознания структуре реальности, служащей предметом изучения. Необходимость соответствия структуры сознания и структуры реальности структуре метода преподавания показана на примере имитационных игр.

Ключевые слова: модель человека, экономическое образование, модель сознания, реальность, образ, время, экономическая имитационная игра.

Abstract. Consciousness as a foundation for the model of economic behavior. Its practical significance is illustrated using the example of economic education. There is a certain barrier or filter between what we intend to convey and what is actually perceived. The subjective process of perception rests on the act of understanding. It is possible to say that consciousness separates the two worlds: the inner and outer worlds of the human being – at the same time linking them together. If we are to transmit something from one world to the other, we have to base ourselves on a model of student's consciousness. This model should also determine our ideas about the result of learning since the latter consists in certain changes in the student's consciousness. We rely on the model of consciousness developed by the national school of psychology that allows us to establish a congruity between the structure of consciousness and that of reality being studied. The need for such congruity is shown on the example of economic simulation games.

Keywords: model of the human being, economic education, model of consciousness, reality, image, time, economic simulation game.

Структура времени, структура души. Для того чтобы построить учебный процесс, необходимо сначала представить, как в сознании учащегося отражается картина реальности с учетом фактора времени (рисунок 1). Последнее особенно важно для построения учебных моделей, отражающих реальность в динамике развития. В этом представлении мир выступает как совокупность событий, образующих событийную ткань реальности. Эта ткань ограничивается точками, обозначающими основные категории времени, которые выступают как вершины тетраэдра. Идея представления времени в координатах прошлого-будущего и временного-вечного почерпнута у Г.М. Прохорова [6, с.29-39]. В пространстве, заданном указанными координатами, этот автор изображает эволюцию человеческого сознания и, в определенном смысле, траекторию исторического развития. Необходимость представить реальность в качестве трехмерной событийной ткани привела к использованию модели «психосемиотического тетраэдра» Ф.Е. Василюка [1]. На указанную модель была «наложена» структура человеческого сознания по В.П. Зинченко [2].

Структура реальности является отправной для остальных пространственных построений в нашей работе, поскольку она находит соответствие в структуре сознания человека.

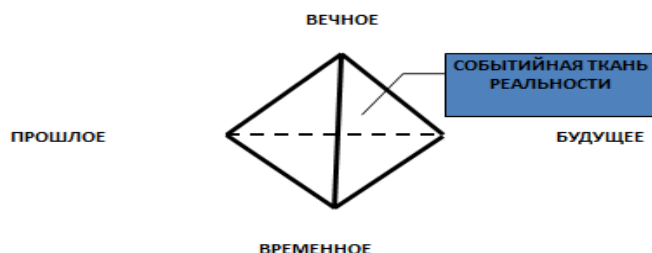


Рис. 1. Структура реальности во времени

Так, православная модель сознания человека получается при следующей «подстановке»: вечное – дух; прошлое – ум (познание); временное – чувства; будущее – воля.

Содержание, заключенное в тетраэдре, при этом обозначает жизнь души человека. Если дух занимает подобающее ему доминирующее место, то мы можем сказать, что это изображение духовной жизни.

Несколько старомодный способ выражаться принят не случайно. Все-таки в человеке интересна, прежде всего, живая душа, а не «психика» (более наукообразный аналог понятия души). Или, если взглянуть шире, единство духа, души и тела. (Говоря о духе, мы имеем в виду высший (а может, точнее было бы сказать – глубочайший) слой человеческого естества.

В.Н. Муравьев, известный как автор концепции преодоления времени, пишет: «Быть может, следует установить связь трех моментов времени – прошлого, настоящего и будущего с тремя видами психических переживаний – познанием, ощущением, волей. Прошлое есть только познание, и познание есть только уразумение прошлого. Настоящее есть только ощущение, и ощущение живет только в настоящем. Будущее есть только воля, и содержание воли есть только будущее» [5, с. 112]. Итак, компоненты души соотнесены с моментами времени. Но осталось вечное. Как быть с ним? Как бы отвечая на этот вопрос, В.Н. Муравьев пишет о чувстве любви. Это, несомненно, есть проявление духа как высшего уровня человеческой души и, таким образом, соотносится с вечным в структуре времени. «Основная проблема есть проблема вечности. Ни в чем нет смысла, если в мире нет никакой вечной сущности» [5, с. 114].

Жизнь буквально растаскивает человека по различным ячейкам общества, заставляя его исполнять различные социальные роли. А.Н. Леонтьев считал идею прямого сведения личности к совокупности таких ролей (не компетенций ли, скажем мы сегодня?) одной из самых чудовищных. Но, скорее, чудовищна реальность, давшая основания для подобной идеи. В отношении к человеку это уровень элементарных свойств души, зависящих от телесных факторов. Личность, смысл исчезают в нем вместе с духом. Значит, действие этого уровня в человеке противоположно высшему уровню. Один устремляет человека ввысь, собирает его воедино, придает самотождественность. Другой – приземляет дух, раздробляет человека, лишает его цельности.

И в то же время с данным уровнем связано то, что обычно называют культурой. Это мир значений, прежде всего включающий навыки исполнения определенных социальных ролей. В их передаче многие видят основную цель образования, когда говорят о «трансляции культуры» или о чем-то близком. Но, думается, мир одних значений – еще не культура, а цивилизация. Ему недостает осмысленности, одухотворенности. Культура – не просто накопленная человечеством сумма универсальных практических и научных, гуманитарных, технологических знаний и навыков, которые можно использовать в самых различных целях, но все эти знания, органично спаянные в одну систему со своеобразными моральными ценностями, имеющими у каждого из народов культовое происхождение.

Сейчас, увы, все преимущества у нижнего уровня, как показывает ситуация с реформой образования.

Структура образа и структура педагогического воздействия. Структура сознания в трактовке современной психологии предполагает иную подстановку: вечное – смысл; прошлое – значение; временное – ощущение, чувственная ткань сознания; будущее – действие, движение, его биодинамическая ткань.

В совокупности указанные координаты задают ткань сознания или образа, которая, следовательно, является отражением событийной ткани реальности.

В.П. Зинченко в названной выше работе характеризует структуру сознания (или образа, которым представлено сознание). Одновременно он соотносит с конкретными образующими сознания те или иные виды человеческой деятельности, что особенно важно с точки зрения их отражения в конкретных направлениях воздействия процесса обучения на сознание учащегося.

В.П. Зинченко попытался «условно выделить» презентированные сознанию миры «и соотнести с ними выделенные в структуре сознания компоненты. Мир идей, понятий, житейских и научных знаний соотносим со значением как образующей рефлексивного слоя сознания. Мир человеческих ценностей, переживаний, эмоций, аффектов соотносим со смыслом как следующей образующей рефлексивного слоя. Мир производительной, предметно-практической деятельности соотносим с биодинамической тканью движения и действия как образующей бытийного слоя. Наконец, мир представлений, воображения, культурных символов и знаков соотносим с чувственной тканью как следующей образующей бытийного слоя сознания» [2, с. 32]. Именно это соотнесение позволяет нам поставить образующие компоненты реальности и педагогического процесса в соответствие тем образующим компонентам сознания, на которые данный аспект педагогического процесса оказывает свое формирующее воздействие.

Соответствие между структурой сознания и педагогическим процессом подробно исследовано автором для такого метода обучения, как эколого-экономические имитационные (деловые) игры. К их примеру мы и будем в дальнейшем обращаться.

Конструирование мысленных образов и оперирование ими – основа мышления в любой профессии, не исключая и те из них, что связаны с принятием ответственных экономических решений. Это результат преодоления сложности и неопределенности изучаемой системы. Полезный эффект имитационной игры состоит именно в формировании образности, на что направлена вся игровая структура, хотя порой и неявно. Для обозначения главного результата имитационной игры – своеобразного отпечатка, оставляемого ею в сознании своего участника, – мы используем термин «игровой образ».

Для того чтобы в игре действительно формировался образ, чтобы он, с одной стороны, был «вписан» в сознание участника игры, а с другой – являлся отражением реальности, необходимо соответствие игровой структуры структурам сознания и реальности. Какие элементы игровой модели обеспечивают такое соответствие? Сопоставим изложенную выше концептуальную структуру реальности и сознания с этими элементами (рисунок 2).

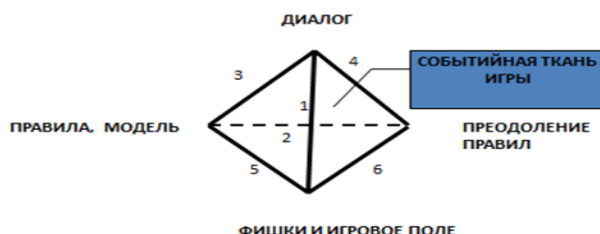


Рис. 2. Структура имитационной игры

Вечное – смысл – игровой диалог, в котором, собственно, и рождается смысловое наполнение игры
Прошлое – значение – правила игры и модель, лежащая в их основе.

Временное – ощущение, чувственная ткань сознания – наглядный материал игры (фишки и игровое поле).

Будущее – действие, движение, его биодинамическая ткань – преодоление правил игры как сущность игрового процесса.

Событийной ткани реальности и ткани сознания соответствует событийная ткань игры – материальный носитель ее содержания.

На рисунке 2 цифрами обозначены:

- 1) игровое поле как центр общения;
- 2) принятие решений;
- 3) совместная реконструкция логики содержания;
- 4) совместное осмысление будущего;
- 5) наглядные элементы как средство визуализации содержания;
- 6) наглядные элементы как средство принятия решений и учета.

Поскольку события игры разворачиваются в пространстве и времени, событийная ткань игры выступает в качестве ее пространственно-временного единства (хронотопа). Характер игрового образа зависит от того, насколько гармонически сочетаются его образующие. Нами была разработана классификация имитационных игр по типу их хронотопов [3, с. 31-58]. Изложенное представление структур реальности, сознания и игровой модели позволяет уточнить названную классификацию и, прежде всего, лучше понять ее смысл, заключающийся в том, что она оценивает гармоничность, полноту и сбалансированность игрового образа. Более того, можно не только говорить о полноте и гармоничности имитационной игры, игрового образа, но и применить эти критерии к сценариям развития экономики, содержание которых также разворачивается в противоречиях между прошлым и будущим, временным и вечным.

Список литературы

1. *Василюк Ф.Е.* Структура образа//Вопросы психологии. 1993. №5. С. 5–19.
2. *Зинченко В.П.* Миры сознания и структура сознания//Вопросы психологии. 1991. №2. С. 15–37.
3. *Крюков М.М., Крюкова Л.И.* Принципы отражения экономической действительности в деловых играх. М.: Наука, 1988. 230 с.
4. *Мамардашвили М.К.* Метафизика Арто//Арто Антонен. Театр и его Двойник. СПб: Симпозиум, 2000. С. 329–346.
5. *Муравьев В.Н.* Философские заметки, афоризмы//Вопросы философии. 1992. № 1. С. 110–114.
6. *Прохоров Г.М.* Древняя Русь как историко-культурный феномен. СПб: «Издательство Олега Абышко», 2010. 320 с.