

«ИГРА-ДИАЛОГ» КАК ФОРМА СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ (НА ПРИМЕРЕ ШАШЕЧНОЙ ИГРЫ)

Алексеева К.А.

НОУ ВПО «Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов», Санкт-Петербург, Россия (192238, Санкт-Петербург, улица Фучика, 15), e-mail: ksundel1984@mail.ru

В статье рассматриваются вопросы мышления индивида во время шашечной диалоговой игры, анализируются специфические шашечные образы, возникающие во время диалоговой игры в шашки, изучается остаточный образ, инертный образ, опережающий образ, а также рассматриваются проблемы интеллектуального творчества. При аналитической работе мышления за шашечной доской с каждым ходом возникают новые идеи, планы, возможности, которые становятся объектами для глубинного осмысления в игре. Отдельная фигура, группа фигур, отдельное поле или группа полей, конкретные ходы, тактические и стратегические планы в игре могут сформировать остаточный образ в сознании шашкиста. Остаточный образ, на наш взгляд, чисто психологическое проявление нашего мышления. Положительные стороны остаточного образа достаточно очевидны осведомлённому, опытному шашкисту. Творческий процесс, который протекает во время играющей партии, немислим без неких цепочек вариантов, «древа» расчёта, анализа, звеньями которых и будут являться остаточные образы. Они как будто служат переключателями в сознании шашкиста.

Ключевые слова: диалог, диалоговая игра, коммуникация, социокультурная коммуникация, социокультурное общение, внутриличностный диалог, межличностный диалог, межкультурный диалог, интеллектуальное творчество, мышление, абстрактное мышление, логическое мышление, познавательный опыт, образ, остаточный образ, инертный образ, опережающий образ.

"GAME DIALOGUE" AS A FORM OF SOCIOCULTURAL COMMUNICATION (ON THE EXAMPLE OF CHECKERBOARD GAME)

Alekseeva K.A.

Saint-Petersburg University of the Humanities and Social Sciences, St.Petersburg, Russia (192238, St.Petersburg, Fuchika Str., 15), e-mail: ksundel1984@mail.ru

The article examines the thinking of an individual during an interactive game of drafts, checkers analyze specific images generated during interactive checkers game, we study the residual image, the image inert, outpacing the image, and also deals with the problems of intellectual creativity. When the analytical work of thinking for checkerboard with each turn there are new ideas, plans and opportunities that become targets for deep understanding of the game. Separate figure, a group of figures, a single field or group of fields, specific moves, tactical and strategic plans in the game can generate a residual image in the minds drafts player. Residual image, in our view, a purely psychological manifestation of our thinking. Positive aspects of the residual image are obvious enough knowledgeable, experienced checkers player. Creative process that takes place during a party game is inconceivable without some chains options "tree" calculation, analysis, and links that will be the residual images. They are like switches in the minds of drafts player.

Keywords: dialogue, dialogue game, communication, sociocultural communication, intra personal dialogue, interpersonal dialogue, cross-cultural dialogue, intellectual creativity, thinking, abstract thinking, logical thinking, informative experience, image, residual image, the inert image, the advance image.

Введение

Диалог в широком смысле этого понятия является основной составляющей любой социокультурной коммуникации. Особой формой диалога является взаимодействие между игроками (спортсменами-шашкистами). Игроки в шашки вступают в сложный диалог, осуществляющийся единовременно на трёх уровнях - внутриличностном, межличностном и межкультурном. Следовательно, игру в шашки в этом ракурсе целесообразно рассматривать как некую модель социокультурного общения - «игры-диалога».

Основная характеристика, определяющая специфику данной модели культурного диалога, заключается в психологии и мышлении участников игры-диалога.

«Игра-диалог» в шашечном творчестве не может существовать вне рамок такого сложного и многоаспектного понятия, как «мышление». Сущность «мышления» как философско-психологической категории определяется, по А.П. Алексееву, как высшая ступень познания и идеального освоения мира в формах теорий, идей, целей человека. «Опираясь на ощущения, восприятия, мышление преодолевает их ограниченность и проникает в сферу сверхчувственных, существенных связей мира, в сферу его законов» [1].

Философское понимание важности и необходимости мышления как гармонизации личности и культуuroобразующего процесса цивилизации позволяет нам говорить о нем как о своеобразном пути к свободе. Поэтому справедливо сделать вывод о том, что именно мышление является источником и основным орудием подлинно человеческого бытия.

Мышление играет ключевую роль в шашечном игре-диалоге и интеллектуальном творчестве вообще.

Цель исследования

Исследование шашечной игры как особой формы социокультурной коммуникации – игры-диалога требует изучения специфики психологии мышления спортсменов-шашкистов, определяющие характер игры-диалога. Таким образом, *целью нашего исследования* стал анализ психологии мышления игры-диалога в шашечном творчестве.

Материалы и методы исследования

Системный анализ сложного механизма мышления участников шашечной игры позволяет спрогнозировать действия спортсменов-шашкистов, выявить связи, сокрытые в глубинах шашечной партии, определить роли и уровни участников шашечной партии. С другой стороны, сами практические действия участников игры-диалога служат орудиями для отражательной способности мышления.

Результаты исследования и их обсуждение

Мышление участников игры-диалога в шашках напрямую связано с функционированием мозга обоих игроков. Способность мозга оперировать абстракциями именуется абстрактным мышлением.

Абстрактное мышление играет очень важную роль в шашечном творчестве, поскольку без него невозможно просчитать варианты в игре, провести комбинацию, применить позиционный приём, осуществить стратегический план.

Способность мозга к оперированию абстракциями возникает в ходе усвоения человеком форм практической жизни, норм языка, логики, культуры. В шашечной игре-диалоге практические формы приобретаются в результате продолжительной тренировки,

турнирной практики и опыта игры с различными соперниками. Логическое мышление в шашках развивается при помощи выполнения различных заданий, анализа позиций и партий мастеров, решения большого количества шашечных задач, разбора собственных партий. Приобретая опыт игры, воспитывая в себе бойцовские и волевые качества, участвуя в турнирах и соревнованиях, общаясь с высококлассными профессионалами в шашках, формируется в человеке целый культурный комплекс. Чем выше класс игры у спортсмена в шашках, тем выше становится его уровень спортивно-шашечной культуры. Для успешного ведения игры-диалога человеку необходимо постоянно работать над собой, своими качествами, совершенствовать своё мастерство и повышать качество собственной личности, что является неотъемлемым условием для любого культурного человека.

Мышление в шашечной игре-диалоге непременно осуществляется в многообразных формах духовной и практической деятельности участников. В результате накопления богатой теоретической, практической и духовной деятельности происходит обобщение познавательного опыта людей.

Мышление участников игры-диалога в шашках преимущественно образное. Поэтому нам представляется важным и необходимым изучение проблемы «шашечного образа». Вступая в игру-диалог, каждый из участников начинает мыслительную и оценочную деятельность. Каждая шашечная позиция в партии отражается сознанием как образ. Оценивая её, учитывая особенности взаимного расположения фигур и их возможных действий, формируется обобщённое восприятие сложившейся на доске позиции, а также планируются дальнейшие действия относительно неё.

Появление образа могут обуславливать типовые позиции, но также и любая другая позиция, которая складывается в результате сделанных соперниками ходов, отражающаяся сознанием как образ. В результате анализа и имеющегося у шашкиста опыта происходит обобщение уже имеющихся знаний и умений, которые уже применялись в определённых позициях, использовались в игре. Степень обобщенности, глубина расчёта и точность анализа возникающих в игре позиций могут быть самыми разнообразными.

Шашкист ориентируется в различных игровых ситуациях благодаря знаниям и практическому опыту, которые накапливаются при оценке и анализе множества самых разнообразных позиций. Полученные ранее знания могут сориентировать и помочь играющему сделать сильный ход, наиболее выгодный в определённой игровой ситуации, и таким образом добиться превосходства, материального перевеса, более выгодной, сильной позиции. Обобщённые образы возникают в результате мысленного или практического разыгрывания различных позиций. Такие метаморфозы характерны нетипичному образному мышлению шашкиста. Рассмотрим типологизацию шашечных образов в игре-диалоге.

Шашечное образное мышление в игре-диалоге имеет целый ряд динамических свойств. Их следует анализировать с точки зрения трёх аспектов. Целесообразно подразделять шашечные образы на три типа: остаточные, инертные, опережающие.

Рассуждая об остаточном образе в шашечном игре-диалоге, следует, прежде всего, говорить о восприятии конкретной позиции с определённым расположением фигур на доске в различный момент времени. Иными словами, происходит некий перенос более ранней позиции с определённой расстановкой фигур в новую ситуацию на игровом поле. В этот момент происходит «наложение» прошлой позиции на новую игровую ситуацию, в результате чего возникает «стык» прошлого и настоящего. Прошлое «вливается» в настоящее, действие прошлого продолжается в настоящем. Участник игры-диалога в этот момент испытывает определённые трудности с переключением внимания, поскольку в его мышлении одновременно проистекают события из прошлой позиции в новой ситуации. Таким образом, мышление шашиста в этот момент характеризуется некой статичностью. Внимание при этом снижается, переключаемость внимания замедляется. Происходит некая «заторможенность» мышления. Зачастую такие моменты в игре приводят к ухудшению позиции, потере фигуры, нанесению «удара» в партии.

При анализе собственных партий профессионалы часто отмечают чрезмерную уверенность в силе сложившейся позиции на доске, поскольку ходами раньше при оценке более ранней позиции диагностировали преимущество над силами противника, а с проделанными некоторыми ходами обстановка на доске поменялась, прежним осталось визуальное ощущение и чувственно-эстетическое восприятие прежней позиции. Такой эффект можно, пусть и не совсем удачно, сравнить с восприятием шоу иллюзионистов. Происходит торможение восприятия реальности, переключаемость внимания снижается, при этом наблюдается некоторое затруднение анализа новой обстановки на доске.

Таким образом, остаточный образ представляется нам как некое представление о конкретной позиции, твёрдо укрепившееся в сознании шашиста. Поскольку остаточный образ формируется «наложением» прежней позиции на новую, наблюдается своего рода отрицательное влияние этого остаточного образа на выбор дальнейшего продолжения игры. Психологически это явление можно объяснить устойчивостью остаточного образа в сознании человека, чрезмерной уверенностью в рациональности и адекватности ранее обдуманного плана, в правильности и исключительности своих прошлых предположений.

При аналитической работе мышления за шашечной доской с каждым ходом возникают новые идеи, планы, возможности, которые становятся объектами для глубинного осмысления в игре. Отдельная фигура, группа фигур, отдельное поле или группа полей, конкретные ходы, тактические и стратегические планы в игре могут сформировать

остаточный образ в сознании шашиста. Остаточный образ, на наш взгляд, чисто психологическое проявление нашего мышления. Положительные стороны остаточного образа достаточно очевидны осведомлённому, опытному шашисту. Творческий процесс, который протекает во время играющей партии, немаловажен без неких цепочек вариантов, «древа» расчёта, анализа, звеньями которых и будут являться остаточные образы. Они как будто служат переключателями в сознании шашиста. Остаточный образ одновременно тормозит нас в расчёте различных вариантов и в то же время подталкивает к расчёту других возможных ответвлений. Именно такое проявление остаточных образов позволяет последовательно обдумывать цепочки возможных вариантов игры. В этих условиях происходит сознательное регулирование внимания, повышается самоконтроль в анализе и в действиях.

Положительный остаточный образ помогает шашисту последовательно осуществлять намеченный план, реализовывать конкретные идеи. Остаточный образ позволяет в сознании поставить мысленный «маячок» на конкретной идее, которую сразу реализовывать преждевременно. Делая выжидательные манёвры, держа в уме остаточный образ, шашист находит удобный момент для реализации задуманного ранее плана. В этом смысле остаточный образ служит некой умозрительной «шпаргалкой», позволяет создавать в игре «неотвратимые угрозы», осуществлять форсированные варианты в партии. Создание игроком ловушек, угроз, заставляющие соперника постоянно думать о защите, о конкретных слабостях в позиции, укреплении своих полей и фигур, провоцируют ослабление внимания на конкретных ключевых моментах, которые содержит в себе остаточный образ. Как только противник начнёт ощущать безопасность своей позиции, в ход пойдут те манёвры, с которыми связан остаточный образ.

Часто в шашечных кругах можно услышать об уникальности образного мышления шашиста за доской. Это так. Но не следует пренебрегать отрицательными его проявлениями, связанными с остаточными образами, возникающими в результате нарушения баланса между удивительной глубиной, чёткой направленностью мысли, расчёта и своеобразной динамичностью мышления.

Другой тип шашечного образа – инертный образ, который характеризуется тем, что оценка конкретной позиции мыслится как окончательная оценка исхода всей партии. В сравнении с первым типом шашечного образа, в котором происходило наложение прошлого на настоящее, в этом случае происходит наложение будущего на настоящее, то есть во время течения партии она уже мысленно окончена. В этом случае у шашиста возникает кажущаяся беспрепятственная близость к завершению игры. Это мнение трагически ошибочно, поскольку игрок допускает при этом грубую психологическую ошибку – механически следуя

к конечной цели, будучи уверенным в правильности своих расчётов, руководствуясь инертным образом как маяком, умственное напряжение при этом значительно снижается. Шашисту при этом зачастую кажется, что на пути к поставленной цели совершенно нет препятствий, или они совершенно незначительные.

Ввиду того, что инертный образ на практике часто связан с поспешными выводами относительно ситуации на доске, возникновением неверного представления о конкретных возможностях в позиции, неверной оценкой сложившейся ситуации в партии, результат игры складывается непредсказуемым образом.

С появлением инертного образа в шашечном игре-диалоге резко снижается переключаемость внимания, напряжение падает, возникает состояние разрядки, чувство ответственности за исход борьбы снижается, поскольку продолжает казаться, что исход партии очевиден. Происходит спад мыслительной активности, снижается способность к предвидению, что не может не привести к ошибкам. Инертный образ в шашечном игре-диалоге выступает отрицательным фактором, поскольку обусловлены нарушениями динамики мышления.

Третий тип шашечных образов – опережающий образ, который возникает при обдумывании возможных в будущем изменений ситуации в игре. Очень часто в шашечных партиях опережающие образы чрезмерно переоцениваются, преувеличиваются. Таким образом, опережающие образы фетишируются сознанием и становятся реальным фактором оценки уже существующей позиции на доске. Ввиду этих обстоятельств сосредоточенность снижается, переключаемость внимания падает, продуктивность и динамичность мышления значительно уменьшаются. Это приводит к таким последствиям, как излишняя осторожность или самонадеянность.

В противовес отрицательным моментам опережающих образов, необходимо обозначить их положительную роль, которая заключается в развитии фантазии у шашиста.

Заключение

Сохранившийся обширный познавательный опыт в шашках, осмысленный и проанализированный высокопрофессиональными шашистами, структурированный и системно изложенный, формирует теоретическую систему в шашечном творчестве. Уже сложившаяся ранее теория уточняется, корректируется, углубляется. Современные шашисты, используя опыт предшественников, внося собственный вклад в развитие шашечной теории, используя передовые компьютерные технологии и Интернет-ресурсы, интенсивно развивают теоретическую шашечную систему и шашечный спорт как вид интеллектуальной деятельности.

Все это накопление и обобщение богатого шашечного теоретического материала не было бы возможным, если бы не существовал единый шашечный «язык», на котором «общаются» и понимают друг друга все шашисты мира. Благодаря шашечной нотации записываются и сохраняются партии различных чемпионатов, анализируются партии мастеров, пишутся шашечные труды, издаются книги, справочники, учебники, методические пособия по шашкам. Шашисты со всего мира могут общаться друг с другом, обмениваться опытом, разыгрывать партии в режиме on-line в Интернете, участвовать в шашечных турнирах по переписке, обсуждать в блогах шашечные новости, комментировать позиции, свои партии и партии других шашистов и т.д.

Подытоживая вышесказанное, можно сделать следующий важный вывод: мышление в шашечном «игре-диалоге» осуществляется в своеобразной образно-знаковой форме, продуктом которого становится сыгранная партия от первого до последнего хода, либо комбинация или красивый приём, возникшие в игре. Таким образом, чем активнее работает мышление в шашечном «игре-диалоге», тем выше художественный уровень шашечной партии, выше уровень спортивного мастерства в игре, ярче творческая составляющая участника «игры-диалога».

Список литературы

1. Краткий философский словарь. – М.: Проспект, 2000. – С.193.
2. Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. – Кемерово, 1992.
3. Большой психологический словарь / Сист. Б. Мещеряков, В. Зинченко. – СПб., 2004.
4. Брунер Дж. Психология познания. За пределами непосредственной информации. – М., 1977.
5. Васильева Г. М., Харченкова Л. И. Ценностные приоритеты россиян // ОБЩЕСТВО. СРЕДА. РАЗВИТИЕ (TERRA HUMANA). – СПб.: Центр научно-информационных технологий "Астерион" (Санкт-Петербург), 2008. – С. 48-58.
6. Гришанин Н.В., Конюшенко Е.В. Мода как фактор формирования социокультурной идентичности личности в условиях общества символического потребления // Современные проблемы науки и образования. – 2014. – № 2; URL: <http://www.science-education.ru/116-12625> (дата обращения: 04.04.2014).
7. Котов А.А. Тайны мышления шахматиста / А.А. Котов. – М.: Всерос. шахмат. клуб, 1970
8. Крогиус Н.В. Психология шахматного творчества. – М.: Физкультура и спорт, 1981. – 183 с.

9. Смирнова Е.С. Интеллект и творчество: Развивающий курс. 5–7 класс. – М.: УЦ «Перспектива», 2004.
10. Тихомирова О.К. Психологические исследования творческой деятельности. – М.: Наука, 1975. – 253 с.

Рецензенты:

Сугрей Л.А., д.филос.н., профессор, профессор кафедры конфликтологии, Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов, г. Санкт-Петербург.

Проскуряков М.Р., д.филос.н., профессор, профессор кафедры рекламы и связей с общественностью, Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов, г. Санкт-Петербург.