

## **Философский foot-quest: игра как методика преподавания**

Статья «Философский foot-quest: игра как методика преподавания» посвящена вопросу о возможности применения обучающей игры «foot-quest» в рамках курса философии в непрофильном вузе. Рассматриваются принципы и методические приемы организации таких игр, а также опыт их проведения.

Современный технологизм накладывает отпечаток и на способы обучения, и на способы развлечения. Примечательно, что популярная сегодня форма обучения в сфере бизнеса, а также форма развлечения совпадают в таком явлении, как quest, который проводится в различных вариантах. В интернете можно найти многочисленные справки о проведении квестов, где можно узнать, что квест дает:

- Развитие логического мышления, умения собирать и анализировать информацию
- Снятие барьеров общения, улучшение коммуникаций;
- Формирование навыков командной работы, создание чувства «мы», поднятие командного духа;
- Обмен профессиональными знаниями и опытом;
- Повышение самооценки и взаимной оценки людьми друг друга, за счет более полного проявления личностных качеств в новой ситуации, реализации незадействованных в ежедневной работе качеств;
- Получение опыта совместной работы на общую цель;
- Раскрытие творческого потенциала участников, освобождение от стереотипов; и т.п. [см. примечание 1]

Затея провести для студентов философский foot-quest может показаться весьма спорной или просто данью моде, но мы хотели бы остановиться на тех возможностях, которые открываются в преподавании философии именно

благодаря такой форме. Квест как форму и способ репрезентации предмета или темы можно отнести к разряду обучающих игр, и при этом нельзя не добавить, что в данном случае его значимость, продуктивность распространяется не только на студентов, но и на преподавателей-организаторов. В этой статье мы хотели бы предложить анализ таких возможностей и, соответственно, обзор методических «ходов» и приемов, которые были разработаны для проведения философских квестов в Одесском политехническом университете.

Сразу отметим, что хотя квест и носит по-преимуществу развлекательный характер, главная его функция все же состоит в активизации аналитических, поисковых и творческих качеств самого разного масштаба. Поэтому такое «развлечение» требует от студентов соответствующей подготовки, определенной смелости и настойчивости. Несмотря на то, что желающих участвовать в этих играх довольно много, квест проводится для ограниченного числа студентов (до 100 человек) и даже с отборочным туром. Кроме того, задания и структура игры подчинены определенной теме и определенным целям, что также сразу настраивает участников на серьезный лад. Звучит парадоксально, но далеко не всегда на аудиторных занятиях можно добиться такой серьезности и принципиальности, как это бывает во время игры. И если занятиях в основном происходит ознакомление с философскими проблемами, то формат фут-квеста позволяет в них погрузиться, развернув последовательные серии заданий. А поскольку все действие происходит еще и в движении по территории университета, то несмотря на довольно длительный срок (3-5 часов) игра дает эффект собранности и концентрации. Развлекательную же сторону игры студенты, как правило, в полной мере оценивают уже после нее.

Особенность проведения философского квеста в ВУЗе заключается в том, что «лист-направление» на поисковое задание оформляется как логическая задача-ребус, от решения которой зависит, попадет ли команда в нужную точку и сможет ли участвовать в мероприятии дальше. В рамках квеста в ВУЗе «лист-направление» указывает на корпус, аудиторию или точку на территории

университета, в которых будет проходить следующее задание. Побеждает команда, которая быстрее остальных справляется со всеми заданиями. Существуют также и бонусные задания, которые выполняются по ходу всей игры и приносят команде дополнительные очки.

За последние три года нами были проведены три квеста: «Философия начинается с удивления», «Встреча с реальностью» и «Игры языка – игры разума». Выбираемая тема, во-первых, задает конкретные концептуальные акценты, во-вторых, предполагает подбор определенного опорного материала, на котором будет строиться «сюжет», стиль игры и содержание заданий, а в-третьих, дает методологические ориентиры для построения схемы игры.

Например, для последнего квеста «Игры языка – игры разума» были заданы акценты, принципиальные в философии языка: конструирование реальности в языковых играх; язык и речь; вербальный и невербальный язык; знак – значение – смысл; война языков; скрываемый смысл и интерпретация; язык как форма жизни и др. При этом для отборочного тура было предложено ознакомиться с основными философскими направлениями или позициями, так или иначе связанными с темой – герменевтика, аналитическая философия, сциентизм, структурализм и т.д.,– выбрать одно из них и сделать для него логотип с элементами рекламы, указав безусловные преимущества данного направления. Применение стратегий современного маркетинга, на наш взгляд, здесь можно считать оправданным, т.к. хоть это и не характерная проекция для оценки значимости философского направления, тем не менее она вполне вписывается в реалии сегодняшнего специализированного мышления. Можно вспомнить, что даже И.Кант не исключал пари как способ оценки правомерности утверждений.

В качестве опорного материала мы выбрали хорошо знакомые всем сказки – это «Алиса в стране чудес» Л. Кэррола, «Винни Пух и все, все» А.Милна и «Ежик в тумане» С.Козлова. Эти замечательные произведения имеют огромный ресурс для интерпретаций и по-прежнему дают вполне полноценную пищу для ума. Перед игрой зарегистрированным командам было

предложено перечитать их еще раз. После первого этапа игры команды распределялись по трем направлениям: путь Алисы, путь Винни-Пуха и путь Ежика. Это позволило сделать игру многовекторной, что дает значительно больший диапазон вариантов заданий, чем это можно сделать при одновекторном квесте. И также это снимает проблему «шпионажа» за лидерами, на который иногда соблазняются участники игры ради ускорения своего продвижения по этапам.

Вся стилистика подачи заданий, игровых ходов, работы агентов разрабатывались в соответствии с данными произведениями. Например, в одном из заданий требовалось найти агента, а именно Кролика из своей сказки, который предлагал идентифицировать текст соответствующей сказки из трех измененных до неузнаваемости (в Пелевинском стиле) отрывков. К слову, так отрабатывался один из аспектов темы «война языков». А поскольку в каждой из сказок есть персонаж – Кролик или Заяц, то выявить своего можно было только по очень специфическим и неявным признакам, отличив его от двух других и еще пятнадцати подставных агентов-кроликов, с явно выраженной кроличьей атрибутикой. Это задание хорошо продемонстрировало зависимость мышления от стереотипов восприятия, от игры знаков и показало, насколько надо быть внимательным к тексту. В то же время оно доставило всем участникам огромное удовольствие от множества комичных ситуаций, тем более, что при каждой ошибке команды получали листок с фотографией перевернутых бутылочных крышечек, на которых была надпись «Хай щастить наступного разу!».

В задании на интерпретацию текста команды попадали либо к Психоаналитику, либо к Герменевту, вручавшим им отрывок соответствующей сказки для толкования его скрытого смысла. Сказка Л.Кэррола давно известна как предмет психоаналитических толкований, но не в меньшей степени она оказалась интересной и для герменевтического опыта. «Винни-Пух» и «Ежик в тумане» также дают достаточный материал для подобных упражнений.

По нашему замыслу, методология игры по данной теме должна строиться на основе концептуальных и теоретических подходов в философии языка и поэтому включала определенные структурирующие решения и символические отсылки к структурам языка и понимания. Для ориентации командам вручалась направляющая «программка», в которой обозначалась последовательность этапов игры:

Самый энергичный язык – тот, где знак говорит все до начала речи...

Знак полагается только вымыслом...

В начале было Слово...

Заговори, чтобы я тебя увидел...

Война языков...

Язык определяется не тем, что позволяет, а тем, что *заставляет* сказать...

Глубоко внутри речи присутствует скрытый смысл...

Представить какой-нибудь язык значит представить некоторую форму жизни...

Например, на первом этапе команды должны были на фоне заданного объекта изобразить «в лицах» один из известных парадоксов (Ахиллес и Черепаха, Кот Шредингера, Парадокс Брадобрея и т.п.). Реализация данного задания позволяет ознакомиться с парадоксами в науке не просто как умозрительными ситуациями, а прочувствовать их проблемность и трудность решения. Затем требовалось выполнить «видиомы» – рисунки, иллюстрирующие идиоматические выражения: «ломать голову», «водить за нос» и т.п. Причем в последнем задании рисунок выполнял один представитель команды, а все остальные должны были назвать данную идиому, поэтому рисующему требовалось найти наиболее верный образ, чтобы его команда быстро справилась с заданием.

На втором этапе, в частности, предлагалось раскрыть иллюзии или игру визуальных образов в некоторых картинах Сальвадора Дали, рисунках Эшера и др. На третьем этапе были обыграны различные варианты словообразования и затем – смыслообразование из игры слов, когда по принципу игры «буриме», используя предложенные философские понятия, следовало сложить

четверостишие. И уже, в конечном итоге, на последнем этапе, когда команды сходились на одну позицию, предлагалось «восстановить» картину европейской цивилизации XX века по остаткам этимологического словаря, в котором даны только разъяснения слов, а сами слова отсутствуют. Идея была подсказана «Повестью о Платоне» П.Акройда. Затем здесь же было предложено вылепить из пластилина то, что могло бы считаться символом нашей цивилизации.

В процессе игры применялись такие методические ходы, которые отсылают к представлениям о структурах языка, понимания, логического мышления и коммуникации. Например, поиск агента-Кролика происходил в два этапа: после выполнения первого задания на идентификацию текста своей сказки надо было вернуться к нему же за следующим заданием, но Кролик уже сменил позицию, и его надо найти заново, – таким образом, мы дали кинестетическую аналогию понимания как постоянного возврата и даже, в некоторой степени, как аналогию герменевтического круга. При этом же намеренно вводилась повторная работа с текстом. Если сначала, как уже говорилось, нужно было из трех отрывков разных сказок идентифицировать свой, то второй раз данный отрывок был изменен по-другому, и следовало восстановить исходный текст, отследив «иноязычные» или вневстилевые формулировки и переделав их в вариант, максимально близкий к стилю исходного текста.

Задание о словаре ушедшей цивилизации можно рассматривать и как тренировку логического мышления – как упражнение на определение понятия и т.п., но и как обращение к концепту «следа» в постмодернистской философии. А предложение найти характерный образ современной цивилизации обращает к теме идентичности, к способам ее обнаружения. И, пожалуй, неудивительно, что большинство команд сделало акцент на техногенности цивилизации, выбрав этим символом компьютер. Но все же несколько из них смогли представить рациональные принципы, являющиеся источниками техногенности: символом были выбраны «ноль» и «единица» – как

репрезентация бинарности человеческого мышления, так же «человек в пещере» – как символ одиночества и отчуждения, «палец, жмуший на кнопку» – как символ цивилизационных конфликтов.

Задачи и структуры коммуникации представлены такими заданиями, когда от участников требуется умение договориться с третьими лицами для выполнения поставленной задачи. Для того, чтобы вступить в контакт, вызвать ответную реакцию окружающих, игрокам в назначенном месте приходится выполнять некое веселое или нелепое действие, это могут быть и элементы флеш-моба. Если коммуникация происходит, находящийся на месте агент выдает участникам следующее задание или дальнейшие инструкции. Кроме игровой составляющей и возможности снять стресс, коммуникативные задания позволяют решить проблему замкнутости студентов, помочь в преодолении нежелания взаимодействовать с Другими. Важной частью коммуникации является умение задавать вопросы. В беседе с Психологом или Герменевтом вопросы, задаваемые командой, должны быть сформулированы согласно четко определенным в задании ориентирам, отступление от которых каралось отбрасыванием команды на начальную точку беседы – как например, в разговоре с Психологом вопросом: «Вы хотите об этом поговорить?».

Итак, мы показали, каким образом и по каким принципам был организован философский квест «Игры языка – игры разума». Темы двух предыдущих квестов, о которых уже было сказано вначале, также предполагали соответствующую методологическую базу и свой особый стиль. И здесь необходимо еще раз отметить, что в отличие от широко распространенной сегодня моды на foot-quest, в котором не предполагается никакой специальной подготовки, а игроки, как правило, полагаются на свою элементарную эрудицию, смекалку и командную работу, наши философские квесты стали элементом самообразования, определенным импульсом к творческому подходу в обучении.

Наверное, нет такого преподавателя, который не сталкивался бы с трудностями приобщения к специфическому инструментарию своей

дисциплины, особенно среди студентов непрофильных факультетов. И даже успевающие студенты, как правило, допускают ошибки в оперировании философской терминологией, в классификации проблем, в способах их решения. Вероятнее всего, здесь сказывается воспитанная стереотипами и традицией отстраненность, настороженность по отношению к философии и ее значению. Однако, игровая ситуация совершенно меняет акценты, и студенты с энтузиазмом окунаются в поиск наиболее достоверных источников. Наблюдая такую несвойственную для студентов политехнического университета активность, нельзя не испытывать радость и удовлетворение тем, что дело образования в нашей стране не проиграно, пока существуют учащиеся, которые накануне сессии готовы тратить драгоценное время на изучение предмета, не имеющего отношения к их будущей специальности. Здесь примечательно то, что даже после завершения игры, оглашения результатов и вручения призов, всегда есть энтузиасты, которые обращаются к организаторам за разъяснениями по тем иным непонятным или спорным моментам.

Однако, с другой стороны, не стоит игнорировать и то, что когда студенту необходимо самостоятельно вникнуть в содержание философских понятий и направлений, научиться отличать их от противоположных или близких по смыслу, устанавливать связи между ними и т.д., это не всегда легко даже для тех, кто уже прослушал обязательный курс философии. Это показательно и поэтому должно серьезно озадачивать преподавателя на предмет коррекции преподаваемого курса.

Уже анализ отборочного тура продемонстрировал, что даже те студенты, которые на семинарах и лекциях не проявляли особенного интереса к изучению философии, неожиданно для самих себя оказались в состоянии переживать исследовательский интерес, усердствовать в работе над источниками, организовывать дискуссии внутри команды и т.д. Для преподавателей это лишнее напоминание о необходимости мотивации, а точнее, о смене установленных мотиваций. Казалось бы, какие еще могут быть поощрения, кроме всем известных и привычных. Но, как показал опыт, ничем кроме



чистого интереса. Немотивированная мотивация – это наиболее эффективный метод вовлечения в «игры разума». Можно отметить, что в городских квестах распространена практика довольно внушительного призового фонда. В нашей последней игре, приз выглядел следующим образом: банка сгущенного молока была переодета в обертку с рекламным логотипом, который команда представила на отборочный тур. И, таким образом, «увековечила» свои интеллектуальные и творческие усилия в стремлении почувствовать «сладость» истины. Каждый из присутствовавших на заключительной части этого действия стал свидетелем бурной, по-детски непосредственной радости от того, что работа по созданию рекламного логотипа философского направления получила такое необычное применение. Все члены команды наперебой стали договариваться, у кого и сколько будет храниться этот, дорогой их коллективному разуму, приз.

Для преподавателей в квесте также есть своя немотивированная мотивация, хоть его подготовка занимает немало времени, сил, и здесь не обойтись без хотя бы минимальных финансовых затрат (и мы очень признательны, что кафедра и университет не остаются в стороне). Зачем при полной загруженности создавать себе такие сложности? Академические требования в преподавании философии, конечно же, являются не просто данью стандартам высшего образования, в них заключена вся богатейшая традиция развития философии. Поэтому нет и речи о том, чтобы каким-либо образом ставить их под сомнение. Но для преподавателя философии оказывается просто необходимым хоть иногда смещать незыблемость академической позиции, устраивая этот, своего рода, «карнавал» для того, чтобы иметь возможность сменить точку зрения на возможности программы, методических приемов преподавания, на приоритеты и потенциал студентов. При подготовке квеста, если можно так выразиться, открывается ресурс не прямых, косвенных ходов и решений в подаче материала, обнаруживаются самые неожиданные подсказки.

Например, можно и на занятиях разными способами показывать студентам необходимость различать существенное и несущественное,

корректно расставлять акценты в рассуждении, инициировать поиск решений тех или иных проблем, однако оказывается, что лучше это получается в действительно провокативной обстановке. Безусловное преимущество foot-quest – постоянное перемещение – это включенность в жизненное пространство, когда процесс поиска и принятия решений происходит не только в замкнутом и формально изолированном от мира пространстве университетской аудитории. Да, пусть это происходит в условном игровом поле, но здесь намного острее проявляются и необходимость различать существенное и несущественное, и ресурсы наблюдательности, и преимущества интерактивности, и т.д.

Подводя итог сказанному, следует отметить, что полученный опыт и наработки действительно важны для нас во всех обозначенных аспектах, даже несмотря на то, что, «нельзя дважды войти в одни и те же воды», что каждый раз это новый и другой опыт. Иначе и не стоило бы об этом рассказывать. Но когда в личном разговоре студентов на вопрос: «Останется ли хоть что-то в памяти о студенческих годах?», – звучит ответ: «Разве что философский квест», это и радует, и обязывает.

#### Примечание

1. В частности, статья И.Кравченко «Командообразующие мероприятия как инструмент эффективного решения бизнес-задач (Электронный ресурс).

<http://www.kadry.ru/articles/detail>

