

РЕФЛЕКСИВНО-ДИНАМИЧЕСКИЕ ИГРЫ И КОМПЬЮТЕРНАЯ ДИАГНОСТИКА РАЗВИТИЯ

В.В.Агеев. Казахский государственный национальный университет им. аль-Фараби. Алматы, Республика Казахстан.

Классические компьютерные игры - это игровые ситуации, логика которых задается извне, разработчиками игры. Игровая задача для игроков - установить эту логику и в соответствии с конкретной структурой игровой ситуации осуществить необходимую игровую деятельность. В классической игровой ситуации участник компьютерной игры сам создает конкретную игровую ситуацию по логике, которая всегда задается извне и от действий самого игрока не зависит.

Интерес и сложность классической компьютерной игры определяется внешними по отношению к самому игроку факторами. В этом случае существенные параметры игры, необходимые для задания конкретной игровой ситуации, полностью зависят от разработчиков компьютерной игры. Ими же определяется и психологическая структура игровой ситуации.

Известны три типа классических компьютерных игр.

КОНКРЕТНО-СИТУАТИВНЫЕ ИГРЫ. Игровая задача - это конкретный способ разрешения конкретной игровой ситуации. Игровые ситуации субъективно (для самого игрока) между собой не связаны, каждую новую игровую ситуацию он начинает решать как бы заново. Опыт решения не передается из одной ситуации в другую.

ОБОБЩЕННО-СИТУАТИВНЫЕ ИГРЫ. Игровая задача - это общий способ разрешения класса игровых ситуаций одной сложности. Все игровые ситуации субъективно (для самого игрока) связаны между собой одним алгоритмом (общим способом) решения. Опыт решения каждой конкретной ситуации аккумулируется в этом общем алгоритме.

СИТУАТИВНО-ДИНАМИЧЕСКИЕ ИГРЫ. Игровая задача - это логика конструирования (создания) алгоритмов (общих способов решения) решения классов игровых ситуаций различной сложности. Эта задача возникает при необходимости играть в закономерно усложняющихся игровых ситуациях. Логика усложнения игровых ситуаций задается объектно (внешним образом) и не зависит от действий играющего. Задача играющего - установить эту логику и в соответствии с ней планировать собственные игровые действия. Чем адекватнее установлена логика усложнения ситуаций, тем точнее планирование собственной деятельности и надежнее алгоритм решения.

Все приведенные выше три типа игр связаны одним общим свойством: объектной (внешней) обусловленностью игровой деятельности. Успешность игровой деятельности обусловлена степенью ее адекватности объектно заданной логике игры. Сама игровая деятельность объектной логики игры не изменяет и новых правил не создает.

В этих условиях играющий человек всегда выступает как человек адаптирующийся, проявляющий способность приспособиться к заданным внешним условиям деятельности. Самый важный для человека момент - самостоятельное творчество, создание новой логики игры и новых собственных способностей - в классических игровых ситуациях отсутствует.

Но возможен иной (субъектный) подход к игре. От классического (объектного) он отличается тем, что в результате игры изменяется сам игрок (его игровые способности), им самим создается новая (субъектная) логика игры.

РЕФЛЕКСИВНО-ДИНАМИЧЕСКИЕ ИГРЫ. Игровая задача - изменение собственных творческих способностей на основании построения собственной логики развития. Это становится возможным только в таких игровых ситуациях, в которых сама логика игры непосредственно зависит от действий игрока. Тем самым игроком не только устанавливается и учитывается объектная логика игры, но им самим создается новая (субъектная) логика усложнения игровых ситуаций. Эта новая логика усложнения становится основанием для создания собственной логики развития игрока. Создав логику собственного развития, игрок в состоянии преодолеть свои наличные творческие способности, выйти за их пределы. Рефлексивно-динамические игры - это среда, в которой практически осуществляется саморазвитие как развитие собственных творческих способностей.

Если первые три типа компьютерных игр достаточно известны и, с нашей точки зрения, не представляют особого интереса, то четвертый тип - рефлексивно-динамические игры - это игры нового поколения, призванные развивать творческие способности, т.е. способности преодолевать границы собственных способностей.

Рефлексивно-динамические компьютерные игры способны успешно конкурировать на мировом рынке не только с классическими компьютерными играми, но и могут составить достойную конкуренцию современным диагностическим средствам оценки уровня развития творческих способностей.

МОДЕЛЬ КОМПЬЮТЕРНОЙ РЕФЛЕКСИВНО-ДИНАМИЧЕСКОЙ ИГРОВОЙ СРЕДЫ

Первое. Игровая среда - это непрерывно усложняющаяся игровая ситуация. Другими словами, ситуация, способная к трансформации в более сложный класс игровых ситуаций.

Второе. У такой трансформации есть собственная внутренняя логика непрерывного усложнения, которую практически может обеспечить лишь компьютер с его уникальными возможностями.

Третье. Рефлексивно-динамическая игра - это игра с самим собой, себя сегодняшнего - с собой будущим; себя одного уровня развития - с самим собой другого уровня развития. Т.е. рефлексивно-динамическая игра - это продуцирование (самостоятельное создание) собственных новых творческих способностей, новых логик игровых ситуаций и новых игровых сред.

Четвертое. Все это становится возможным за счет того, что объективно имеет место внутренняя логика развития творческих способностей, которая осуществляется только при наличии логики усложнения игровых ситуаций.

Пятое. Рефлексивно-динамическая игра заключается в том, чтобы в постоянно усложняющихся проблемных ситуациях постоянно находить нестандартные (качественно новые) алгоритмы решения игровых ситуаций за счет порождения (созидания) своих собственных новых творческих способностей.

Шестое. Рефлексивно-динамическая игра - это не столько игровая среда, сколько среда собственного само-движения, само-изменения, само-развития.

Седьмое. Главный результат рефлексивно-динамической игры - производство новых собственных творческих способностей.