

**Меньшикова Анна Андреевна**

аспирант

ФГАОУ ВО «Национальный исследовательский

Томский государственный университет»

г. Томск, Томская область

## **ИГРОВОЕ НАЧАЛО КАК ПРОЯВЛЕНИЕ ДЕТЕРМИНИЗМА В МЕТОДОЛОГИИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ**

***Аннотация:** современная методология требует повышенного внимания к исследованию проблем и аспектов работы, связанных с возможностью применения интерактивных методик. В статье изложены принципы и параметры, примеры такого применения.*

***Ключевые слова:** методология, детерминизм, индетерминизм, онтология, эпистемология.*

Ввод дополнительной системы, позволяющей отслеживать влияние соответствующих аспектов и проводить параллели в собственной исследовательской системе можно проводить наблюдая за играми, в том числе и у животных. Игры имеют подготовительную функцию, позволяют ориентироваться в пространстве, учат способам взаимодействия, позволяют отрабатывать на практике все нюансы и приемы, которые позволят осуществить нужные операции.

Применяются особенности развития, в принципе аналогичные человеческим отношениям: борьба, принцип «выживает сильнейший». Игровое начало обладает важным методологическим принципом, позволяющим применять его в процессе обучения – создает мир, в котором ошибки оказываются не фатальными, все поправимо, все можно исправить. Дополнительные особенности, которые отражают игры, создают другую реальность, которая, вместе с тем, не отождествляется с существующим, имеет некоторые отклонения. Заметно, насколько в таком случае игры имеют методологическое значение, создание сопутствующей онтологии. Выражение «Ну мы же не в это играем...» имеет значении постольку, поскольку возникает некоторая непростая ситуация.

Возникающая ситуация имеет значение в том плане, что в данной ситуации как ничто другое требуется применение принципа игрового. Игровой принцип как раз и нужен для того, чтобы обратиться к параллельной онтологии как, возможно, единственному варианту. Применение дополнительной онтологии оказывается еще одним – настолько важным – шансом. Полезно помещать место и время действия в какой-либо экзотический период, дополнять его уточнениями и нюансами различной диахронической семантики. Игра позволяет планировать новую реальность, сопутствующие элементы, заранее планировать исход событий. В этом отношении игра оказывается стандартом детерминизма [1–6]. Игры со временем позволяют моделировать любое пространство, осуществлять прыжок во времени, оказываться в любых обстоятельствах, нарушать законы физики. Игровой дискурс позволяет моделировать ситуации в любом диапазоне. Игровое начало вводит элемент сакрального времени. В процессе обучения это оказывается насущным желанием в особенности в тех ситуациях, когда студенты постоянно ощущают нехватку времени, либо механическое время управляет их жизнью и деятельностью. Требуется возврат в несерьезное время для того, чтобы справиться с серьезными последствиями.

Игровое начало сродни моделированию ситуации – выражает соответствующий дискурс. Возможность игры организует несколько реальностей одновременно.

Принцип охоты ягуаров на стада домашнего скота выражают отражение того, насколько риск является оправданным действием. В этом отношении достижение продуктивности доказывает, что работа в коллективе оказывается более продуктивной, хотя бы с позиции поддержки морального и боевого духа. Одним из принципов такой «стайной» жизни можно считать принцип работы, в соответствии с которым достижение результата происходит в процессе коммуникации. Поэтому семантика во всем проявлении ее функций и значений оказывает значительную помощь в работе.

Полезно наблюдать, как неспешно охотится анаконда. Возможность использовать силу и вес дает свои результаты. Часто приходится уповать на

опрометчивость оппонентов. Можно использовать данные, возникающие вследствие складывающихся обстоятельств. Невнимательность животных делает их легкой добычей хищников. Никогда не рекомендуется попадать в такие ситуации, которые будут означать выравнивание, приведение всего в состояние симметрии и пропорций. Напротив, желательно расшатывать эту систему всеми доступными средствами. Более того, необходимо получить обширный кругозор над проблемами и областью диспозиции объекта. Желательно делать несколько дел одновременно, чтобы сознание могло переключаться от одной ситуации к другой. Аппетит приходит во время еды.

### ***Список литературы***

1. Вероятность и ее приложения / Отв. Ред. А.К. Ляху. – Кишинев: Штиинца, 1990. – 97 с.
2. Детерминизм и современная наука / Отв. ред. А.С. Кравец. – Воронеж: Изд-во Воронежского ун-та, 1987. – 172 с.
3. Гнеденко В.В. Курс теории вероятностей. – М.: Эдиториал УРСС, 2001. – 318 с.
4. Кравец А.С. Вероятность и системы. – Воронеж, 1970.
5. Купцов В.И. Детерминизм и вероятность. – М.: Изд-во полит. лит., 1976. – 256 с.
6. Лаплас. Опыт философской теории вероятностей. – М.: Типо-литография Т-ва И.Н. Кушнерев и К\*, 1908. – 210 с.