

П. В. Баранов, Б. В. Сазонов

ИГРОВАЯ ФОРМА РАЗВИТИЯ КОММУНИКАЦИИ, МЫШЛЕНИЯ, ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

(Издание второе, переработанное и расширенное)

МОСКВА 1989

ПОНЯТИЕ ОРГАНИЗАЦИОННО-ДЕЯТЕЛЬНОСТНОЙ ИГРЫ

1. ОДИ В КОНТЕКСТЕ МЕТОДОЛОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Возникновение ОДИ берет свое начало в деятельности Московского методологического кружка (ММК), существующего свыше 30 лет и связанного прежде всего с именем Г.П.Щедровицкого. ОДИ является прямым продолжением задач, установок, методов работы ММК и лишь в очень косвенной форме может быть включена в контекст развития других игровых подходов. По крайней мере, ОДИ имеет мало общего с деловыми¹ и ролевыми играми, а также социально-психологическим тренингом². Отдельные аналогии прослеживаются с тавистокской школой [11], прежде всего в том, что это не застывшая совокупность приемов. Организаторы игр постоянно меняют их формы, технологию, переосмысливают результаты, т.е. развивают саму игру. В тавистокских играх и в ОДИ огромная роль отводится процессу самоорганизации участников. Но если Тависток ориентирован на развитие психологических реалий, то ОДИ — социокультурных. Заметим, что подобные сопоставления имеют логическую, а не историческую значимость, поскольку ОДИ в своей методологической составляющей не пересекались на практике с тавистокской школой. Если же говорить о каких-либо заимствованиях со стороны ОДИ, то необходимо упомянуть методы групповой работы, так или иначе присущие всем игровым направлениям.

В доигровой период ММК существовал в форме различных семинаров, весьма нетрадиционных: на них были не столько доклады с обсуждениями, сколько перманентные дискуссии на заданные темы с двумя лидерами: организатором-руководителем и докладчиком, причем по ходу дискуссии могли появляться и другие лидирующие фигуры; стиль работы был рефлексивный с акцентом на средства собственной

¹Игровое моделирование: методология и практика. — Новосибирск: СО Наука, 1987.

²Петровская Л.А. Теоретические и методологические проблемы социально-психологического тренинга. — М.: Изд-во МГУ, 1982.

деятельности, прежде всего мыслительные. Тем не менее это были всетаки семинары, хотя в них при довольно значительных колебаниях численности аудитории всегда существовали немногочисленные активное ядро и зрители. Освоение методов групповой, подлинно коллективной работы явилось толчком к созданию ОДИ. Следовательно, первое отличие можно определить так: ОДИ есть способ включения практически всех участников в активную работу по образу группового взаимодействия, при сохранении методологического стиля работы.

Итак, для понимания сути ОДИ, ее возникновения и развития, необходимо изучать специфику работы ММК. Эта задача, подобно анализу связанного с ОДИ игрового движения, крайне сложна даже не столько ввиду длительности истории существования этого кружка, сколько из-за ее своеобразия и динамичности. История ММК — это прежде всего история семинара, теоретико-методологических и научно-исследовательских программ, разработок активных его участников, где параллельно с множеством центральных линий существовали побочные, инициированные теми, кто прошел более или менее длительную школу методологической деятельности¹. Темы семинаров и программ могли иметь как общеметодологическое значение — центрироваться на проблемах мышления (длительное время работал семинар под флагом построения "содержательно-генетической логики"²), рефлексивного анализа³, системного подхода, теории деятельности, так и ориентироваться частично-методологически (на проблемах психологии, лингвистики, проективной деятельности и т.п.). Важно, что эти сканирования имели не узко прикладное значение, а преследовали цель развития методологии, методологизацию мышления и деятельности тех сфер и предметных областей, к которым обращались методологи.

Для упрощения задачи анализа перехода от работы в виде методологического семинара к игровым формам обратимся к практике одного из таких семинаров, осуществившего естественный переход к играм.

¹Эта "живая" история в очень незначительной степени наша отражение в традиционной форме научных публикаций. Семинары, как правило, записывались на магнитофонную ленту, многие из которых перепечатаны на машинке и существуют в виде громадного архива стенограмм.

²См.: Щедровицкий Г.П. О различии исходных понятий "формальной" и "содержательной" логики. — В сб.: Проблемы методологии и логики науки. Томск: Томск. гос. ун-т, 1962.

³См.: Исследование рефлексивных процессов. — В сб.: Проблемы эвристики. М.: Высшая школа, 1969, а также [20, 4, 5].

Начиная с 1980 г. под руководством одного из авторов (Б.В. Сазонов) работал методологический ориентированный семинар по вопросам нововведений¹. Проблемы отечественной теории нововведений (учитывающей специфику организации хозяйственной деятельности в нашей стране), а также выхода этой теории в инновационную практику (в виде консультационного включения теоретиков в эту практику, теоретического оснащения практиков и т.п.) в это время активно разрабатывались во ВНИИСИ АН СССР под руководством профессора Н.И. Лапина². Актив исследователей был значительно больше, выходя не только за рамки ВНИИСИ, но и Москвы³. Методологический семинар пытался ответить на ряд метавопросов по отношению к развиваемой теории нововведений и становлению инновационного движения в нашей стране: какой должна быть эта теория, если задача теоретиков не просто получить научное знание о текущих инновационных процессах и их закономерностях, но перестроить и развить инновационную деятельность, получая в ходе этого теоретические представления и опираясь на них; какими должны быть проект и программа связки соответствующих научно-исследовательской и практико-конструктивной деятельности, можно ли говорить о формировании специфической инновационной деятельности, или инновационного движения, если да, то как управлять этим процессом⁴? Важно, что участники семинара не только обсуждали

¹В числе наиболее активных постоянных участников данного семинара, состоявших затем костяк игротехнической команды, следует назвать И.В. Жешко, М.Ю. Рю, Е.А. Мохова, В.В. Голубчиков, С.И. Котельников, О.С. Анисимов, П.В. Баранов. Семинар и игротехническая команда не просто повторяли методы и технику центрального методологического кружка или игр под руководством Г.П. Щедровицкого (тем более, что не все участники квалифицировали себя в качестве методологов), но наметили собственную линию развития, поддерживаемую всеми участниками. Поэтому специфические траектории ОДИ и полученные результаты необходимо рассматривать прежде всего как продукт коллективных усилий названной команды.

²См.: Лапин Н.И., Пригожин А.И., Сазонов Б.В., Толстой В.И. Нововведения в организациях (общая часть исследовательской программы). — В сб.: Структура инновационного процесса. М.: ВНИИСИ, 1981.

³Приоритет в широкой постановке этих проблем принадлежит эстонским исследователям, которые уже в 1978 г. провели в г. Таллине фактически первую всесоюзную конференцию (см.: Проблемы управленческих нововведений и хозяйственного экспериментирования. — Таллин: ЭстНИИТИ, 1978).

⁴См.: Сазонов Б.В. Деятельностный подход к инновациям. — В сб.: Социальные факторы в организационных процессах. М.: ВНИИСИ, 1980; Сазонов Б.В. Проблема построения общей теории инновационных процессов. — В сб.: Инновационные процессы. М.: ВНИИСИ, 1982.

подобные постановки вопросов, но и действовали на всех уровнях формируемой инновационной деятельности, выступая как инноваторы (в области того же управленческого консультирования), аналитически, критически и нормативно относясь к инновационным процессам, в том числе и к тем, в которых они участвуют, развивая понятийный аппарат своего подхода к ним и тем самым теорию нововведений в целом. При этом каждый тип этой работы, в свою очередь, подвергался рефлексивной оценке и методологическому нормированию.

Демонстрируемый в семинаре методологический подход к развитию инновационной деятельности можно представить и схематизировать следующим образом. Непосредственным предметом рассмотрения семинара служили доклады об определенных инновационных ситуациях, в которых докладчик играл активную роль (рис. 1, а). Подготовка доклада была первой своеобразной рефлексией по отношению к этим ситуациям (рис. 1, б). Семинар осуществлял, в ходе заслушивания доклада, вторую рефлексию (рис. 1, в), в которой уточнялось первое рефлексивное описание, а также прояснились характер первой рефлексии, применяемые в ней способы работы, понятия, модели. Важно, что критика доклада, рассуждения докладчика часто оказывались одновременно и критикой проводимой им и его коллегами инновационной деятельности ее средств, методов и организационных структур. Продуктами второй рефлексии являются не только уточненное описание инновационной ситуации (за счет критики докладчика и перестройки доклада в ходе его) но и нормы, проекты, программы новой деятельности подобного рода (за счет противопоставления описанных и практически осмысленных фактов – должному). И критика старого и программы нового опираются на развиваемый в ходе работы логический, понятийный, модельный аппарат. Обобщая, заключим, что на семинаре формируются новые нормы мышления и деятельности.

Акцентируя результирующую составляющую работы методологизованного семинара, прагматическую установку его участников, можно сказать, что он производит "социотехническое¹ действие" (воздействие) по отношению к предшествующей практике, совершенствуя ее технологию, снабжая ее новыми средствами и переводя тем самым на новую ступень (см. рис. 1, переход от в к а). Заметим, что при этом остается неясным, каким образом новые средства мышления и дея-

¹Социотехника стоит в одном ряду с психотехникой [34], антропотехникой и т.д.



Рис. 1. Методологический семинар как форма обеспечения шага развития нововведения

тельности дойдут до практики, социализируются и тем самым реально переведут ее на более высокую ступень.

В работе семинара постоянно осуществлялся еще один методологический шаг (рис. 2), а именно, выход на следующий рефлексивный уровень, теперь уже по отношению к той его деятельности, которая изображена на рис. 1.

Смысл его состоял в том, чтобы уточнить не только позицию докладчика, средства и нормы его работы (как в процессе докладывания,

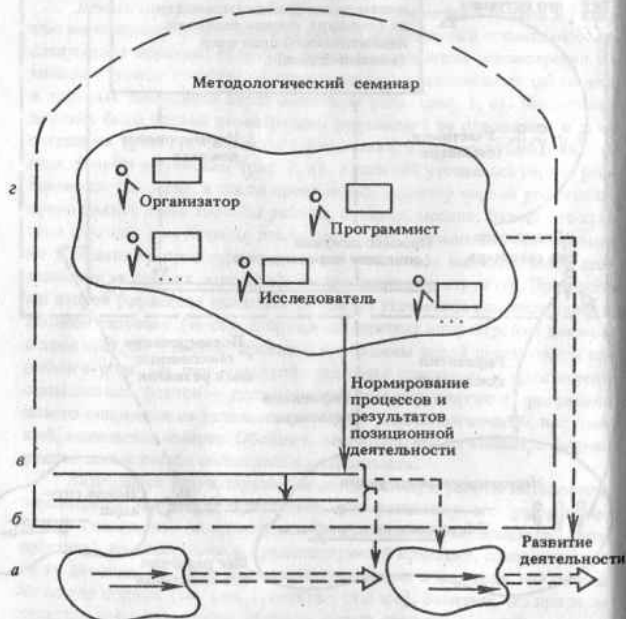


Рис. 2. Методологический семинар как форма позиционного обеспечения и развития деятельности

так и по отношению к описываемой в докладе деятельности), но и зафиксировать позиции и средства всех участников семинарской работы. Эти позиции могут быть самыми разными: критика по отношению к какому-либо фрагменту деятельности на любом ее уровне и любой ее составляющей (логической, организационной, понятийной и т.д.), программа места практической деятельности (инновационной в нашем примере) или различных процессов, имеющих место на семинаре, проектировщика различных ситуаций, и следователя в рамках того или иного научного предмета, организатора семинарской работы и т.п. Важнейшей процедурой при этом было развернутое самоопределение, предполагающее прежде всего фиксацию целей и средств собственной деятельности в структуре общей работы. Тем самым в ходе этой рефлексии нормировалась, программировалась и понятийно оспособлялась уже не частная область деятельности (инновационная), но прорабатывалось методологическое оснащение для развития любой деятельности.

Участники семинара полагали, что повторяемые от одного заседания к другому и нацеленные на обеспечение определенного шага развития какой-то конкретной деятельности процессы разведения и соорганизации многих методологически выверенных позиций могут быть закреплены в "стационарных" структурах деятельности, в результате чего мы получим стабильные механизмы развития для многих областей деятельности. Иначе говоря, общественное воспроизводство может быть организовано в том числе в виде совокупности систем социотехнической деятельности, в которых структурно организованные и методологически обеспеченные позиции (типа только что названных) формируют механизм постоянного развития "нижележащих" областей деятельности (рис. 3)¹. Продуктом деятельности социотехнического верха и, соответственно, средствами развития социотехнического низа выступали бы проекты и программы, понятия, нормы деятельности и т.п.

"Небольшой" трудностью в случае социотехнического действия (и тем более, если трактовать его в качестве зародыша систем социотехнической деятельности) оказывалось то, что методологически проработанные и мыслительно оспособленные проекты и программы оставались главным образом достоянием разрабатывающих их методологов-социотехников и внедрялись в практику развиваемых систем на

¹Идея социотехнических систем в том или ином виде разрабатывалась в ММК в течение почти двух десятилетий.

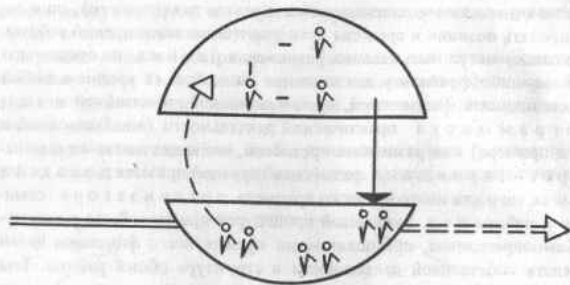


Рис. 3. Схема социотехнической организации деятельности

прямою лишь эпизодически, когда в нее включались носители социотехнических программ. Чем тщательнее детализировались, методологически оттачивались эти проекты и программы, тем более они оказывались эзотеричными, тем менее транслятивными и реализуемыми в широкой практике (см., например, методологически проработанный проект перестройки градостроительного проектирования городских социальных инфраструктур¹).

На первых порах ОДИ была таким же методологическим семинаром с четкой социотехнической ориентацией, но только с сильно увеличенной численностью активного ядра (до 100 и более человек). В это ядро входили не только профессиональные социотехники, но по возможности все те участники игры, для кого предназначались продукты социотехнической деятельности: социотехническая система становилась самоорганизующейся, самоуправляемой и саморазвивающейся, что схематически представлено на рис. 4.

Примером может служить первая игра, проведенная Г.П.Щедровицким в 1979 г. с дизайнерами г. Свердловска. Тема игры – разработка дизайн-программы производства товаров народного потребления для Уральского региона. Дизайнеры, призванные исполнять подобные программы, должны были сначала разработать их для себя в ситуации,

¹См.: Сазонов Б.В. Перманентное архитектурное проектирование на базе системных категорий. – В кн.: Системные исследования (ежегодник). М.: Наука, 1983.

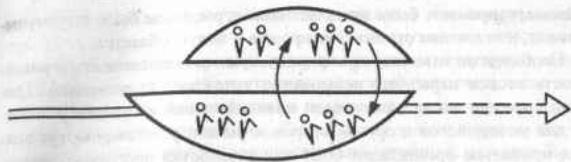


Рис. 4. Схема самоорганизующейся деятельности

когда, во-первых, еще не было образцов программ такого типа и, следовательно, перед ними стояла не задача, а проблема, и, во-вторых, решать ее надо было с методологических позиций, отвечая на вопрос, какое место занимают те или иные участники игры (программисты, организаторы программистской работы, разработчики средств, методов или программ самого программирования, поскольку было очевидно, что наличных средств недостаточно) и развивать, зачастую создавая заново, эту позицию. Выход в метапозицию по отношению к собственной деятельности, демонстрация этой позиции и демонстрационная разработка ее средств, кооперация с другими для осуществления общей деятельности и рефлексия кооперативных отношений и средств кооперации – все это осуществлял каждый участник игры, развиваясь сам и развивая некоторое поле общей деятельности, складывающееся в ходе проработки темы игры. Заметим, что все это распространялось и на методологов, которые в определенной мере "сравнивались" с остальными участниками игры; они имели преимущество лишь за счет предшествующей методологической оснащенности и принятия на себя специфических методологических позиций: призванные как методологи-социотехники организовывать текущие процессы, нормировать мыслительные процессы и строить понятия¹. Они точно так же не "знали", что такое искомая программа, какими должны быть деятельность программирования, ее средства.

¹О "понятийном строительстве" и развитии понятий как специфической методологической деятельности см.: Сазонов Б.В. К вопросу о построении понятия проектирования. – В сб.: Проблемы теории проектирования предметной среды/Труды ВНИИТЭ. Вып. 8. М.: ВНИИТЭ, 1974; Щедровицкий Г.П. Принципы и общая схема методологической организации системно-структурных исследований и разработок. – В кн.: Системные исследования (ежегодник). М.: Наука, 1981.

Проблематизированы были все участники игры, но не было запрограммировано, кто именно осуществит прорыв в новую область.

Необходимо отметить принципиальную множественность и разнородность итогов игры (что неизмеримо усложняет ее описание). Они связаны прежде всего с различием позиций, целей и средств участников: для методологов и организаторов игры центральными могут оказаться проблемы организации ОДИ или разработка программы развития какого-либо типа деятельности в его отношениях с другими, или вообще продвижение в отдельной методологической проблеме; для другого участника главным окажется получение продукта, соответствующего теме игры, или же овладение механизмом рефлексивного управления, изменения своих позиций, или уточнение для себя жизненных ценностей и т.п.

2. ОСНОВНЫЕ УСТАНОВКИ ОДИ

Сменим жанр и от проследивания исторических поворотных пунктов в развитии методологии и ОДИ как ее этапа перейдем к систематическому изучению того, что есть ОДИ, как они делаются? (Этого обычно ждут более всего.)

Как уже отмечалось, для ОДИ и методологии в целом оправдание таких ожиданий всегда оказывается трудным, поскольку для этого неадекватен, казалось бы, специально созданный для подобных случаев жанр методики: "Если хочешь провести ОДИ, то сначала поставь проблему, причем проблема есть то-то и то-то, а ставить ее надо так-то и так-то; затем разработай проект, причем..."¹. Методология в целом и ОДИ в частности слабо технологизируемы и ориентированы на ситуационное развитие деятельности и мышления, имеющих место как в нижней части социотехнической системы, так и (что не менее важно) осуществляющих управляющее воздействие — проектировочных, программных, организационных (что не отрицает нормативной фиксации каждого шага в этом продвижении).

Уникальность ситуации предполагает уникальность применяемых для продвижения в ней средств (отметим, что представление о стандартности, тождественности ситуаций задается стандартностью исполь-

¹ Методический жанр мы понимаем расширительно, относя к нему проекты, программы оргсхемы и другие виды предписывающих текстов, если они не методологизированы.

зуемых средств), причем не известно заранее, в чем именно окажется эта ситуация уникальной и где именно обнаружится точка развития. Выявление наличных средств, полученных в предшествующем опыте и одновременно их проблематизация, изменение и последующая нормировка должны быть совмещены в практике методологической работы в целях развития деятельности. С этой точки зрения понятно, что методическая форма переноса прошлого опыта, упрощая, казалось бы, процесс его передачи, на деле останавливает развитие деятельности, консервирует старое, не позволяет обнаружить новизну в каждой ситуации.

В педагогической практике давно замечено, что методическая форма подачи материала останавливает собственное движение действующего и мыслящего: будучи ориентированным на получение внешнего продукта и получив правильную подсказку, как это надо делать на том или ином этапе, действующий попадает в ситуацию обучения-натаскивания, утрачивает самостоятельность и ожидает следующей подсказки. Отсюда понятно стремление педагогики к творческому, в частности, к проблемным методам обучения¹, где обучаемый сам определяет правила в осваиваемой деятельности, при этом не только приобретает некоторое положительное знание, но и развивая свои способности (в частности, умение самостоятельно ставить задачу и строить новые средства в новой ситуации). Однако в педагогике творчество во многом условно, оно регламентировано тем, что педагог заранее знает правильный ответ и жестко ведет к нему. В ОДИ игротехник не знает ответа, даже если он провел много игр по сходной тематике, ввиду уникальности новых ситуаций и установки на развитие ранее полученных результатов.

Альтернативной методическому способу передачи опыта, причем специфически методологической, является понятийный. Если методический текст нормирует деятельность операционально-технологически как последовательность действий с вещами (где в качестве последних могут выступать знаки), а его функция денотативна по отношению к этим вещам, то работа с понятийно оснащенным текстом предполагает

¹ В "проблемном обучении" и самостоятельность обучаемого и новизна разрабатываемых им средств носят относительный, условный характер, так как остаются в рамках контроля обучающихся. Подробнее о проблемном обучении см., например: Кудрявцев Т.В. Психология технического мышления. — М.: Педагогика, 1979; Лернер И.Я. Проблемное обучение. — М.: Педагогика, 1974; Матюшкин А.М. Проблемные ситуации в мышлении и обучении. — М.: Педагогика, 1979; Анисимов О.С., Аязбекова Р.А. Формирование профессионального мышления у студентов в проблемных ситуациях. — Алма-Ата: Казах. гос. ун-т, 1984; Аянов О.С., и др. Основы педагогического мышления. — Самарканд: Самаркандский гос. ун-т, 1986; Брушлинский А.В. Проблемное обучение и мышление. — М.: Знание, 1986; Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения. — М.: Педагогика, 1986.

следующие процедуры: понимание содержания понятия в общей структуре текстового содержания; реконструкция ситуации деятельности, для развития которой создано это понятие и в которой оно используется; интерпретация ситуации деятельности пользователя в свете того, что понято и реконструировано; построение им программы действий в свете собственных целевых установок на базе полученного понятия или развитой пользователем его версии. На рис. 1 и 2, изображающих последовательность мыслительно оспосабливаемых действий, которые нацелены на преобразование некоторой области деятельности, можно найти ряд мест, где может или должна произойти работа с понятиями. Здесь первым шагом является получение рефлексивного представления об определенной деятельности; проблематизация используемой при этом парадигматики выводит в специфический пласт понятийного мышления. В ходе аналитико-критической работы появляются элементы нормирования, т.е. понимание того, как надо действовать более эффективно. Полученные таким образом нормы не систематизированы. Они представляют собой совокупность понятийных конструкций и не верифицированы с точки зрения области (границ) применения. Их теоретическая апробация, включение в корпус уже полученных систем знаний с возможной их перестройкой является следующим шагом, и здесь можно говорить о работе с понятиями как со структурными элементами систем знаний¹. Однако системы знаний, теорий в своем непосредственном виде не могут быть применены к практике, поэтому возникает задача их "разборки" в целях их использования в качестве оснований для операций деятельности, использования в тех или иных подходах и т.п. Понятийные конструкции, специально созданные для практического употребления, начинают существовать не в логике построения теории, а в контексте построения и реализации программ деятельности, они относительно автономны и могут пониматься и употребляться вне породившего их теоретического контекста.

Данная книга может рассматриваться в качестве финальной стадии изображенной на рис. 1 и 2 рефлексивно-нормирующей работы: она опирается на прошлый опыт ОДИ, критически рассмотренный в свете теоретико-деятельностной и системной парадигматики², и нормирует будущую практику ОДИ в форме понятийно-оснащенных программ, оргсхем и норм игротехнической деятельности.

¹К сожалению, этот шаг часто выпадает в работе игротехнических команд, что резко снижает их методологический уровень.

²Относительно теоретико-деятельностных представлений см.: Щедровицкий Г.П. Исходные представления и категориальные средства теории деятельности. — В кн.: Разработка и внедрение автоматизированных систем в проектировании. М.: Стройиздат, 1975.

Главная цель проведения ОДИ — перестройка и развитие деятельности посредством овладения участниками коллективной мыслительностью (КМД). Этот тезис нуждается в расшифровке по двум моментам: что такое развитие деятельности и что такое КМД?

Развитие деятельности противопоставляется ее тиражированию, простому воспроизводству, отношению к деятельности как к функционированию. В любой из последних трактовок предполагается, что ставятся и решаются задачи определенными известными средствами. Развитие же предполагает проблематизацию ситуации, где в простейшем случае критике и сомнению подвергаются средства, их адекватность тем целям, ради которых они применяются. В принципе проблематизация чего-либо (средств решения задачи, самой задачи с точки зрения правильности или осмысления ее постановки и т.п.) является условием и составляющей любого процесса развития деятельности, протекающего и вне игровых форм.

Основное отличие ОДИ состоит в том, что проблематизируются прежде всего сами участники игры, а не только нечто внешнее по отношению к ним, скажем, предмет их размышления и деятельности. Суть не только в том, чтобы выявить неадекватность средств некоторой задаче, но и показать, что ранее игроки просто не задумывались над этим, считали задачи и средства естественными, само собой разумеющимися. Иначе говоря, углубленная проработка вопроса ставит под сомнение прошлую деятельность (шире — жизнь!) участников игры, ее осмысление и результативность. И выход из этой проблематизированной ситуации они должны искать сами, видоизменяя ситуацию деятельности, используемые в них средства, самих себя, свои ценностные ориентации и представления, способы мышления и деятельности. Этот момент принципиален для ОДИ, поскольку в игре часто неопределенно, точнее, в ходе игры становится неопределенным, что именно является проблемным и что нуждается в переделке; эффективный поиск начинается после того, как игроки сумеют проблематизировать себя и свою прошлую деятельность в целом. Обнаружение того, что нуждается в изменении, есть начало перевода проблемы в совокупность задач (часто сверхзадач), которые подлежат решать, быть может, даже с помощью уже известных средств.

Кардинальным фактом при таком подходе является концентрация на субъектах деятельности — проблематизация подлинности их существования в качестве субъектов социального действия, проблематизация их социокультурного статуса вплоть до отказа от него, что служит исходным пунктом формирования таких субъектов параллельно с программами их деятельности.

Особенно важно это сегодня для нашей страны, вступившей в длительный период перестройки. Перестройка, в частности, выражается в повсеместной демократизации хозяйственной и социокультурной деятельности, что предполагает передачу "вниз" многих задач, решаемых до сих пор управленческими "верхами". Трудность, на которую раньше мало обращали внимание, состоит не только в том, что плохо разработаны управленческие проблемы, недостаточно намечена стратегия развития или неадекватны средства решения задач. Главное то, что "внизу" отсутствуют субъекты социальной деятельности, способные взять на себя решение уже поставленных задач и довести это решение до конца. При этом под субъектами мы имеем в виду не только отдельных индивидов, личностей, которые способны верно оценить ситуацию и взять на себя личную ответственность, но прежде всего групповых, коллективных субъектов, действующих как на неформальных основаниях, так и формализующих себя в сложившихся организационных структурах.

Как показывает опыт, в настоящее время налицо громадный дефицит таких групповых субъектов социального действия во всех сферах жизнедеятельности, отсутствуют удовлетворительные методы управления их формированием¹, тогда как ОДИ демонстрируют здесь опре-

Примером может служить ситуация перехода на новые тарифные ставки и принципы оплаты труда рабочих и ИТР в условиях самоокупаемости и самофинансирования. Реальное повышение заработной платы возможно лишь тогда, когда первичные производственные объединения (цеха, участки, бригады, отделы) возьмут решение этой задачи на себя и изыщут резервы, причем не сразу, а разработав и реализовав длительные программы собственной перестройки. Но для этого в данных подразделениях должны сложиться групповые субъекты деятельности, чьи функции, профессиональная подготовленность, затрачиваемое время выходят за рамки их прежних обязанностей. И ситуация такова, что первоначально взяв на себя ответственность за переход на новые условия оплаты труда, работники в дальнейшем отказываются от этого, говоря: "Так здесь работы непочтый край, здесь думать надо!"

Тою же как проблемы ведомственных барьеров и гипертрояки ведомственных интересов порождены не столько всеобщим ведомством (специфический социальных субъектов), сколько отсутствием субъектов регионального толка, таких, как городской субъект в целом (городские Советы не сформировали из себя таких субъектов, не обладая, в частности, соответствующими властью, ресурсами, организационной структурой, идеологией, интеллектуальными средствами и т.д.), и частных субъектов, взявших на себя ответственность за развитие различных сторон городской жизнедеятельности.

деленную эффективность (сложность, как и следовало ожидать, состоит в пролонгированном существовании сложившихся в игре субъектов или команд в условиях уничтожающих их организационных структур).

Переформулирование задач и перестройка средств их решения, формирование новых субъектов, в том числе коллективных, командных, является важным, но не конечным результатом ОДИ, поскольку все это одношаговое, финалистское развитие деятельности. Будучи "замороженными", найденные задачи, средства и организационно-субъектные решения могут оказаться неадекватными в последующих ситуациях и вновь потребуют проблематизации и перестройки. Поэтому создание перманентного механизма развития деятельности предполагает нечто большее, нежели появление новых эпистемических, организационно-структурных или субъективных элементов деятельности, а именно формирование самой деятельности по проблематизации, поиску путей преодоления проблем, творчеству новой деятельности, ее средств, методов, представлений, живущих в людях и в их способности к мышлению, реализации мысли в действиях, соорганизации в свете проблем. Следовательно, важно не только осуществить шаг развития, но и сформировать устойчивый механизм развития, причем ядром этого механизма опять-таки оказываются люди как субъекты соответствующей социальной деятельности (как нигде здесь опасны иллюзии чисто организационного решения вопроса).

В связи с этим принято говорить, что в ОДИ получаются результаты — развившиеся и способные к дальнейшему развитию люди и продукты — то, что "выпадает в осадок" в виде новых методов деятельности, программ, проектов и т.п., т.е. то, чем люди пользуются. В принципе игра может быть и непродуктивной, нацеленной только на развитие участников (способностей к коммуникации, пониманию, взаимодействию, проблематизации, проектированию и т.п. как потенциала для получения в будущем нужных продуктов). Когда же дается установка на получение актуальных продуктов, то они могут располагаться по очень большой шкале, где на одном конце ставится задача построения не имеющей аналогов новой деятельности (не столько изменение и развитие чего-то, сколько создание нового), а на другом конце речь идет о разработке (изменении или создании) отдельных элементов в деятельности.

Типология ОДИ с точки зрения различия размещенных на этой шкале продуктов является весьма относительной, поскольку, как правило, для разных участников (индивидов, групп) получаются разнообразные продукты, да и сам подход с первоначальной тотальной проблематизацией жизнедеятельности участников не позволяет точно предска-

зать, на какой тип продукта по преимуществу выйдет игра. Тем не менее типология игр может и должна быть проведена прежде всего для игротехников, которые на стадии подготовки игры выстраивают ее сценарий, характер которого во многом определяется преимущественным типом продукта (не будем забывать, что особым типом, скорее классом, игр является чисто результивный, беспродуктивный, практически безграничный по разнообразию).

2.2. СЛОЖИВШИЕСЯ ТИПЫ ОДИ

Многие игры (по сценарию или по реально наметившейся линии) ориентированы на совершенствование сложившихся структур деятельности (преимущественно организационных). В таких играх участники не пересматривают радикально свой статус социокультурных субъектов, а лишь более четко осознают его. Обычно при этом проигрываются и рассматриваются стандартные социальные роли, такие, как профессиональная принадлежность, должность и т.п. Исходной точкой игры оказывается проблематизация, толчком для которой служат острые конфликты в осуществлении текущей коллективной деятельности, не возможность качественно решать стоящие перед коллективами и организациями задачи. Продвижение в игровой ситуации начинается с того момента, когда участники уяснят механизм возникновения и существования социокультурных проблем, суть которых не в том, что чего-то нет (ресурсов, адекватного законодательства, разрешения) или что-то мешает им хорошо исполнять социальную роль, но каждый, исполняя, казалось бы, социально нормированную роль, порождает для другого трудности, не создавая подчас условий или просто даже мешая осуществлению эффективных процессов деятельности¹. Отсюда разрешение ситуации состоит не в том, чтобы требовать от другого, (ресурсов, помощи, перестройки), а в том, чтобы выяснить прежде всего для себя, что он должен сделать, чтобы помочь своим кооперантам по деятельности. Очевидно, что подлинное решение таких проблем возможно лишь тогда, когда все участники данной деятельности приходят к общему

¹О понятии "социальная проблема" см.: Коржева Э.М., Наумова Н.Ф., Сазонов Б.В. Социологическая интерпретация понятия "проблема" в системных исследованиях. — В кн.: Системные исследования (ежегодник). М.: Наука, 1985.

пониманию ситуации и берут на себя ответственность за нее в целом, подстраивая свою деятельность под интересы этого целого¹.

Главными продуктами игр, ориентированных на совершенствование деятельности, оказываются проблемно-аналитическое изображение сложившейся ситуации деятельности и проект ее изменения, который снимает намеченные затруднения и конфликты ради реализации определенных задач и социокультурных ценностей. Но никакой проект, каким бы хорошим он ни был, не реализуется сам собой. Поэтому должен быть коллектив (группа, команда), который берет на себя ответственность за его реализацию. Принцип личной ответственности, являющийся краеугольным камнем ОДИ, означает, что именно игра должна сформировать команду, отвечающую за реализацию разработанного проекта. Собственно, такая команда должна сформировать для себя программу своей деятельности².

Как показывает опыт, ценность команды часто оказывается выше ценности проекта, поскольку даже не очень удачный проект может быть развит в ходе последующей командной работы, а без команды даже очень хороший проект является всего лишь бумагой. (Непонимание этого факта сводит на нет усилия многих оргпроектировщиков.) То же самое можно сказать и о программе: мало ее разработать, важно создать команду, которая взяла бы эту программу на вооружение. Неудача многих программно-целевых начинаний состоит именно в том, что они являются принципиально новыми с точки зрения сложившихся структур и процессов деятельности, но тем не менее не формируют команду (еще один специфический социальный субъект деятельности) для реализации программ. Вообще всякая бумажная деятельность в области социальной инженерии оказывается удачной чаще всего случайно, помимо сознательной работы инженера, если она ложится адекватно на готовые структуры деятельности (в том числе организационные). В данном случае это никак не радикальная инженерия. Постановка достаточно

¹Искусство игротехнического сценарирования состоит в том, чтобы вовлечь в игру весь тот круг лиц (выразителей социокультурных ролей), который практически задействован в данной области деятельности. Но в принципе любой состав участников позволяет получить положительный эффект, поскольку обратившись уточняют ту область и тот круг вопросов, совершенствование которых зависит именно от наличия состава. Такие области и вопросы всегда находятся.

²Сейчас это кажется очевидным. Исторически же принцип командности был сформулирован игротехнической командой, членами которой являются авторы; смысл его первоначально состоял в том, что для проведения игр (их проектирования, реализации и развития) нужна именно команда, способная к развитию.

серьезных социальных целей предполагает социально-субъектное, а не только эпистемическое творчество.

Целевая установка на формирование прежде всего команд выделяла особый тип ОДИ — командно-ориентированных¹ (в противоположность предыдущему, который может быть назван *задачно-ориентированным* в узком смысле слова, поскольку предполагает выявление трудностей в сложившихся структурах деятельности в целях последующего совершенствования этих структур). Исходным пунктом таких игр является выдвижение определенной сверхзадачи, решение которой осуществляется путем формирования команды и программы, которую эта команда создает и развивает, ставя по ходу проблемы, разрабатывая средства и т.д. Смысл такой игры состоит в том, что она создает игровое напряжение за счет, казалось бы, невозможности получить данный продукт в имеющихся условиях. Следовательно, установка нацелена на их изменение таким образом, чтобы они позволили решить принятую сверхзадачу. В эти условия входят и люди, прежде всего участники игры, которые должны как сами развиваться, так и развивать свое окружение. Масштабность решения и его многоплановость часто таковы, что сложно организованной командой становятся все участники игры, а формирующиеся в процессе ее группы выполняют лишь частичные функции по решению сверхзадач (что может быть заранее спланировано организаторами игры). Идеальным является вариант, когда созданная команда имеет возможность жить и после игры, в противном случае игроки лишь осваивают на модели принципы командообразования и методы коллективного проектирования и программирования (пример, описанная ниже игра 2).

Если задачно-ориентированные игры предполагают достаточно хорошо очерченную область деятельности, которую призвана совершенствовать игра, и тот круг позиций, который втянут в эту область, то проблемно-ориентированные игры принимают, что эти предположения являются весьма условными и должны быть усомнены. Что именно является проблемой и какими будут пути ее разрешения, зависит от направления самой игры. Подчеркнем, что ограничение задачными рамками для ОДИ является побочным, поскольку слабее проблематизирует ее игротехническую и методологическую составляющие, создавая предпосылки превращения игры в тиражирование известных игротехнических приемов и категориальных конструкций (ср.: так называемые проблемные игры, которые заранее определяют и область деятельности

и то, что решение лежит в разработке проекта совершенствования этой области). Продвижение здесь возможно прежде всего в предметно-содержательных аспектах игры и разработке соответствующих понятийных конструкций. Хотя, конечно, методология и здесь может создать для себя точку прорыва, развивая обеспечивающие ее теоретико-деятельностные представления¹.

Иной осью типологизации игр служит противопоставление мыслительно (типомыследеятельности) и социо-культурно (в предельном случае "политически") ориентированных игр. Так, например, проектные игры говорят сами за себя, фиксируя проект в качестве цели игры². Получившие в последнее время распространение игры на организационно-тех или иных выборах или выборах органов явно несут печать политических (грубо говоря, при этом никого не волнует, будет ли получен в результате игры проект или же нужно разработать программу и в чем разница между ними). Сразу же отметим условность жесткого разграничения этих типов хотя бы с одной стороны: установка на получение определенного мыслительного продукта (скажем, того же проекта) должна в принципе, при соблюдении норм ОДИ, вывести в социокультурный план, поскольку так или иначе ставится вопрос о том, чей это проект и как к нему подключены участники игры?

Наряду с предыдущими типами игр можно выделить тематические, т.е. наиболее свободные, где имеющие игровой опыт участники самостоятельно определяют, каким видом деятельности они хотят заниматься. При этом темы могут быть самыми разными, в том числе взятыми из высоких рефлексивных этажей (организация деятельности, коммуникация в ходе игры и т.п. могут стать предметом мыследеятельности). Суть, глубокий смысл этой игр состоит в том, что любые элементы деятельности можно разыграть в процессах ОДИ, субъективировать в том смысле, что по их поводу и от их лица будут выступать организованные группы участников. Каждый в отдельности и все вместе данные типы игр оказываются эффективными механизмами развития деятельности.

¹Так например, мало интересная (по способу организации) игра по проблемам детства и сиротства (г. Калуга, январь 1989 г.) оказалась для одного из авторов очень продуктивной в связи с тем, что наряду с традиционной сферой организацией деятельности возникла новая: "организованность деятельности, формируемая за счет центрирующего предмета и сферно-фокусных отношений", более открытая и способная к втягиванию в себя множества сфер деятельности.

²Мы приводим в пример, казалось бы, игры, лежащие за пределами ОДИ. Но, как уже отмечалось, многие игры, не попадаящие в разряд деловых, являются сколками с какого-то одного образца конкретной ОДИ.

¹Или иначе командно-, программно-ориентированных.

Заключая отметим, что строго разграничивающая типологизация ОДИ всегда ошибочна (как, впрочем, она ошибочна для любой организованной деятельности¹⁾). Полнокровна та ОДИ, где в той или иной мере присутствуют все названные (а также не названные и могущие со временем появиться) типы игры. Другое дело, что в процессе подготовки и проведения игры различные цели могут выйти на первый план, а сама игра втягивает в себя остальные планы, по-своему организуя их связи.

2.3. ОДИ КАК ОРГАНИЗАЦИЯ КОЛЛЕКТИВНОЙ МЫСЛЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Второй составляющей целевой установки ОДИ, наряду с развитием той деятельности, на которую она направлена как на объект, является осуществление в игре коллективной мыследеятельности. Независимость этих двух составляющих весьма относительная, поскольку если главным результатом является развитие участников, то овладение КМД служит важнейшим элементом, механизмом и целью развития.

Постановка такой задачи связана с четко намечившимся в настоящее время разрывом между мышлением и деятельностью (практической в широком смысле слова, в котором практикой может служить и весьма абстрактная деятельность типа научной), а также под усомнением закрепленного европейской логической традицией представления о мышлении как об индивидуальном акте (будь то индивидуальное сознание или абстрактный метафизический субъект, являющийся носителем мышления как такового).

"Вымывание" мышления из деятельности — вполне естественный процесс, связанный с ее профессионализацией. В принципе профессионал — это тот, кто не мыслит (ибо мыслить значит остановить процесс деятельности, выйти на обсуждение ситуации с неопределенным результатом, предполагающим, в частности, что можно и не возвращаться к осуществлению исходной деятельности), а действует на основании строго определенных средств и навыков работы. Шофер не должен задумываться над тем, как действуют его руки и ноги; конструктор не обсуждает формулы сопромата или принципы ортогональной развертки, ученый не ставит под сомнение понятийный аппарат своей области науки

¹О принципах типологизации деятельности на примере одной из ее областей см.: С а з о в о в Б.В. Проектирование нововведений: типологический аспект. — В кн.: Проектирование и организация нововведений. М.: ВНИИСИ, 1987.

или статистические методы, диктующие ему требования для проведения обследования (то же, кто делает иначе, перестает быть профессионалом и становится методологом, развивающим принцип профессиональной деятельности). Иначе говоря профессионал решает известные задачи известными средствами (что не исключает того, что это конструктивные и творческие по способу решения задачи); прежде всего ему даны (в обучении профессии) средства; увидеть в данной конкретной ситуации свою задачу и начать ее решать — дело его профессионального уровня. (Кстати, это не всегда просто, достаточно вспомнить социолога на предприятии, который ищет свое "поле" и, если не в силах этого сделать, требует от руководителя, чтобы тот поставил перед ним задачу. Такие ситуации могут свидетельствовать о недостаточном профессиональном уровне отдельных лиц или профгрупп в целом. Претензии на творчество и оригинальность мышления в таком случае могут завуалировать его отсутствие.) Однако из этого вовсе не следует, что профессионал совсем не мыслит. Каждая профессия оставляет определенный спектр (по мере перехода к так называемым творческим задачам он, вероятно, несколько расширяется), где можно и где следует мыслить: привязка по месту множества профессиональных норм и способов работы порождает противоречия, которые нуждаются в поиске компромисса, или ситуация ставит сверхзадачи, которые необходимо свести к совокупности нормальных задач.

Выход за пределы профессионализма, разрушение старого и создание нового — вещь обычная в истории¹. Однако делалось это единичными, которые становились историческими героями, имена которых мы помним как создателей новых отраслей наук, инженерных областей, архитектурных сооружений и т.п. Сегодня, в век научно-технического прогресса и информатизации, ломка профессий становится не редким, досадным инцидентом, а нормой. Окостенение в профессии (предмете) создает для профессионала угрозу отстать, а для профессии — самоликвидироваться (ср.: процесс зарождения в лингвистике огромного числа новых дисциплин, каждая из которых претендует на территорию соседей). Новые ситуации делают неадекватными старые средства, а потому видение сквозь их призму, формирование с их помощью задач создает опасную иллюзию деятельности, которая на самом деле таковой уже не является (ср.: традиционные средства проектирования, использу-

¹См.: Кун Т. Структура научных революций. — М.: Прогресс, 1977.

мье для управления развитием городов, но не способные к этому)¹. Не вдаваясь в обсуждение, осознают или не осознают "традиционные" профессионалы эти трудности, отметим лишь стандартную ситуацию, в которую они попадают (речь прежде всего идет о тех, кто работает в областях, так или иначе связанных с человеком, с организованности деятельности). Встречая трудности на своем рабочем месте и чувствуя, что они связаны не только с ним, но и общей обстановкой, профессионал выходит как бы во внешнюю позицию — не определяя ее и часто даже не задумываясь о том, что это за позиция, и выдает "решение" так или иначе понятой им проблемы, причем это решение обладает в подавляющем большинстве случаев двумя особенностями. Во-первых, оно не профессионально, поскольку человек вышел за рамки своей профессии (особенно часто "проваливаются" в позицию оргпроектировщика или программиста деятельности, творят схемы, даже не ставя вопрос об их сообразности, в частности проектно- или программосообразности). И во-вторых, исполнение этого решения предназначается кому-то другому (вышестоящему начальству, человечеству и т.п.)².

Трудность, однако, в том, чтобы определить, в какое мышление необходимо выйти. Вряд ли его можно "собрать" по готовым образцам из тех узких спектров мышления, которые оставлены сегодня внутри профессиональной деятельности. Мышление как анализ объекта с целью увязывания противоречивых требований и выработки компромиссов, поиска наиболее оптимального варианта является слишком сильным ограничением, что подтверждается узостью применения теории процессов принятия управленческих решений с ее рекомендациями учитывать внешние факторы, найти альтернативы достижения выдвинутых целей в свете данных факторов и отобрать оптимальные, с точки зрения определенного критерия, варианты. Мало чем может помочь развивавшаяся веками теория мышления, построенная как логический или гносеологический анализ текстов (знаковых или знамевых систем) узкой про-

¹См.: Сазонов Б.В. Перманентное архитектурное проектирование на базе системных категорий. — В кн.: Системные исследования (ежегодник). М.: Наука, 1983; см. также во втором разделе 1.1.2, где показана невозможность решения проблемы роботизации производства в сложившихся профессиональных структурах.

²Потому на вопрос, что сегодня не хватает управлению для решения стоящих перед ним сложных вопросов, мы должны сказать — субъектов данной деятельности на ее "нижних" этажах, а также мышления.

фессиональной группы (ученых) или исследующая психологические механизмы работы индивидуального сознания, которое поставлено в условия решения лабораторных задач.

В рамках ММК, а затем ОДИ получило развитие представление о мышлении как о специфической коллективной деятельности¹, осуществляемой ради организации опять же коллективной практики². Для представления такого мышления полезно вернуться к специфике методологической работы. Мышление как способ знающего и теоретического овладения действительностью, с этой точки зрения, принадлежит не абстрактному субъекту, а системе субъектов деятельности, каждый из которых имеет дело со своей действительностью, заданной его позицией (профессиональной, личностной, групповой, типодетельностной и т.п.).

Позиция не является чем-то застывшим, она развивается в ходе взаимодействия с другими позициями и связанного с ним изменения позиционного самоопределения, изменения представлений и способов их получения. Мышление при этом как бы протекает через все эти позиции в ходе их взаимодействия и развития, приобретает процессуальный характер, оставаясь структурным. При этом каждый индивид след за мышлением способен менять свои позиции, переходя от одной к другой, но может и сохранять одну из них, автономно используя другие. Скажем, реализуясь в позициях практика и аналитика по отношению к данной практике, мышление (в том числе и осуществляющие его индивиды) может начать осуществляться в позиции программиста этой или некоторой иной, более широкой деятельности, в которую будет включена исходная. Соответственно мышление перестает быть только аналитическим, исследующим и онтологическим: проектная, программная, управленческая или иная типодетельностная установка выводит на проектно-роочное, программистское, управленческое мышление, где эпистемемами служат проекты, программы, управленческие решения. Причем помимо онтологий (изображений объектов как таковых) фиксируются их позиционные носители со своими целями и ценностями,

¹Здесь можно найти общее с идеями, развитыми в социологии знания и социологизированном науковедении, а также с представлением о полифонии М.М. Бахтина (см.: Бахтин М.М. Проблемы поэтики Достоевского. — М.: Сов. Россия, 1979).

²Что не рассматривается в вышеупомянутых направлениях.

средствами деятельности в виде идеальных конструкций, процессами деятельности в виде соответствующих описаний и норм и т.п.¹

Важнейшей характеристикой коллективного мышления является его вынесенность вовне, модельность, создание особых семиотических систем, фиксирующих не только продукты, но и позиционную выраженность процессов мышления. Методология и вслед за нею ОДИ формируют принцип своей работы: мышление выносится и осуществляется на "табло"² (будь то доска, ватман и т.д.) и выражается в определенной графике, обрамляемой категориальным и понятийным аппаратом. Логика графики, проработанность и рефлексивная нормировка категориально-понятийного аппарата являются необходимыми требованиями, вне которых нет никакой гарантии качества полученных результатов. Табло (и связанное с ним "пространство мышления") неизбежно оказывается многомерным в силу качественной разнородности своих элементов, или иначе, различия рефлексивных процессов, за счет которых оно наращивается. Оно есть одновременно и продукт коллективного мышления, поскольку отражает его процесс и выражает его структуру, и средство организации последующей деятельности. Существенно, что такое табло для тех, кто активно участвовал в его формировании и развитии, является средством как мыслительной, так и иной, практической деятельности. Это прежде всего деятельность по рефлексивному овладению собой — умение фиксировать свою позицию и передавать ее, осознавать и перестраивать свои ценности. В ходе этого выделяются особые мыслительные конструкции (категориальные схемы, понятия, программы и т.п.), которые выступают в качестве норм мыслительной деятельности и могут выделяться в особый слой, где они анализируются и разворачиваются по законам мыслительных моделей. Овладение собственной деятельностью оказывается неразрывно связанным с продвижением в умении взаимодействовать с другими как на уровне мыслительных процессов (понимания, коммуникации), так и практики взаимной помощи и выстраивания общих процессов.

¹Очень часто участники игры сразу же после ее окончания в качестве положительного итога отмечают, что они "стали мыслить" и очень хотят перенести это приобретенное свойство в постигровое время, не понимая, к сожалению, того, что это эффект специально организованной коллективной работы.

²О понятии "табло" см.: Щедровицкий Г.П. Исходные представления и категориальные средства теории деятельности. — В сб.: Разработка и внедрение автоматизированных систем в проектировании (теория и методология). М.: Стройиздат, 1975.

Отметим вновь, что КМД является следствием специфической методологической организации процессов в игре, когда предметом взаимосвязанного методологического контроля вначале со стороны методологов, а затем и остальных участников игры становятся мыслительные и деятельностные процессы. Это означает, что на табло демонстрируются не только категориальные схемы и другие средства нормирования мыслительных процессов (даются и далее развиваются формы мыслительных содержаний), но изображаются позиции тех, кому принадлежат эти формы и развиваемые на их основе мыслительные конструкции, изображаются установки, цели, средства, процессы и другие компоненты их деятельности. Практическая деятельность и мышление с этой точки зрения оказываются однородными, поскольку изображаются в одном или сопряженных пространствах, а затем рефлектируются на предмет основательности изображенного и превращения его в норму последующих мышления и деятельности. Процессы анализа, конструирования и нормирования, разрабатываемые на табло, происходят параллельно, связано как для мыслительной, так и для деятельностной сторон, причем оба процесса осуществляются коллективно, где каждый участник вносит свой вклад в ходе коммуникации, взаимопонимания, выявления и развития своих позиций в контексте развития позиций других¹.

3. ОСНОВНЫЕ ПРОЦЕССЫ ОДИ

Обычно в самой игре различают три процесса: рабочий, игровой и КМД, каждый из которых может быть выделен как относительно самостоятельный — отслежен, проанализирован и нормирован в ходе игры. Внимание игротехников к этим процессам привлекается уже на этапе сценирования игры, которое можно рассматривать в качестве основного доигрового процесса.

3.1. СЦЕНИРОВАНИЕ ИГРЫ

Сущность процесса сценирования в том, что оно не является начальным действием для определенной команды игротехников. ОДИ возникли в русле методологии, потому проведение каждой новой игры

¹Принято считать, что игра представляет собой единство коммуникации, мышления и деятельности [20].

решает не только задачи ее заказчиков, но и имманентные вопросы методологии и игротехники как специфических видов деятельности. Для методологов и игротехников каждая следующая игра служит поводом продвижения в собственных проблемах, механизмом собственного продвижения. Фактически каждая игра является уникальной, она не тиражирует предшествующие не только потому, что имеет дело с новой ситуацией, а потому, что решает новые задачи ее организаторов. Следует особо отметить тот факт, что это отноду не паразитирование на заказчике или удовлетворение любопытства за казенный счет, а необходимая предпосылка успешного проведения игры, жизненности игрового движения в целом: как только игротехники начинают тиражировать выработанные приемы и тем более ответы, как только они перестают проблематизировать и развивать себя (нередко с огромными физическими и нервными издержками), так сразу игра теряет накал и игроки уже не поднимаются над уровнем обыденных представлений, привычных форм взаимодействия, мыслительных стандартов. Из этого, в частности, вытекает, что тотальная проблематизация (игроков, игротехников и методологов) не гарантирует стопроцентного успеха каждой игры. В играх возможны ошибки, провалы, неудачи, в том числе и потому, что сами игротехники (с помощью игроков) не решают той или иной сверхзадачи, которую они перед собой ставят.

Таким образом, сценарирование игры начинается с выяснения, какая сверхзадача стоит перед ее организаторами, с анализа ситуации, в которой они находятся. Задачи эти могут быть самыми разными. Так, в первом из анализируемых далее игровых случаев была сделана попытка выяснить, в какой мере возможно получение достаточно законченных игровых результатов и продуктов за два игровых дня (хотя из "классики" известно, что только на получение кризиса в игре, после которого происходит "размораживание" игроков, уходит около 3 дней).

Вторая из описанных выше игра ставила целью проведение ОДИ с игротехниками, которые ранее не прошли школу ОДИ даже в качестве игроков, но имели опыт работы в методологическом семинаре.

В третьем случае перед организаторами стояла задача вывести работников завода, привыкших действовать в цейтнот оперативного режима, на уровень стратегического мышления. При этом игротехники плохо понимали, чем стратегическое мышление отличается от нестратегического, обеспечивающее режим функционирования, а не развитие предприятия.

Принципиально различным может быть отношение игротехников к содержанию, определяемому темой игры. В одних случаях содержание может быть внешним для них, тогда продвижение в игре осуществляется чисто игротехническими приемами организации работы игроков, которые должны получить весь прирост содержания.

В других случаях, особенно если команда уже проводила игру на аналогичную тему или тема профессионально родственна многим игротехникам, организаторы не могут начинать с нулевого содержательного уровня, тем более обманывать игроков, делая вид, что им ничего не известно по данному вопросу, а затем, как фокусник, из шляпы извлекать готовые правильные решения. В этих случаях содержательная сторона проблемы прорабатывается на стадии сценарирования и результаты в той или иной форме (например, прямого изложения представлений игротехников на вводном докладе или в ходе игры, предъявления содержательной категориальной схемы, которой игротехники пользуются как средством организации рабочих процессов в игре) доводятся до их сведения. Как бы то ни было содержательные решения игротехников на стадии сценарирования не рассматриваются в качестве единственно правильных, они подлежат рефлексивной оценке в ходе игры и могут быть заменены другими направлениями развития содержания, причем игротехники на равных могут участвовать в содержательной работе (что предполагает высокую этику, поскольку игротехнический статус ставит их точки зрения определенным образом в привилегированное положение). Во всех случаях важнейшим является принцип абсолютной искренности с игроками. Нельзя в качестве главных в рабочем процессе ставить вопросы, на которые игротехник заранее знает ответы и как бы нечаянно подводит к ним, чтобы затем непосредственно самому или как бы с помощью игроков сделать "открытие". В этом принципиальное отличие ОДИ от такого управленческого консультирования, где консультант имеет набор готовых решений и выбирает те, трансфер которых может быть эффективным для клиента.

Ведущим типом деятельности на стадии сценарирования является самоопределение. Наметь вместе с заказчиком тему игры или даже получив ее готовой, игротехническая команда должна прежде всего самоопределиться в сложившейся методологической и игротехнической ситуации, выяснив, какое место будущая игра может занять в развитии соответствующих представлений, методов, с какими проблемами она имеет дело. Данное самоопределение оказывает существенное влияние на программирование всей игры, ее рабочего, игрового и КМД процес-

сов¹. Далее, в самоопределении важнейшее место может занять выяснение позиции команды по отношению к той деятельности (ее области, сфере, организационному фрагменту и т.д.), развитию и формированию которых должна способствовать данная игра. Важно при этом, что углубление содержательного аспекта игровой темы также осуществляется в методологической традиции — категориально-понятийной работы, теоретико-деятельностной схематики, программно-нормативного подхода.

Сценарирование занимает существенно больше времени, нежели собственно игра (как правило, интенсивно команда работает 2–3 месяца) и завершается выработкой программы, связанных с развитием вышеуказанных типов и областей деятельности, которые в снятом виде находят отражение в сценарии игры.

Исходной задачей сценарирования и, добавим, программирования его подготовительной фазы является определение структуры игровых групп (создание оргпроекта игры) и тематической программы работы этих групп на каждом игровом этапе. Эти составляющие сценария взаимосвязанны и разрабатываются параллельно.

Программирование процессов тематической развертки определяется прежде всего темой игры в целом, которая в том числе относительно жестко детерминирует то, что должно быть получено на выходе. Методологическая работа состоит в категориально-понятийной проблематизации темы игры, развитии ключевых понятий и доведении их до определенных организационных решений (причем "организации" может подлежать как мышление в разных формах и уровнях его организованности, так и практическая деятельность). Наряду с этим методологическая работа может начинаться с рефлексивного анализа и проблематизации тех мыслительных ситуаций, которые лежат вне игры и должны быть так или иначе в нее втянуты и развиты с помощью игры.

Развертывание проблем и возникающих в связи с основной темой новых тематизмов выстраивается в определенную логику, которая целиком или в какой-то своей части определяет логику программы игры.

Программа игры должна быть реализована в материале работы групп. Формирование групп исходя из целей и элементов программы

¹ В этом еще одно принципиальное отличие ОДИ от управленческого консультирования: если консультант проводит диагностику объекта, т.е. выясняет внешнюю ситуацию, то игротехническая команда самоопределяется в этой ситуации, пытается определить свою траекторию развития, полагая, что без этого она не сможет полноценно развить (участвовать в развитии) игроков.

означает, что в ходе игры они могут представлять не только социальные группы (профессиональные, организационные, ценностно-ориентированные): любой элемент программы как эпистемической действительности может найти свое выражение в группе и реализовываться в ее мыслительном движении (принято, например, говорить о различии предметных и тематических групп в игре)¹.

После того как тематическая программа внешне отработана и реализована в материале игровых групп, начинается новый этап сценарирования, в котором имитируется процесс обсуждения тем игры различными игровыми группами и игрой в целом как структурой групп. В процессе имитации могут возникнуть новые тематические проблематизации и программные ходы, которые потребуют переопределения тематической и групповой структур.

Принципиально важно то, что в ходе сценарирования организатор игры (игротехническая команда) не просто находит решение стоящей за темой игры проблемой — в этом случае игра оказывается лишней, но переходит на новый уровень проблематизации, разрешить который можно с помощью игры. Наконец, важнейшим заключительным этапом сценарирования является понятийно-категориальная проработка устоявшейся тематической программы игры. (Этот этап, как правило, выпадает не только для игротехнической команды в целом, но и для методологов, на него всегда не хватает времени. Точнее, существует иллюзия, что эту работу можно подогнать в ходе самой игры. В результате, к сожалению слишком часто, команда вступает в игру неподготовленной.) Содержательно эта работа выглядит как уточнение продленного на первом этапе, однако на ряду с продвижением в предмете игры здесь возникает новая функция: все богатство содержания, полученное в ходе проблематизации и продвижения в проблемах, должно быть снято в нескольких категориальных схемах, которые для игротехников выступают средством управления рабочим процессом в игре, а предельные игрокам — нормами и средствами их работы². Это не означает, что данные категориальные схемы в дальнейшем не подлежат критике и развитию. Напротив, часто продвижение в рабочем процессе выражается и резюмируется в трансформации исходных категориаль-

¹ Практически это означает, что в игре могут появиться группы под такими экзотическими названиями: "Понятие игры", "Хозяин", "Возможности общества в преодолении сиротства", "Маркетинг" и т.п.

² Управление игровым процессом предполагает разработку другого ряда категориальных схем.

ных схем. Такие схемы выступают одним из важнейших продуктов игры и транслируются от одной игры к другой, формируя категориально-понятийный банк данной игротехнической команды. (Пример трансформации схем см. на первой игре в НРБ)

Значительные, в том числе содержательные, проработки игротехнической команды, выполненные еще до игры, делают правомерным вопрос: не является ли игра в какой-то мере манипулированием игроками, использованием их в качестве средства реализации намеченных методологической, игротехнической или содержательной программ, даже в том случае, когда игротехники остаются предельно искренними?

Думается, что опасность манипулирования всегда существует, ибо ввиду своей роли и назначения игротехник получает доступ к реализации различных властных функций и делает это волюн или неволю (группа, с которой он работает, всегда так или иначе отражает его черты, даже если он конфликтует с ней). Опасность манипулирования тем выше, чем сильнее игротехник отстает от принципов ОДИ. Чем сильнее игротехник проблематизирован, чем более активно предъявляет группе свои проблемы, чем лучше налажен коллективный мыслительный процесс в группе, тем меньше оснований говорить о манипулировании в пользу заражения участников работы тем творческим напряжением, которое испытывает сам игротехник. Манипулирование выражается в том, что игротехник уходит с игры с тем же, с чем он пришел; совместное движение, поиск означают развитие, совершенствование представлений и методов (причем не только в содержательной, но и в методологической и игротехнической областях), с которыми пришел игротехник, а также овладение результатами развития группы, с которой он работал, и игры в целом.

Опасение манипулирования игроками особенно явно проявляется в вопросе, в какой мере игротехники вменяют игре свое понимание содержательных проблем и их решений, если эти проблемы оказываются существенными для них на стадии сценарной подготовки. (Организация игрового и КМД процессов вызывает, как правило, меньше вопросов, поскольку предполагается, что здесь происходит не навязывание, а освоение игроками нового для них типа действительности. Характерно, что такое освоение не эквивалентно обучению, поскольку и в этом случае игротехническая команда не просто передает свой опыт, а вместе с игроками продвигается в решении соответствующих проблем.) Примером может служить игра по проблемам производства товаров народного потребления (ТНП) в свете задачи удовлетворения потребности городского населения (см. игра "Развитие производства и распределения ТНП в регионе").

Проработка темы на предыгровой стадии позволила сформулировать две проблемы в этой области. Во-первых, участники процесса "производство — распределение — потребление" ТНП рассматривают их как вещи, прежде всего как товар, который должен быть произведен с учетом спроса населения. Но социокультурная точка зрения позволяет увидеть за процессами производства и потребления вещей образ жизни потребителей, который в конечном счете становится критерием оценки и стратегии развития этих процессов.

Поэтому в игре планировалось прежде всего вывести участников на социокультурную позицию с тем, чтобы рассмотреть далее все вопросы процесса производства, распределения и потребления ТНП с этой точки зрения (первая фаза игры). Во-вторых, это — проблема согласования участников данного процесса, даже в его обедненном содержании. Согласование позиций участников данного процесса (на базе нового понимания целей их деятельности) предполагалось осуществить на второй и третьей фазах игры, для чего участники должны были наметить проблемы с позиции своего профессионального места и данного процесса в целом. Соответственно нормой организации игровой деятельности на второй и третьей фазах служили категориальные схемы проблемы (проблематизация) и проекта (проектирование). По ряду причин первая сверхзадача не была решена — участники не вышли на социокультурную позицию. Не предъявляя социокультурной позиции (на которую они сами вышли на этапе сценарования), игротехники не имели права использовать ее в конце первой фазы в качестве правильного ответа, они были просто элиминированы из содержательной работы (анализа того, чем завершится эта социокультурная позиция для понимания сути ТНП и организации процессов их производства, распределения и потребления). Впоследствии игротехники выполняли чисто организационную функцию, пользуясь категориальными схемами типов деятельности, за реализацию которых они отвечали, при этом не работая активно с тем содержанием, которое порождалось. Их роль сводилась к методологическому контролю за процессами его порождения и категориальной схематизации получаемых результатов. Содержательные продукты в виде совокупности проектов целиком были получены самими игроками. Но нельзя сказать, что первая фаза игры оказалась бесплодной. Она позволила максимально проблематизировать участников, ввести их в пространство игры, точнее построить игровое пространство, и тем самым начать игру.

Отметим, что в управленческом консультировании имеется и такой подход, в котором консультант не является непосредственным но-

содержания, он лишь организует процесс взаимодействия участников в связи с постановкой проблемы и поиском ее решения. Отличие ОДИ состоит в том, что перед игротехниками всегда стоит сверхзадача из области методологии или игротехники, в решение которой так или иначе оказываются втянутыми все участники, а потому игра никогда не может быть сведена к одному содержательному процессу (к теме игры). Так, например, понятия "проблема" и "процесс проблематизации" могут быть не только средством, которое используется игротехниками, но и проблематизируется ими, выступая предметом методологической рефлексии и развития в ходе развертывания игры.

Инструментальная роль содержательных конструкций на стадии игротехнического сценирования состоит также в том, что они позволяют определить круг участников, вовлекаемых в игру для полноценного обсуждения ее темы. Содержательный (рабочий) процесс существует для ОДИ, но ее сценарий определяет прежде всего игровой и тесно с ним связанный КМД процессы. Программирование этих процессов происходит на этапе сценирования. Рассмотрение этих процессов будет дано в ходе описания игр.

3.2. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Потребность в особом игровом процессе, и тем самым в ОДИ как игре, обусловлена тем, что осуществление рабочего процесса (движения по содержанию, определяемого темой игры) старыми методами, которые принесли с собой участники из мира профессиональной, обесмысленной деятельности с разрушенной коммуникацией, дефицитом субъектов социальной деятельности, не в силах породить принципиально новые решения. Участников игры необходимо вывести из их привычного мира представлений и с их помощью построить единое пространство игры либо ряд связанных между собой игровых пространств. Это — пространство, в котором протекают процессы межгруппового и межличностного понимания и коммуникации, взаимодействия, группового и игрового самоопределения, ведущие в конечном счете к становлению мыслящих субъектов социального действия. Выход на взаимопонимание и взаимодействие, имеющих к тому же значимое социокультурное содержание, является крайне сложным, несмотря на то, что мы, казалось бы, постоянно должны осуществлять подобные процессы в повседневной жизни. На деле в мире доведенного до крайности разделения труда, узкой специализации функций и нарастающего отчуждения

мы привыкли взаимодействовать на уровне передачи продуктов от одного места к другому, выстраивая цепочки — процессы деятельности. Но мы плохо умеем организовать единую деятельность, где бы были контакт в каждой точке и общая ответственность за целое. Переход к такому взаимодействию — важнейшая цель игры.

Решается игра по-разному, в зависимости от типа ее. В простейшем случае задачно-ориентированных игр, направленных на организационное совершенствование уже сложившихся структур и субъектов деятельности, группы подбираются таким образом, что в совокупности они покрывают достаточно полно относительно автономную область деятельности, представляя ее важнейшие организационные позиции. Тем самым взаимодействие в игре потенциально задано, являясь продолжением внеигровой жизни участников; важно развивать его из работы по обмену продуктами в полноценную деятельность. Осуществляется это прежде всего за счет столкновения жанров групповой и пленарной работы.

Получив задание по теме дня (как правило, оно связано с уточнением проблем, с которыми участники сталкиваются вне игры), каждая группа работает самостоятельно и готовит свой ответ, докладываемый на пленуме. Если группы работали достаточно открыто (что нелегко дается, особенно в первые дни игры), то на пленуме высказываются взаимные претензии групп, взаимная критика, неудовлетворенность каждой группы решениями (оценками, видением, подходом к решению и т.п.) со стороны других групп. (Если настроение групп конформистское, то игротехники обязаны усилить критический настрой, зачастую начиная работать над содержанием, отмечать и оценивать расхождения.) Важнейшим требованием, предъявляемым к группам, является графическая фиксация процесса работы и полученных результатов с последующим вынесением схем на пленум¹. При этом фиксируется не только содержание, не только, что было сказано, но и кто это сказал, какова позиция говорящего. В результате пленарная работа схематически может быть выражена следующим образом (рис. 5).

Дискуссионный анализ взаимной критики, выяснение наметившихся противоречий позволяет уточнить, какие из них имеют под собой социокультурную почву, а какие являются результатом психологической несовместимости игроков в данной игре. Хорошая проработка

¹Образцы схематизации (язык изображений) дают игротехники (каждая игротехническая команда в конечном счете создает свой диалект). Но и каждая игра, благодаря языковой активности игроков, порождает свой язык, влияя на их собственное языковое развитие.



Рис. 5. Схема организации межгрупповой коммуникации в ОДИ

проблем, с групповой и межгрупповой точек зрения, позволяет представить некую общую проблемную ситуацию, зафиксировать рассогласования как между включенными в игру социокультурными позициями, так и находящимися вне нее, и одновременно наметить частные решения создавшихся трудностей. Практически всегда такое представление наводит игроков на мысль, что "ничего сделать нельзя" и обсуждаемый вопрос неразрешим без спасительной помощи извне ("сверху"). "Вытягивание" групп на общий плацдарм, приглашение к откровенному разговору, к взаимной критике чаще всего носят мучительный характер, порождают сомнения в целесообразности данной работы, в возможности дальнейшего продвижения, поскольку многое (как в постановке проблем, так и в их решениях) оказывается известным еще до игры. (Раздражение может переноситься на игротехников, которые "сами не знают, чего хотят", "заставляют нас даром тратить рабочее время".) Нужно преодолеть этот эмоциональный спад, дать игрокам пережить его, чтобы они могли взглянуть на ситуацию как бы со стороны и оценить ее бесперспективность для осознания необходимости нового подхода, т.е. взять на себя ответственность за развитие (совершенствование) ситуации в целом, изменить прежде всего собственную деятельность (в наиболее радикальном случае превратить себя в нового субъекта деятельности), чтобы ликвидировать трудности соседа. "Выйти из окопов, где каждый отстреливается от соседа, на общий плацдарм и там начать сотрудничать" — так сформулировали этот качественный скачок участники игры на Московском карбюраторном заводе (см. ниже игра 3 "Стратегия развития предприятия в условиях неопределенности").

Перелом осуществляется прежде всего благодаря процессу постоянного рефлексирования действий, происходящих в игре, и тесно связанного с ними процесса группового (командного, социально-субъектного) и личного самоопределения. Рефлексия, или остановка рабочего процесса, взгляд сверху на происходящее, может быть осуществлена в любой момент в работе группы либо пленума, но обязательно надо начинать с нее каждый новый цикл групповой работы. Рефлексия может выражаться в виде простых вопросов: "Что было на предшествующем этапе работы (в группе, на пленуме)?", "Что сделали мы сами?" "Что сделали другие?" "За что нас критиковали?" и т.п. По мере способности группы вопросы могут затрагивать применяемые методы, способы организации современной работы, ценностные ориентации, позиционные отношения и т.п. Фактически рефлексия позволяет осуществить тотальную проблематизацию, чтобы затем выработать новые нормы деятельности и мышления.

С помощью рефлексии осуществляется один из центральных механизмов игры — самоопределение (как игровое, так и внеигровое): "Кто мы (я) в этой жизни, в этой игре, исполнители или полноценные субъекты социальной действительности?", "Чего мы (я) хотим (хочу)?", "Каковы наши ценности?", "Где проходит граница нашей ответственности?" и т.п. Фактически продвижение в этом слое оказывается решающим для успеха всей игры, ибо только новый человек (команда, коллектив) способен по-новому взглянуть на ситуацию, найти новые решения и сказать, что он отвечает за них. Лишь после таких личностных прорывов в игре наступает подлинное взаимопонимание и взаимодействие, происходит отказ от банального видения проблем и путей их решения, заново начинают вырисовываться ситуация и способы преодоления сложившихся трудностей. Принципиально новым становится процесс коммуникации — это уже не защита своей точки зрения любыми средствами, а процесс понимания другого¹. Именно благодаря таким процессам начинается формироваться пространство игры, которое детерминирует направление и характер рабочих процессов. "Игроки начали играть (а не работать) — это высказывание служит гарантией успеха игры (однако, к сожалению, не в каждой игре оно произойдет)".

¹ Категория понимания является чрезвычайно важной. Здесь ее следует поставить в оппозицию к знанию (тезис, неоднократно подчеркиваемый Г.П. Шендеровичем при объяснении сути ОДИ): обмен знаниями — это тот же обмен продуктами деятельности в условиях обособления трудовых функций и разделения труда; понимание же есть совместная деятельность, развивающая ее участников и дающая максимум эмоционального удовлетворения.

Отметим, что самое трудное для игроков оказывается лично самоопределиться внутри игры, понять, что каждый из них может делать "здесь и теперь" — по отношению к игре в целом, к групповой работе, к теме игры или теме дня, по отношению к самому себе вне игры и т.п. Обычно участник начинает использовать ролевую парадигму, объявляя, что он в игре будет имитировать свою служебную роль или примет более высокую начальственную (тем самым как бы расширяя зону своей ответственности, к чему призывают организаторы игры). Но очень скоро выясняется, что это ложная ответственность, поскольку в игре никто не исполнит своей служебной роли или роли начальника — для этого просто нет условий и происходит нечто иное, чем у него на службе. Не более ответственным оказывается заявление о том, что игрок будет нечто исследовать — ибо он не осуществляет и даже не пытается осуществлять исследовательских процедур. Очень часто игрок впадает в проектную позицию, при этом не являясь проектировщиком и не неся никакой ответственности за проект. И лишь ценою напряженных усилий игроки понимают, что, скажем, их непрофессиональное проектирование в игре оказывается осмысленным лишь тогда, когда в проект заложено собственное решение их собственных проблем, причем реализация проекта — тоже их личное дело. Поиск адекватного игрового "Я" в ходе игры — вопрос крайне сложный (см. подробные игра 4 "Стратегия развития библиотечного дела").¹

Вернемся к вопросу об исходной точке возникновения игрового пространства. Мы начали с игр по организационному совершенствованию. Несколько иначе это пространство выстраивается для игр, на этапе сценарирования которых становятся очевидным, с точки зрения намеченных целей, недостаточность организационного совершенствования сложившихся структур деятельности и необходимость радикальной перестройки деятельности, прежде всего путем формирования новых ее субъектов. В этой ситуации группы не обязаны более или менее полно воспроизводить относительно обособленную область деятельности в ее организационной структуре, а проблематизация не должна быть сведена к выяснению разногласий, накопившихся между группами в процессе их практической работы. Проблематизация должна с самого начала охватывать деятельность в целом, вестись с точки зрения глубинных механизмов деятельности (законов социального воспроизводства, фундаментальных ценностей и т.п.). Игроки в этом случае, привнося элементы своих жизненных позиций из той деятельности, которая подлежит реконструкции, должны сразу же выйти за их пределы, выйти не только на уровень целого, но и стать над ним. (Практически это означает, что группы формируются не по профессиональному признаку, а, скажем, по проблемно-тематическому.) Рефлексия и самоопределение игрока здесь также не могут центрироваться на одной практической позиции. Выход в теоретико-модельный слой служит в таком случае началь-

ным моментом движения. Но чистое теоретизирование (кстати, предпологающее очень высокую интеллектуальную квалификацию участников и потому редко достижимое) еще не формирует игрового пространства, даже если теоретическая работа доведена до понятий, способных выступить основой разработки норм новой деятельности.

Игровое пространство и в данном варианте формируется на основе межгрупповой коммуникации: теоретические конструкции, построенные группой, выступают на пленуме в качестве объекта критики других групп; при этом возникают проблемы адекватного межгруппового понимания представленных результатов, решая которые каждая группа должна обратиться к коммуникативным и транслятивным свойствам своих конструкций; продвижение в коммуникативном слое, позволяющее в том числе выявить и уточнить позиции сторон и их деятельностные установки, служат прочной базой для появления отношений взаимодействия, особенно если у групп или отдельных ее участников есть общие прагматические цели. И в данном случае, наряду с коммуникативными процедурами и по мере их нарастания, важным механизмом создания игры и игрового процесса является самоопределение — такое, которое позволяет найти каждому участнику свое место в пространстве игры, а не имитировать внешнею, чужую для него роль.

И наконец, по-иному формируется игровое пространство в командно-ориентированных играх, где темой (целью) является решение определенной сверхзадачи. В простейшем случае группы при этом могут существовать как рядоположенные, решая каждая самостоятельно одну и ту же задачу и вступая в конкуренцию с другими (подобным способом строит игры В.С.Дудченко). Более результативным является вариант, когда группы сформированы с потенциальной установкой на взаимодействие для решения поставленной задачи; это взаимодействие создает как единое игровое пространство, так и готовые к действию команды.

Так, например, группы изначально могут быть сориентированы на функциональные срезы того целого (объектного или деятельностного), на котором (для которого или во имя которого) будет развернуто решение сверхзадачи. В рассмотренной ниже игре 3 на определение стратегий развития предприятия в условиях неопределенности (что было сверхзадачей для его работников, привыкших жить в оперативном режиме) группы были призваны разрабатывать ту или иную частную политику (номенклатурную, технологическую, кадровую, социально-экономическую, организационную); сопоставление политик должно было, по замыслу игротехников, вывести на понимание необходимости взаимодействия на почве единой стратегии (или нескольких общих стратегий)¹. Процедуры рефлексии, самоопределения, коммуникации при этом не имеют принципиального отличия от вышерассмотренных ситуаций.

¹Наряду с функциональными в таких играх весьма полезны группы, выполняющие по отношению к ним метароль и развертывающие работу по логике тематических игр.

О процессах КМД неоднократно упоминалось выше, ибо они служат и целью, и главным механизмом осуществления игры. Смысл процессов состоит в том, чтобы наделить игроков в первую очередь на мышление, поместить их в определенное пространство и позволить им рефлексивно овладеть средствами мышления, такими, как моделирование (на табло), построение и использование категориальных схем и понятий. Но при этом модели, категории и понятия должны быть продуктом совместной мыслительной деятельности и одновременно предпосылкой ее формирования. Конечная же цель организации процессов КМД — построить деятельность в игре и в постигровой период, нормированную и организованную продуктами совместного мышления.

Исходным пунктом КМД является установка на мыслительную коммуникацию (МК). В наиболее очевидном варианте это — установка на коммуникацию с другими группами, выраженная в той простой мысли, что надо довести до сведения других групп содержание, полученное ("протекавшее") в работе данной группы¹. Для этого содержание должно быть зафиксировано в определенной графической форме (изображено, схематизировано). И лишь потом приходит осознание того, что и для внутригруппового понимания и коммуникации такая графическая работа является не менее важной. Организационно это, как правило, выражается в том, что в группе выделяются "схематизатор", призванный фиксировать наиболее интересные высказанные и обсужденные положения, и докладчик, который должен на пленуме донести обсуждаемое содержание, пользуясь полученной схематикой. Докладчик должен обнародовать не свое личное понимание содержания, а именно коллективное (что значительно труднее, поскольку каждый из нас плохо умеет слушать другого и еще хуже адекватно понимать его). Возможно, хотя и нежелательно, сведение этих двух ролей в одну, поскольку очень важно контролировать работу схематизатора, насколько он полно и точно выражает содержание (группа в целом делает это хуже, нежели докладчик, обеспокоенный качеством схем, с которыми ему придется работать на пленуме).

Обычная мыслительная практика обращается не столько к модельно-схематическим формам фиксации содержания, сколько к выш-

¹Такая постановка вопроса уже обсуждалась, когда речь шла об организации тематически ориентированных игр: в них игровое пространство создается на базе мыслительного, через самоопределение к тематизмам игры.

сыванию последовательности тезисов в виде фраз естественного языка. С этого, как правило, начинают игроки. Неадекватность такого способа быстро становится очевидной. Во-первых, последний не может зафиксировать "равное" рассуждение, где нет логической последовательности, плавности монолога, а есть лишь контуры отдельных сторон размытой действительности (еще не известно, насколько одной и той же и насколько целостной у различных членов группы, часто противоречащих друг другу). В связи с этим приходится выстраивать не последовательность высказываний как выражение однонаправленного единого процесса мысли игроков, а некоторую симультанную структуру содержания (структурную онтологию). Именно это позволяет зафиксировать все существенное содержание, наблюдаемое в работе группы, а не сводить его к резюмирующей сумме тезисов. Во-вторых, по мере нарастания рефлексии и самоопределения все более очевидным становится то, что содержание мысли существует не само по себе, оно принадлежит тем или иным людям, понять которых можно, лишь уяснив позиции (личностные, групповые, социокультурные и т.п.), на которых они стоят. В ходе коллективной работы позиция эксплицируется и для ее носителя, который чаще всего не только ее не рефлексировал и не развивал ее сознательно (владел ею), но даже не догадывался об ее существовании, считал свои взгляды естественными, истинными в противовес чужим, как бы неправильным. Сплоть и рядом позиции вообще находятся в зачаточном состоянии, что сказывается на масштабности и четкости мыслительного содержания, зачастую подменяемого расхожими штампами. Часто игра впервые позволяет обозначить позицию наряду с содержанием¹. Модель, таким образом, становится изображением пространства, в котором осуществляют разные позиции вместе с содержанием, которое они несут (и, добавив, детерминирует их действие). Множественность позиций, в том числе и для одного человека, их сложное соотношение создают многомерное содержательно-социокультурное пространство с весьма непонятными отношениями частей и границ этого пространства.

Очень важен язык (парадигматика), с помощью которого строятся данные схематизмы. В принципе это может быть любая парадигма, признанная игроками по каким-либо соображениям наиболее адекватной для обсуждаемой темы (общесистемная, частнопредметная и т.п.).

¹В играх Г.П.Щедровицкого принято разносить на разные "доски" обсуждаемое содержание и позиции тех, кто его продуцирует.

Но есть и специфическая для ОДИ, выросшей из определенной методологической школы, развившей в качестве своего обеспечения аппарат теории деятельности.

Теоретико-деятельностная парадигма позволяет соединить изображение некоторого предметного содержания с его носителями, показать деятельность природу того, что "оестественно" в деятельности как вторая природа, в следовательно, служит средством проблематизации и развития деятельности. Однако это еще не означает, что игроки не имеют права пользоваться собственным языком, зарабатывая его в процессе игры. Запрет этого означал бы отмену самостоятельного мыслительного движения игроков и перевод их на чисто учебную позицию, где учителями становятся игротехники, вынужденные давать не только мыслительные формы и парадигмы, но и демонстрировать их употребление. Языковая самостоятельность игроков – вещь далеко не однозначная. Заведомая недостаточность семиотической культуры игроков и невозможность передать ее сколько-нибудь удовлетворительно на методологических консультациях приводят к бедности языка (и парадигматики, и синтагматики), его неадекватности тому содержанию, которое "хочет быть высказанным" в ходе работы – многое исчезает из коммуникации и остается нетранслированным. Всегда существует опасность профанации и поверхностного отношения к тому, что уже найдено в методологически более освоенных коллективах (прежде всего на методологических семинарах). Построенный язык оказывается крайне ситуативным, понятным лишь участникам данной игры, и умирающим по ее завершении – отдельные индивиды не в состоянии быть его носителями после игры (ситуация более благоприятная, когда из игры выходят команды, продолжающие потом внеигровое существование). Тем более возрастает ответственность игротехников-методологов, рефлектирующих результаты игры: именно они должны выявить языковые находки и рассмотреть их в качестве источника развития парадигмы в целом. (В этом одна из причин того, почему игра не завершается разездом игроков, а продолжается в постигровой методологической рефлексии, производимой игротехнической командой при участии актива игроков.)

Изображенное содержание групповой работы на пленуме попадает в ситуацию трансляции, прежде всего связанного с нею понимания, которое не может быть сведено к усвоению предъявленного содержания. Понимание – активный процесс, ведущий с той или иной позиции, как правило, отличной от позиции тех, кто "вбрасывает" транслируемое содержание. Активность проявляется прежде всего в критике как

адекватности содержания схем той ситуации, которая в них описывается (в том числе той, которая сложилась в игре), так и формы выражения, в выяснении оснований для сделанных утверждений, в установлении позиций, с каких эти утверждения делались, и критике данных позиций и т.п. Таким образом, точность трактовки внесенного содержания оказывается далеко не единственным моментом процесса понимания, процесс трансляции здесь перерастает в коммуникативный. В ходе этих процессов и их рефлексии принадлежащее различным группам содержание начинает транслироваться, развиваться подобно тому, как развивается групповое и личностное самоопределение игроков.

Процесс КМД характеризуется не только становлением мыслительного пространства (возникновением и развитием коммуникации, трансляции, понимания, овладения новыми семиотическими средствами и способами работы с ними), но и последовательным решением (коллективным на базе понимаемого и вырабатываемого в ходе коммуникации содержания) мыслительных, а точнее мыследеятельностных задач, таких, как проблематизация, проектирование, программирование, построение концепций, моделирование ситуаций, формирование задач, разработка понятий и т.п., – всего того, что может рассматриваться как мыслительная форма, в которой дано и обсуждается содержание¹, и одновременно как тип деятельности, в котором осуществляется содержательное продвижение.

Обратим внимание на то, что в такой трактовке связываются и даже склеиваются в единое целое мыслительная форма и тип деятельности. Категория мыслительной формы относится к философской классике и характеризует мышление прежде всего эпистемически, как знание объекта, позволяя типологизировать его (различать формы знания) и создавать критерии их истинности (правильности). При этом всегда оставалась проблема связи типов (структур) знания и процессов познания², проблема выраженности формы знания (мышления) и их норми-

¹Одно и то же содержание может выступать в форме проблемы, понятия, проекта и т.п. Хотя при этом возникает проблема спецификации содержания относительно именно данной формы (проблемное содержание в отличие от понятия).

²Ср.: решение этих вопросов в ранних логических работах Г.П.Щедровицкого, который, преодолевая разрыв мыслительной формы и мыслительного содержания знания, а также разрыв между знанием и процессом познания, вводит в качестве центральной категорию связь – значение, где главной оказывается процедура связи практических познавательных операций с языковой (знаковой) формой. Нам представляется, что решение проблемы связи знания и познания невозможно традиционным путем без принципиального расширения круга категорий.

рования. Так, для найденных еще Аристотелем и закрепленных Кантом терминов "понятие", "суждение" и "умозаключение" вопрос был относительно ясен, но такие "модернистские" формы, как "гипотеза", "теория", "неклассические типы умозаключений" оказались слабо поддающимися решению. По нашему мнению, решение не может быть найдено без обращения к деятельностной точке зрения, в частности, без использования категории "тип деятельности". Последняя значительно моложе и возникла в теории деятельности в качестве попытки отойти от объектных (предметных) оснований классификации деятельности, как это имеет место в науке, и перейти к собственно деятельностным критериям. Эмпирически это проявилось в анализе и попытках методологически нормировать и программировать развитие типов деятельности как таковых, вне зависимости от материала, на котором они строятся. В качестве основных рассматривались такие деятельности, как исследование, проектирование, программирование, управление, организация. Важно, и это особенно характерно в случае использования игровых подходов, что при этом сочетается практическая организация данных типов деятельности и их мыслительная рефлексия, построение понятий о них, построение норм их осуществления и разработка программ их развития. Именно такой целостный подход позволяет пойти дальше по сравнению с аналитическим описанием (философским или частнометодологическим) их как формы мышления. Мыслительная форма в контексте такой практической методологии оказывается лишь аспектом деятельности, фиксируемым в рефлексивно создаваемых понятиях о данной деятельности.

Подобное единство типа деятельности и формы мышления позволяет говорить о едином процессе МД в ОДИ. При этом вопрос вышел за рамки отношения знания и процесса получения знания, т.е. познания, и включил в себя важнейшие процессы коммуникации, трансляции, понимания, другими словами, перешел в плоскость коллективного мышления, а затем и коллективной деятельности.

Применительно к ОДИ необходимо отметить специфическую роль понятий (категорий) о типах деятельности, служащих ядром мыслительной формы. Каждая игра является уникальной, а ней развертываются и специфическим образом переплетаются процессы проблематизации, проектирования, программирования, построения задач, отдельных понятий и т.п. В силу этого понятийная рефлексия подобных типов деятельности, осуществляемая посредством графических изображений (в данном случае моделирующих уникальные типодеятельностные ситуации) приводит к специфическим понятиям — моделям, которые

зачастую не могут быть понятиями и трансформированы в описание ситуации игры и с этой точки зрения не могут стать универсальной нормой последующих деятельностей, центрированных на той или иной типодеятельностной задаче. Поэтому наряду с понятиями о типах деятельности (мыслительными формами) методология разработала категориальные схемы таких понятий, которые более устойчивы, менее ситуативны, а следовательно, наиболее универсальны (хотя и способны трансформироваться во времени).

Эти категориальные схемы, удерживаемые игротехниками во время игры и демонстрируемые игрокам, служат вехами процесса игры, нормами, определяющими протекание того или иного процесса мышления, средством организации деятельности игротехников, средством самоорганизации игроков, в том числе важнейшим средством понимания происходящего. Категориальные схемы разрабатываются (либо берутся готовыми, если их сочтут адекватными замыслу игры) игротехниками на этапе сценирования, они также появляются в ходе игры в качестве формы закрепления полученных результатов и средства организации последующих процессов КМД.

Обратим внимание еще на одну особенность, даже уникальность создаваемых каждой игрой понятий о мыслительных формах и связанных с ними норм различных типов деятельности. Типы деятельности, в идеальном плане следующие друг за другом как чистые типы, а реально пересекающиеся и накладывающиеся друг на друга, не просто существуют в качестве относительно автономных, но и оказывают взаимное влияние, образуя полифоническую структуру. Так, например, для процессов проблематизации, которые играют ведущую роль в ОДИ, это означает, что структура проблем детерминирована не только определенной абстрактной нормой (выступающей в том числе как норма соответствующей мыслительной формы), но и связью с последующими процессами. В частности, проблематизация ради последующего организационного совершенствования отличается от проблематизации, призванной радикально видоизменить деятельность и поставить вопрос о формировании новых субъектов деятельности.

Процесс КМД не заканчивается овладением развитых в ОДИ способов коммуникации, трансляции и понимания, а также формированием совокупности понятий о мыслительных формах и связанных с ними нормах различных типов деятельности. Важнейшим продуктом, который выступает и как средство продолжения начатых на игре процессов КМД, являются созданные на ней мыслительные (МД) пространства, каждое из которых характеризуется своими координатами. Эти

координаты не могут быть сведены к элементам какой-либо парадигмы, а само пространство не есть пространство одной парадигмы. Оно в принципе является синкретичным в том смысле, что его координаты могут быть составляющими различных парадигм.

Например, в ОДИ важнейшим принципом является принятие ответственности на себя, поэтому "этическая" координата (в тех или иных проявлениях) оказывается важнейшей: через нее оцениваются и разрабатываются решения в каждом типе деятельности¹. МД пространства играют громадную роль в закреплении и трансляции результатов игры. Как уже отмечалось, понятия о мыслительных формах и соответствующие нормы деятельности являются ситуативными, а универсальный характер (да и то относительно) имеют категориальные схемы. Поэтому очень остро встает вопрос о трансляции продуктов игры. В науке этот вопрос решается достаточно просто: каждое новое понятие вводится в систему старых, встраиваясь в нее или вызывая радикальную перестройку.

Несмотря на методологическую ясность этот процесс является крайне трудоемким, а встраивание понятий, полученных в различных научных школах, даже в одну и ту же исходную понятийную систему, приводит к умножению и размежеванию этих систем, между которыми очень трудно установить логические отношения. Помимо парадоксальности этого пути ММК уходит от него и по тем простым соображениям, что именно размежевание различных наук и вариантов внутри одного научного предмета, связанная с этим некоммуникабельность ученых вызвали к жизни ОДИ как новый способ установления коммуникации, как переход к КМД, в которой легко осуществляется распределение межпредметный характер (ср. этика как детерминанта построения научных понятий). Отсюда сведение МД результатов в традиционные научные предметы было бы утратой ее достижений. Выход видится не в сведении, а в выявлении общности и расхождений МД пространства и в последующем анализе механизма построения понятий в каждом из них.

¹Возможность координатного обсуждения МД пространств, что позволяет уйти от данного термина просто как образа, была продемонстрирована на методологическом семинаре в докладе А. А. Петрова, посвященном понятию стратегического планирования. Координатами у докладчика были "честность" и "справедливость" как нормы поведения (оценки деятельности) плановика.

Заканчивая обсуждение процесса КМД, еще раз остановимся на вопросе, вызывающем особые затруднения у тех, кто не прошел классические ОДИ и производные от них игры: в чем же, собственно, состоит единство мышления и деятельности, как его почувствовать и осуществить на уровне каждого отдельного игрока (которому мало что дают наши рассуждения о связности мыслительных форм и типодетельностных норм)? Вообще, что значит действие в игре, если при всех своих открытиях она так и останется игрой и не превратится в практику, к которой мы привыкли относить деятельность и действия.

Отвечая на этот вопрос, необходимо вновь обратиться к самоопределению как одному из ключевых механизмов ОДИ: действие должно быть произведено прежде всего по отношению к самому себе — это перестройка своей жизненной позиции, установок, отказ от мыслительных штампов и т.п. Лишь после этого все процедуры в игре, окрашенные личностным отношением, приобретают характер подлинной деятельности, а не имитации. Подлинная коммуникация, подлинное понимание, установление взаимоотношений на базе мыслительных форм как норм деятельности свидетельствуют об осуществлении процесса КМД.

В заключение параграфа дадим схему КМД, которая в какой-то мере может рассматриваться в качестве совокупного изображения всей игры (рис. 6).



Рис. 6. Основные процессы ОДИ

Схема содержит три части. В одной изображены коммуникация, мышление и деятельность в виде уровней, которые могут занимать участники игры, переходя с одного на другой, связывая их тем самым и оставляя "материальные" следы своей работы (в виде схем, понятий, категориальных схем, МД пространств, форм мысли, норм деятельности и, что не менее важно, личностей и команд, которые владеют этим материалом). Уровни КМД есть целостная структура, относительно которой происходят процессы игры. Но игра имеет также стержневой однонаправленный макропроцесс, осуществление которого обеспечивает успех ОДИ. — это последовательность "запускаемых" в игре процессов самостоятельности, самоорганизации и саморазвития (игроки должны начать действовать, организовав свои действия и развиваться в ходе игры). Данный макропроцесс изображен в нижней части схемы. Наконец, правая часть схемы фиксирует процедуры рефлексии и самоопределения, без которых не могут осуществляться все названные выше процессы.

4. КОМАНДА ИГРОТЕХНИКОВ: ИГРОВАЯ И СОЦИОКУЛЬТУРНАЯ ФУНКЦИИ

Залогом успешности игры является хорошая игротехническая команда (ИГТ-команда). Ее роль часто отмечалась выше, так что у читателя должен сложиться достаточно отчетливый ее образ. И все же, рискуя повториться, особо остановимся на этом вопросе, добавляя существенные черты к первоначальному наброску.

На поверхности лежит утверждение, что для реализации единого сценарного замысла нужна единая по идеологии и технологически совместная группа игротехников. Желательно, чтобы игротехники предварительно выступили в качестве игроков, затем прошли стажировку, участвуя в сценировании и в самой игре в контакте с опытным игротехником. Это утверждение безусловно, если иметь в виду исполнительскую функцию команды (по отношению к сценарию и центральной роли организатора и руководителя игры). Команда с этой точки зрения является лишь суммой ее отдельных членов. Но исполнительская функция не является единственной и, быть может, даже ведущей. Мы уже говорили, что игра состоится лишь тогда, когда игротехники не просто тиражируют известную сумму технологических приемов, но как целостная команда решают (с помощью игры) различные проблемы (содержательные, социокультурные, методологические, игротехнические),

возникающие в игротехническом сообществе, в данной команде в первую очередь. Лишь собственное напряжение команды в силах создать напряжение игроков. Иначе говоря, лишь развиваясь, ИГТ-команда способна стать механизмом развития остальных участников игры.

Практически это означает, что ИГТ-команда должна сохранять традиции и методы работы методологического семинара, поставив лишь его в более жесткие условия (умение осуществлять игровую технологию, поведение своих занятий и работ до состояния, когда игровые формы оказываются эффективным средством продвижения). В методологическом семинаре так же, как и в других, участники могут взаимодействовать и пересекаться в немногих и весьма различных точках, продвигаться параллельными и даже независимыми курсами, отрабатывать собственные мыслительные конструкции и программы, оставаясь на уровне мышления и мыслительной коммуникации. Игра требует от всех участников единства мышления и действия в плане мыслительности, т.е. выхода за пределы чистого мышления и мыслительной коммуникации, что невозможно без достижения игротехниками соответствующего единства. Возникает вопрос не только о мыслительно развиваемых нормах деятельности (что служит предметом постоянной рефлексии на методологических семинарах), но и о синтонности этих норм и процессов их реализации, о командной дисциплине. Вопрос сложный, поскольку, повторимся, исполнительская функция команды не является ведущей, а методологизированные игротехники, трансформировавшиеся из "игротехнологизированных" методологов, согласно методологии объединены не столько ответами, сколько постановкой задач и проблем.

Последняя фраза в определенной мере указывает на характер работы методологов-игротехников на этапе сценирования игры: исходным моментом совместной работы служит некоторая проблема, названная темой игры, а создание сценария есть расширение проблемы, ее проработка в нескольких вариантах с учетом прошлых игр и прошлого методологического, теоретического или иного опыта.

Демонстрация приемов и методов КМД командой на этапе сценирования, реальное осуществление этого процесса снимает вопрос о дисциплине как исполнении игровых программ и следовании категориальным схемам, предложенным руководителем игры: умение собрать подходы членов команды по каркасной смысловой схеме и воплотить ее в программу игры превращает исполнительскую деятельность работающего в группе игротехника, с одной стороны, в процесс самореализации своего развития, а с другой — в продолжение коллективной дискуссии,

начать на этапе сценарирования, в новую форму игротехнической коммуникации. Если процесс КМД был осуществлен ИГТ-командой неудовлетворительно (часто потому, что кто-то из игротехников решил отсидеться, не включаясь в ситуацию, или видел ее иначе), то в дальнейшем это оборачивается провалом игры и конфликтами в команде, обусловленными, в частности, тем, что с точки зрения руководителя игры игротехник не реализует запрограммированную деятельность, и возникают вопросы об игротехнической дисциплине и квалификации. Конфликты в команде, загнанные внутрь и не раскрывшиеся в ходе сценарирования как значимые социокультурные проблемы или межличностное напряжение, неизбежно выплывают в игре и примут вид конфликта игровых групп (между собой или с руководителем), поскольку группы всегда несут на себе личностные и профессиональные черты работающих с ними игротехников (возможный вид конфликта — группы со своим игротехником, если его влияние оказывается меньшим, чем пленума или руководителя игры). В игре появляется особый и крайне неприятный игровой слой — подспудная игра конфликтующих игротехников.

В процессе проблематизации и построения сценария игры команда должна четко отработать такую систему средств, которая обеспечивает единство ее действий. Эта система может быть в той или иной мере развитой, а может быть и минимальной, предоставляя игротехникам максимум свободы, но непременно она должна быть представлена и обсуждена как то, что обеспечивает единство игротехнического действия. Как правило, средством выступают категориальные схемы осуществляемых в игре процессов деятельности (КМД, проектирования, программирования, проблематизации, самоопределения и т.п.) или онтологические скелетные схемы (понятные схемы) содержания, предметов мысли и деятельности игроков (стратегии, стратегического мышления, товаров потребления как элемента образа жизни и т.п., см. ниже описание отдельных игр).

Категориальные и онтологические схемы фиксируют определенный уровень продвижения ИГТ-команды в решении постоянно стоящих или эпизодически возникающих перед ней проблем. Проектировочная и программистская деятельность, КМД и т.п. принадлежат к разряду вечных методологических тем, а проблема товаров народного потребления может быть преходящей. Категориальная или онтологическая схемы как позитивный результат обсуждения проблемы ИГТ-командой на сценарной стадии могут стать в игре предметом дальнейшей проблематизации и трансформироваться в новые схемы, особенно если схематизируемая деятельность или содержание попадают в область дей-

тельности, проблематизируемой и развиваемой игрой. Но схемы могут выступить и в чисто инструментальной, организационной функции, быть освоенными игроками и превращенными в совокупность понятий (категориальная схема проектирования может вылиться в схему организации определенной проектной деятельности, осуществляемой определенными коллективами, а схема товаропотребления — в соответствующее понятие о механизмах развития образа жизни и их реализации в конкретных условиях¹). Игра может принять полифоническое звучание в том смысле, что в одних группах определенные категориальные или онтологические схемы используются инструментально как основания для осуществления деятельности и построения ее программ, тогда как в других они становятся предметом проблематизации и трансформации.

Категориальные и онтологические схемы, как правило, предъявляются по мере их задействования в процессе игры с тем, чтобы, во-первых, исключить манипулирование со стороны игротехников (знающих), как на самом деле обстоит дело, но скрывающих это от игроков), и, во-вторых, эксплицитно определить нормы и критерии оценки работы игроков. Нормативно-критериальные и организационные функции схем являются предметом рефлексии как в ходе игры, так и на специально организуемых методологических консультациях (после окончания основного игрового времени), а также в работе штаба (ИГТ-команды) в ходе игры и после ее окончания. Особенно важно фиксировать и анализировать механизмы использования таких схем, поскольку возможно замещение этой деятельности чисто словесным их усвоением, пустой прокламацией: внешнее, мыслительно и деятельно не проработанное употребление схем ведет к профанации мышления и деятельности, а невниманию к реальным процессам КМД чревато пропуском интересных ходов, анализ которых может проблематизировать эти схемы и дать толчок к их дальнейшему развитию.

¹Заметим, что каждая игра выстраивает свои предметно-содержательные конструкции и свою организацию процессов деятельности. В этом уникальность каждой игры и трудность в трансляции полученных на ней продуктов, что еще раз подтверждает тезис о необходимости формирования команд игроков в ходе игры, способных осваивать, развивать далее и использовать во внутрогровой деятельности полученное на игре. Транслируются же и развиваются в методологическом распределении категориальные и онтологические схемы (см.: Щедровицкий Г.П. Прищипы и обшая схема методологической организации системно-структурных исследований и разработок. — В кн.: Системные исследования (ежегодник). М.: Наука, 1981).

Командная форма существования методологизированного игротехнического сообщества, как это было отчетливо осознано в той ИГТ-команде, к опыту которой постоянно апеллируют авторы, может служить своего рода образцом существования и во вне игровой жизнедеятельности, рассматриваться в качестве эффективного механизма социального воспроизводства, а именно механизма развития в условиях лидирования социокультурного блока. Механизм этот достаточно сложен, если сопоставлять его с другими, развитыми к настоящему времени механизмами социального воспроизводства и способами их осознания.

Упростим задачу, отметив основные блоки интересующего нас механизма на иллюстративном материале ИГТ-команды. Такая команда по установке, изначально заложенной в ОДИ, и по факту, сложившемуся в ходе развития игровой технологии, выступает в качестве источника развития объекта своей деятельности — сложного, неоднородного, данного как организованный материал до и вне игры и организуемый далее в ходе игры. По отношению к команде как развивающему началу данный объект выступает в качестве функционирующего и требующего развития, т.е. перехода в новое состояние (развивающийся, т.е. имеющий механизмы развития объект также может быть рассмотрен "функционально" — анализируется функционирование этих механизмов). Схематически это изображено на рис. 7.

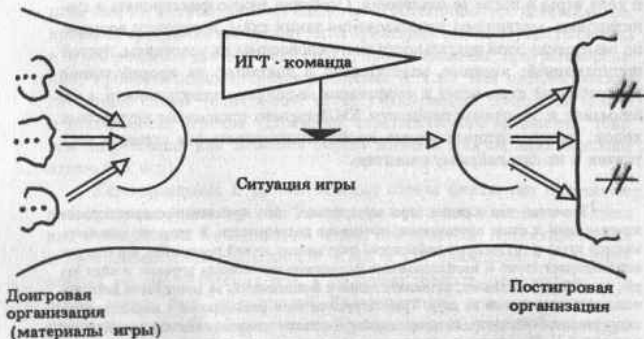


Рис. 7. Игротехническая команда как механизм развития объекта игрового воздействия

Как мы старались показать, ИГТ-команда лишь тогда способна выступить источником развития, когда она развивается сама, ставя и разрешая собственные, зачастую весьма специфические проблемы. При этом предполагается существование достаточно стабильной сферы, к которой "привязывается" игровое методологизированное сообщество, ради и благодаря которой оно живет, откуда черпает проблемы, ценности, идеи, образцы поведения и решений с тем, чтобы, пропустив их через себя, обогатить и вернуть назад, тем самым развив ее. Если рассматривать игротехнику более широко (не отождествляя методологов и игротехников, однако говоря о методологизированном игротехническом сообществе) как форму социотехнической деятельности, то, вероятно, эта сфера по смыслу очень близка тому, что называют духовной культурой, или просто культурой (игра тогда не столько социотехника, сколько социокультуротехника). Важно, что в любом случае с ИГТ-командой связаны две функционально разные сферы, которые она развивает благодаря собственному развитию, что схематически представлено на рис. 8¹.

Интересно отметить, что участники ОД-игр так или иначе осознают развивающую функцию ОДИ и ИГТ-команды в частности. Осознается

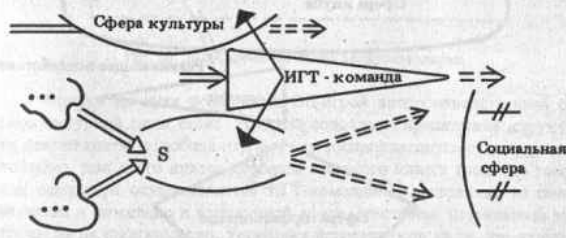


Рис. 8. Полиферное существование игротехнической команды

¹ Рис. 8 изображает функциональные, но не материальные отношения, поскольку "по материалу" сферы культурная и социальная накладываются друг на друга, а ИГТ-команда живет одновременно и в той и в другой. Здесь же следует подчеркнуть, что сфера, с которой связана ИГТ-команда, и сферы, из которых пришли игроки и куда они уйдут после игры, разные. Игра как бы интегрирует эти сферы в определенную целостность.

ими и то, что ИГТ-команда существует не сама по себе, а выражает существование более широкой деятельности, которая стоит за командой и для которой команда живет. Практически всегда и почти в однозначных терминах игроки приходят к выводу, что в игре они были включены в новый тип существования и что для того, чтобы теперь жить по-новому, в частности иметь возможность развиваться и развивать нечто, действовать мысля, они должны и дальше играть. В противоположность своему сегодняшнему существованию как главным образом формализованно-исполнительскому и производственному они полагают игровую жизнедеятельность как свободную и клубную, при этом сфера клуба рассматривается в качестве самоценной и одновременно служебной как механизм развития сферы производства. Схематизируя это¹, можно следующим образом представить место ИГТ-команды или команд, которые формируются в ходе игры (рис. 9).

Не останавливаясь сейчас на понятиях сферы, клуба, производства, культуры и социальной сферы, отметим лишь общее в механизме построения двух последних схем, фиксирующих организационную функ-



Рис. 9. Команда как механизм связи клуба и производства

¹Данная схема оставляет без ответа важный вопрос: может ли команда (сформированная на ОД-игре) выполнять свою функцию развивающего механизма, если она одновременно не методологизируется, а потому не выходит на уровень саморазвития.

цию ИГТ-команды и ОДИ в целом в широком социокультурном контексте: высшим социокультурным результатом ОДИ является воспроизводство вне игры тех структур деятельности (КМД, в частности), которые складываются в игре. Эти схемы являются своеобразным категориальным обоснованием нашего утверждения, что тиражирование игротехнических приемов, реализация стандартной игротехнической методики не в силах обеспечить развитие объективной ситуации (этим путем можно осуществить шаг изменения), поскольку развитие обеспечивается при условии подключения культурной сферы, и если ее нет у ИГТ-команды, то она не появляется в игре¹. Данные схемы как воспроизводственные противопоставляются нами прежде всего экономической воспроизводственной схеме (рис. 10), в которой механизмом развития фактически являются рыночные отношения, включенные в производственную схему, а человек оказывается лишь одним из элементов сферы потребления, призванный обеспечивать (своим трудом, своими потребностями) расширенное воспроизводство.

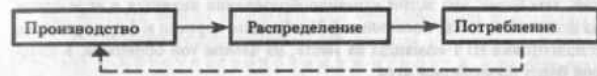


Рис. 10. Экономическая схема воспроизводства

Однако на пути исполнения ОД-игрой воспроизводственной социокультурной роли стоит труднопреодолимое препятствие: структура деятельности, подобная игровой, не воспроизводится отдельным человеком, для этого нужны команды высокого класса (подобно тому, как сама игра осуществляется ИГТ-командой), нацеленные на саморазвитие и движение в культурной сфере, способные переключать эти процессы на производство. Установка игротехников на то, что из игры будут выходить такие команды, пока что мало оправдывается. Конечно, в играх рождаются интересные проекты и программы, в них осуществляются личные прорывы и выходы отдельных людей на новые

¹Заметим, что схема на рис. 9 часто принимается за категориальную схему развития, чем она не является: развитие предполагает не только "чистый" механизм в виде развивающей силы, но и гетерогенную по отношению к развиваемому объекту сферу, в которой живет этот механизм и откуда он черпает свое содержание; развивающимся же является все целое.

горизонты существования, более того, имеют место многочисленные попытки в одиночку воспроизвести игровые структуры самым буквальным образом, организуя самостоятельные ОДИ. Но вопрос в том, действительно ли это ОДИ, даже если повторяются ее технологические приемы.

Чтобы преодолеть это препятствие, в последнее время нами предприняты две попытки. Первая — проводить на одной "площадке" серию игр с повторным включением лиц и даже сложившихся на предшествующих играх групп. Сложность, однако, в том, что редко какая организация может позволить себе за короткое время провести несколько крупномасштабных игр; не выдерживает нужного темпа и ИГТ-команда (как вариант рассматривалась возможность подключения двух-трех работающих в сходном режиме ИГТ-команд). Вторая попытка, как нам сейчас представляется, является более перспективной и содержит в себе принципиально новые возможности развития ОДИ-движения. Суть ее в отказе от временного "десантирования" ИГТ-команды в чуждую для нее среду и ожидания последующего произрастания команд на месте. (Фактически, вопреки логике, для этого мало игрового времени и усилий, тем более, что задача командообразования является в игре одной из дополнительных, косвенных.) Необходим переход к формированию и подготовке ИГТ-команды на месте, из членов той общности, в которой будет проводиться игра.

Важнейшее преимущество этого пути состоит в том, что после окончания игры остается механизм ее повторения и в конечном счете воспроизводства структур деятельности, подобных игровым. Однако здесь есть свои сложности. До сих пор команды образовывались преимущественно из участников методологических семинаров (включение в методологическую сферу служило основой для продвижения ИГТ-команды и выполнения ею развивающей функции), которым надо было передать игровую форму деятельности и технологию¹. В последнем случае создается команда, которой надлежит передать не только игротехнические средства, но и методологический способ жизни, сформировать новую духовную сферу — в дальнейшем предмет ее постоянного внимания. Это очень трудоемкая работа, но возможная и в конечном счете наиболее продуктивная.

¹ Правда, на практике это правило соблюдалось далеко не всегда. В результате человек, участвовавший в ОДИ, но не прошедший методологической школы, становится игротехником именно методического стиля: владея скудным набором технологических приемов, он тиражирует известные ему игровые сценарии, теряет при этом цели развития, зачастую просто профанирует ОДИ.