

Sisukord

Предисловие	2
О становлении "катастрофического" типа мышления	4
Игра и ОДИ.....	8
Игра.....	9
Понятийное описание игры.....	11
Объективированный контур игры.....	11
Игра и жизнь. Серьезное и несерьезное.	11
Игрушка. Знаково-символический характер игры.	11
Правила. Внутренний порядок в игре.	12
Определенность места. Замкнутость игры на себя. Воспроизводимость.	12
Азарт. Риск. Напряжение. Свобода. Удовольствие.	12
"Институциональная" природа игры.....	13
Игра как становление игры.....	14
Схема игры (организационно-методологическое описание игры).....	15
1. Формирование игрового отношения.....	15
2. Формирование поля игры.....	16
3. Замыкание игры - появление "мира" игры.....	17
Бытие игры. Философско-методологическое описание игры.	21
Категория "мира".....	21
Процессы "становления".....	23
Понятие "вещи"	26
Игра как "третий мир".....	27
ОДИ как игра	28
Игры в знания.....	29
Игры людей.....	31
Игры в методы.....	31
Проблематизация основной идеи ОДИ.....	32
Заключение	35
Благодарности.....	37
Приложение.....	38
Отдельные главы из истории игротехнической группы в методологическом проекте "ОДИ".....	38
1-й период. Становление группы: декабрь 1983 г.(первые попытки провести самостоятельную игру) - февраль 1986 г. (игра в Уфе, где было проведено фактическое оформление игротехнической специализации и команды на т.н. Школе игротехники).....	40
2-й период. Освоение игры - экспериментирование с формой ОДИ (1985 - 1987 гг.).....	40
3-й период. Проблематизация ОДИ. Этот период в явном виде начался с января 1987 года, когда ОДИ использовалась как средство проведения конкурса руководителей на заводе РАФ и закончился, видимо, проведением в октябре 1988 года социально-экологической экспертизы на озере Байкал.	40
4-й период. Институционализация игротехники. В конце 1987 года произошло два события, положившие начало новому этапу в жизни игротехники.	41

Пятый период. Распад группы. Перенос основной тяжести проведения ОДИ на профессиональных игротехников автоматически привел к началу распада "старого состава" группы. Многие члены группы стали формировать самостоятельные направления работы, готовить команды, проводить собственные мероприятия. Фактически к 1991 году образовалось уже несколько самостоятельных направлений.	41
Шестой период. Окультуривание игротехники. Поверх процессов распада начинается формирование нового процесса - я его назову процессом "окультуривания": стали появляться описания игровой практики, теоретические статьи про ОДИ, возникли несколько игротехнических и методологических журналов. Но это уже касается не столько истории группы, сколько всего сообщества игротехников и методологов.....	42
Литература.....	42
Tabel Timeline.....	45

Организационно-деятельностные игры:

мышление в “зоне риска”

С. Попов

Предисловие

Уже полтора десятка лет в Советском Союзе, а теперь в России и странах СНГ, множество людей организуют проведение весьма специфических мероприятий - организационно-деятельностных игр (ОДИ). Это - игры взрослых людей, ученых, специалистов и управленцев, иногда напоминающие научную конференцию, иногда - мозговой штурм по решению сложной проблемы, это интеллектуальные игры, временами переходящие в психодраму.

Разработка ОДИ осуществлена Г.П. Щедровицким, основателем и лидером Московского методологического кружка (ММК) - оригинальной советской (русской) школы методологии. Родившись в 50-е - 60-е годы в бурных дискуссиях по проблемам логики, философии и методологии науки, методология в версии ММК превратилась в самостоятельное направление. Через кружок прошли тысячи специалистов в гуманитарных областях знания.

Пройдя в 1980 - 1991 гг. школу ММК и ОДИ, я с 1983 по 1991 год сам провел большое количество игр. Сейчас, как мне кажется, пришло время анализа "феномена ОДИ" не только с точки зрения техники проведения ОДИ и специфических методологических теорий, которые при их проведении используются, но и с более общей точки зрения. Эта точка зрения подразумевает ответы на вопросы общекультурного характера: в чем методологические корни появления и существования ОДИ как интеллектуальной игры? В каком отношении ОДИ находятся к аналогичным работам, практикуемым в мире? Насколько специфично для ОДИ то, что они были созданы в условиях социалистической страны, в условиях значительной интеллектуальной изоляции от

аналогичных разработок в мире? Размышляя над подобными вопросами, я обнаружил, что очень многое можно понять, обратившись к первичной интеллектуальной коллизии, в которой ОДИ родились.

Действительно, парадоксальная ситуация: лидер сугубо рационалистического течения в философском андерграунде Советского Союза, Георгий Петрович Щедровицкий, известный своей приверженностью к объективности и логике, ведущий специалист в области теории мышления и деятельности, вдруг начинает одну за другой проводить игры, полные азарта, личностных переживаний и драм, неопределенности оснований и методов работы, интуиций и провалов.

Переход был настолько резким, что я помню высказывания некоторых из его бывших соратников и учеников: "Раньше мы изучали мышление Канта, а теперь нас интересует "мышление" дяди Васи".

Что же заставило холодный чистый разум Методологии, бесстрастно проникающий в суть вещей, оперирующий тончайшими категориальными и понятийными различиями, ринуться в грубый, страстный и личностно окрашенный мир Игры? Согласитесь, есть в этом что-то мистическое, что-то от ухода из Касталии Кнехта, героя "Игры в бисер" Г.Гессе.

Я думаю, что прояснение подлинных причин такого поворота методологической мысли во многом прояснит и сущность ОДИ, поскольку я не считаю это событие случайным. Но в этом случае центральным предметом становится взаимодействие развивающегося Мышления и Игры - как раз тот предмет, которому в игротехнической и методологической литературе, посвященной ОДИ [1-6,9,10], меньше всего уделяется внимания. В предлагаемой работе я пытаюсь подвести некоторые основания под следующую гипотезу:

- осуществляя грандиозную попытку построения теории мышления [33], ММК пришлось перейти от исследования мышления к его культивированию. Эта смена подхода к проблеме мышления - с исследовательского (теоретического) на инженерно-практический, - осознавалась, но чаще всего на идеологическом уровне. Средства же и методы работы оставались по преимуществу "старые" - заимствованные из философии и науки.

- культивирование мышления заставляет отказаться от стационарного состояния организации мышления - происходит проблематизация всего корпуса культурно-закрепленных форм его организации, в первую очередь - предметной организации. Мышление начинает пониматься не как познающее ("отражающее"), а как продуктивное, становящееся и воспроизводящееся;

- методологические схемы явились тем новым средством, которое позволяло на одном материале (в схеме) фиксировать как объект размышления, так и способ осуществления мышления;

- культивирование мышления неизбежно влечет за собой его практикование - распространение принципов его организации на формы жизни. Это привело к

смещению интереса методологии в сторону проектирования и программирования деятельности, а в дальнейшем - в сторону общественной инженерии;

- для культивирования и практикования становящегося и продуктивного мышления необходим особый плацдарм. Существующие системы деятельности не пригодны для этого. И что-то - то ли гениальный расчет Георгия Петровича, то ли его фантастическая интуиция, то ли само Провидение - подтолкнуло методологов к Игре, к деятельностиному способу жизни, в котором новый стиль мышления стал преодолевать не только старые структуры мышления, но и самое себя;

- в появившихся методологических играх (ОДИ) игровое отношение постепенно втягивало в себя не только устоявшиеся структуры мышления и деятельности, но и культивировавшиеся в ММК и считавшиеся собственно "методологическими" структуры. Втягивало - и так же успешно разрушало;

- разрушение "устоев" методологического мышления происходило параллельно с восстановлением в ОДИ полной структуры Игры. Это имело несколько последствий: с одной стороны - снижение уровня и социализацию отдельных методологических групп; с другой - попытки "не заметить" произошедшего события и вернуться к "теоретической чистоте" методологического мышления, превращая методологию в "инструментальную часть философии"; с третьей - очищение методологической идеи от промежуточного состояния (оппозиция официальной советской философии и позитивистской науке) и формирование на ее основе самостоятельного стиля мышления - методологического или "катастрофического" мышления;

- "катастрофическое мышление" в его методологическом варианте практически полностью сформировались в ОДИ. Можно не выделять "катастрофическое мышление" как особое, считая его следующей фазой развития мышления (первая фаза - мышление как инструмент (способ) исчисления сущностей - Логика Аристотеля; вторая - мышление как способ создания идеальных сущностей - новоевропейская наука; третий, в создании которого участвует методология - мышление как способ создания новых миров.)

Естественно, что в одной работе развернуть все тезисы невозможно, поэтому в данной статье обоснование представленной гипотезы я начну с анализа типов мышления.

О становлении "катастрофического" типа мышления

В истории формирования человеческой культуры отчетливо выделяются два типа мышления, появляющиеся в разное время и при разных обстоятельствах.

Первый тип - "исчисляющий сущности" - появляется и оформляется в Древней Греции. Его основы сформированы Платоном и Аристотелем, завершены грандиозными трудами схоластов.

Основу первого типа мышления составляет необходимость рассчитывать (исчислять) сущности мира. Но при этом понимание сущности мира лежит вне мышления - оно идет через откровение и созерцание. Данные через не мыслительные возможности

сущности теперь необходимо было "исчислять" - выстраивать связи и отношения между ними.

Основу такого мышления составляют "Физика", "Метафизика" и "Логика". Физика позволяет систематизировать вещи видимого мира, Метафизика - говорит о сущностях мира невидимого, а Логика дает возможность строить истинные суждения и о тех, и о других.

Мышление при этом регулярно, но Разум и Мир разрывны: между мыслимым и реальным миром стоит Откровение.

Второй тип, также хорошо описанный [20,33] - "чистое мышление": мышление, создающее свои собственные сущности - идеальные объекты. Основу для их появления дают Онтология и Метод (понимаемый как порядок, "правила для руководства ума" [38]). В результате появляются не истинные суждения, а совсем другие образования - Знания. Мышление начинает производить знания. Это уже достижение новоевропейской науки.

Мышление второго типа начинает переносить свою регулярность и расчетность на организацию жизни и внешнего мира. Появляется техническая инженерия, позволяющая все больше изменять мир согласно идеальным представлениям, которые формирует наука. Эффективность этого типа мышления была такова, что в какой-то момент возникла иллюзия, что мир устроен согласно мыслимому, а мышление "отражает" сущность мира. Отсюда и объективный идеализм, считающий мир проявлением процесса развития Идеи, и материализм, считающий, что мышление "отражает" законы природы, и диалектические учения, пытающиеся построить переходы из идеализма в материализм и обратно.

Но с какого-то момента возникает понимание того, что регулярно устроенное мышление не может освоить события мира. Возникает ощущение Абсурда, а затем Катастрофы. Понятие катастрофы стало актуализироваться совсем недавно, в конце XIX - начале XX века. Оно связано с нарушениями регулярного хода событий в человеческой цивилизации, происходящими в течение жизни одного поколения. Смысл катастрофы в том, что происходит разрушение систем жизни, - но при этом цивилизованное сознание человека сохраняется и человек должен выжить и при этом не опуститься, а сохранить уровень цивилизованности.

В этом смысле римляне не осмыслили падение своей империи как катастрофу. Для них это было поражение в очередной войне, гибель правителей и их смена, личные коллизии. Те же, кто оставался носителем прежнего уровня культуры, уже не могли его восстановить - они либо опускались, либо погибали, либо бежали. И наоборот - Первая и Вторая мировые войны, экологические бедствия, технологические аварии, революции, перестройки, - современным сознанием воспринимаются как катастрофы: система организации жизни разрушается, а сознание остается столь же высоко организованным, как и до катастрофы, и требует того же от жизни. Усилия человечества направляются на восстановление прежней жизни и ее развитие.

Перед мышлением возникает задача совершенно иного порядка: задача организации жизни в целом, творение ее новых форм. Мыслить масштабами катастроф - их организации и ликвидации.

Человек начинает строить планы изменения жизни на всех уровнях - от реорганизации фабрики до реорганизации жизни целых стран и народов. И точно так же, как во времена Древней Греции пираты Средиземноморья строили свои расчеты - как, имея три сотни человек, захватить город с пятью тысячами жителей, в котором к тому же ни один из них не был, - так сейчас огромное количество людей - от руководителя разведгруппы до рекламного агента и аналитической группы политика - рассчитывают: как заставить большое количество людей делать то, что им нужно, не применяя прямого насилия. То, чем в 1905 и в 1917 году занимался В.И. Ленин с соратниками, рассчитывая перевернуть огромную страну, теперь занимаются тысячи и сотни тысяч людей. В результате мелкие и крупные катастрофы стали повседневностью. А их предотвращение и организация - работой и промыслом.

Расчет катастрофического хода событий, как бы мы их не называли - конфликты, проблемы, рискованные предприятия, крахи и банкротства, аварии, массовые беспорядки, социальные и научные революции, чрезвычайные ситуации, - и участие в них (не участвовать мы не можем, пока живем как люди) требует иного строя мышления, чем то, которое в нас воспитали философы и ученые прежних поколений. Ученые и специалисты как-то незаметно отходят в категорию "яйцеголовых" и "профессиональных кретинов", пополняя ряды бесчисленных экспертов, советников и аналитиков, а правят бал политики и военные, устраивающие перевороты и кризисы, рекламные агенты и шоу-бизнесмены - владельцы настроений толпы, организаторы мировых систем информации, финансовые магнаты, продумывающие судьбы Запада и "развивающихся стран", организацию "экономических чудес" в Азии и "расчистку территории" в Югославии для будущего "чуда". А носители старого типа мышления служат им. Служат, поскольку не могут помыслить причину катастроф. Их мир регулярен и закономерен. Чтобы участвовать в новом мире, нужен иной тип мышления. И этот новый тип мышления формируется.

Его логическую основу составляют **Миры**, возникающие как пространства жизни онтологических и культурных сущностей, **Ситуация** и средства самоорганизации в ней (в частности, метод, понимаемый как "путь" в хаосе), и **Схемы** - способ творения миров, инструмент их "взятия" и средство путешествия по ним. Результатом такого мышления является новый порядок жизни, новые миры.

Перечисление многочисленных социальных симптомов появления нового типа мышления, нового интеллектуального отношения к реальности не означает, что именно реальное положение дел делает прежний способ мышления второстепенным. Скорее наоборот. Сформировавшиеся идеалы монистического и регулярного мышления породили своих "могильщиков": технологическую форму организации и идею управления.

Технологическая форма организации с производственной сферы давно перешла на организацию жизни вообще. Но народы, страны и люди в отличие от машин не могут жить технологически - они обладают способностью ставить собственные цели, они

обладают рефлексией и способностью играть. Пришлось специально изготавливать особые виды людей, у которых эти способности минимизированы. В результате, с одной стороны, началось непрекращающееся "восстание масс" там, где это удалось, с другой - происходит возвращение целых народов к нормам нецивилизованной (но культурной) жизни - к национализму, религиозному фундаментализму, - там, где превращение человека в не рефлектирующего обывателя не удалось. Господство технологической формы организации создало ситуацию нарастающей экологической угрозы всему живущему - регулярное мышление не смогло построить форму осознания сущности технологии, а следовательно, и ограничений на их применение.

В основе же идеи управления лежит впечатление "регулярно мыслящего" сознания, что можно построить систему управления обществом, что общество может быть построено "правильно", и что вообще существует такое "правильное". Попытки реализации этой идеи, выношенной гигантами человеческой мысли, привели к еще более ужасающим последствиям: именно эта идея породила социализм и фашизм, апартеид и неокOLONIALИЗМ Запада.

Выпустив "джиннов" из бутылки, мышление оказалось не в состоянии с ними справиться. Не справившись, мышление породило "Абсурд" в сознании отдельного человека и "Деконструкцию" в сознании философа. Вызвало актуализацию эсхатологических и просто нигилистических настроений, лишив жизнь смысла. Затем стало упорно прятаться в языковых упражнениях и попытках возврата к "Золотому веку философии", когда оно могло заниматься вопросами Бытия и Истины, не обращая внимания на кардинальные изменения жизни, происходящие в течение жизни одного поколения.

Вся эта фантастическая коллизия интеллекта была прожита ММК - группой людей, поставивших себе целью культивировать наиболее передовые формы мышления: начав с "Капитала" Маркса, преодолев позитивизм науки, пройдя через феноменологический искуc, методология вышла к проблеме формирования синтетического мышления. Здесь ее ждали идеи организации и управления. И методологи с той же прямотой и последовательностью, которые требует служение Мысли, стали культивировать предельные формы регулярного мышления. Но для этого необходимо было "проживание" этой, еще не существующей в развитой (предельной) интеллектуальной и социальной реальности, границы - между регулярным мышлением Декарта и Канта и современным мышлением катастроф. Этому способствовала и общая социальная ситуация - советская цивилизация, построенная на идеях управления всей жизнью, организованная планом - реализация грандиозной утопии новоевропейского мышления.

Почти сразу же было обнаружено, что эти идеи - управления и организации, рожденные регулярным мышлением, - уже практически выпадают из его компетенции, они "одной ногой" уже в новом - инженерном, или "катастрофическом" мышлении. Необходимо было место, где бы организация и управление существовали актуально, где человек мог бы их прожить и почувствовать их границу и как мыслительную, и как социальную реальность. Такое место появилось - это была Игра. Чудо свершилось - методология нашла ОДИ, а через несколько лет, на пике совершенства в технике проведения ОДИ, стала рушиться мировая цивилизация - Советский Союз. Сошлись мировые нити, произошло Событие и новый тип мышления стал фактом - он уже явно

присутствует в нашей жизни. Из латентной фазы культивирования он переходит в стадию оформления. Конечно, таких событий произошло много во всем мире, они совершенно разные, но то, что создание методологией игры одно из них - для меня несомненный факт.

Замечание. Описание феномена игры и ОДИ, которое дается ниже, является попыткой представить фрагмент размышления в инженерном стиле. Здесь не строится классического рассуждения через построение суждений, вытекающих одно из другого (хотя там, где нужно, это используется), не строится идеальный объект - Игра, на базе которого можно было бы создать теорию. Более того, я пытаюсь показать, что такие явления, как Игра, не могут быть взяты и осмыслены регулярным ("чистым") мышлением. Они могут быть взяты только инженерным ("катастрофическим") мышлением, которое создает не знание об игре, а схему становления (создания, соучастия в появлении) игры. Соответственно и организация знания в этом случае иная - я ее называю "дисциплинарной" [16,29] в противоположность предметной организации, принятой в науке.

Дисциплинарная организация кроме представленной ниже в тексте пары "понятие-схема" (в предметной организации - "объект-метод") требует еще и предъявления границ и условий существования знания. В отличие от предметной организации, где условность знания задается способом построения идеального объекта (процедурами локализации и абстрагирования, - или "фальсифицируемостью" и "верифицируемостью" знания по К. Попперу [34]), в дисциплине условность задается через возможности используемой схемы, границы исторической реконструкции и "историю создания" - или "личную историю человека". Поэтому в тексте постоянно идут ссылки на историю проведения ОДИ, а "личная история" представлена в Приложении как "история игротехнической группы".

Игра и ОДИ

Мне приходилось несколько раз слышать от игротехников со стажем, что слово "игра" попало в ОДИ случайно, что, может быть, не стоит рассматривать ОДИ как игру, или что сам этот вопрос - что в ОДИ игрового и является ли ОДИ игрой - "на самом деле" не столь важен. Г.П. иногда поддерживал эту версию, сообщая в лекциях, что термин "игра" использовался как защита от властей и доносов: мало ли чего можно сказать "для игры". П. Щедровицкий тоже иногда не считал ОДИ игрой: "ОДИ, наверное, просто не игра" [13]. Но в игротехнический период трудно говорить, что было сказано на семинарах серьезно, а что "для игры" - для возбуждения интереса и появления оппозиции. Потому что в другом месте он же сказал: "ОДИ есть игра", "... между ОДИ и, скажем, детскими играми нет качественного или сущностного различия" [14].

Тем не менее, идея провести первую ОДИ возникла на основе опыта проведения методологических семинаров, часто именовавшихся ИМИ - интеллектуальными методологическими играми - и опыта проведения учебных деловых игр в Институте физкультуры. К вопросу об игровой природе ОДИ относились на самом деле довольно серьезно: в 1982 и 1983 гг. проводились совещания "Игры и игровые формы организации мыследеятельности", затем игры по проблемам игры: Игра 39 в Горьком по теме "Понятие игры и типология игр"(1984 г.), Игра 44 (игра 5 С. Попова) в

Бирштонасе "Демонстрация и метод при передаче опыта ОДИ (Типология и общее понятие игры)" (1985 г.), Игра 52 в Калининграде "Передача техники и методов организации ОДИ в педагогические сферы и области" (1987 г.). Было создано много мыследеятельностных представлений об ОДИ [1,2] - и ни одного о собственно игре.

Я считаю, - и ниже постараюсь показать, - что:

- игра для ОДИ - выражение более глубокой ее сущности, чем "форма и метод организации коллективной мыследеятельности..." (Г.П. Щедровицкий) [1,2], "метод развития образования" (Ю. Громько) [5], "механизм развития деятельности" (П. Баранов, Б. Сазонов) [4]. Все эти характеристики верны, но лишь как вторичные, и их верность относительна - с точностью до степени реализации "игрового";

- именно развитие игры в ОДИ привело к проблематизации формы и идеи ОДИ, к проблематизации многих положений методологии, на которых строилась работа в ОДИ;

- не разработанность в СМД-методологии сфер, связанных с общественными процессами и структурами, с этикой и антропологией, привела к тому, что феномен игры в ОДИ осознан и описан не был, что, в свою очередь, повлекло за собой как разрушение методологического аппарата, использованного в ОДИ, появление псевдопроблем "отношения методологии и ОДИ", появление идеи ОДИ "без методологии", - так и необходимость разработки новых средств в методологии, способных ассимилировать подобные игре социокультурные образования.

Это не обвиняющее и не критическое замечание: в тех условиях, в которых методология существовала до последнего времени, попытка разрабатывать позитивные научные положения об обществе была практически невозможна - агрессивность официальной науки уничтожала все новое. Достаточно вспомнить конфликт Г.П. с официальными социологами в конце 60-х годов, закончившийся исключением его из партии. Те же проблемы - с психологией и философией (точнее - с официальными философами и психологами). Правда, и сейчас положение не лучше: происходит "культурная" колонизация страны и в разряд официального переходит второсортный западный теоретический товар типа "конфликтологии", "экономикс'ов", теорий "менеджмента" и пр., отличающийся не меньшей агрессивностью к культуре.

Игра

"...самое целесообразное - не писать того, что все равно напишут немцы."

Н.В. Тимофеев-Ресовский

Понятие игры относится к классу трудно фиксируемых в сознании "мирообразующих" понятий в силу их пра-культурного характера, способности порождать "миры" и явного участия человека в реализации этих понятий. Этот класс понятий отличается от привычных науке субстанциональных и функциональных понятий тем, что и субстанция, и функция того объекта (явления, общественного образования), о котором идет речь, устанавливается целенаправленно (не причинно) действующим и

реализующим это понятие в своей жизни человеком. Мирообразующее понятие нельзя усвоить, не прожив того, о чем оно говорит. Только пережив игру, страдание, любовь, человек способен о них осмысленно говорить и видеть, что стоит за понятиями "страдания", "любви", "игры".

Это обстоятельство часто вызывает стремление объяснить сущность, выражаемую понятием, чисто субъективистски: "если человек сам играет, то это игра" или "каждый понимает игру по-своему". Сознание же человека из научного мира требует определенности понятия, доведения его до "определения". Проблема же состоит в освоении понятия [29].

Такая сложность понятия игры обусловлена особенным характером самого явления. Хейзинга [19] и вслед за ним Гадамер [18] показывают это на том, что в европейских языках слово "игра" не имеет другого соответствующего глагола, кроме "играть": "В игру играют. Другими словами, чтобы выразить вид деятельности, следует повторить в глаголе понятие, заложенное в существительном. А это, по всей видимости, означает, что действие - такого особого и самостоятельного вида, что оно выпадает из круга обычных видов деятельности. Игра - это не деяние в обычном смысле". [18, с.51-52].

Поэтому, пытаясь избежать субъективизма, мирообразующие понятия часто пытаются развернуть через культурологическую фиксацию того явления, которое понятием порождается. Лучшие описания игры - это культурологические описания, например классическая работа Хейзинги "Homo ludens". Но при всей способности культурологического подхода объективировать деяния людей, превращая их в явления культурной и общественной жизни, он не отвечает на вопрос о том, как такие образования возникают, как их "сделать" - например, как "сделать игру"? Ответить на это вопрос - значит ответить совершенно иначе, выявить деятельностную, инженерную сторону понятия. Я не встречал таких описаний - инженерных теорий игры. (Хотя с инженерной точки зрения много занимались игрой теоретики и практики театра. Очень инженерное представление становления игры дано в книге П.Брука "Пустое пространство" [31]. Но это все-таки представление о становлении игры в театре, - частное представление. Нас же интересует становление игры как таковой.)

Вопрос же о возникновении такого рода сущностей, как игра, обычно решается историками культуры. Наиболее резко недостатки такого подхода выражены, например, в редакторском тексте культурологического журнала "Апокриф" [30, с.4], второй номер которого целиком посвящен игре: "Немецко-голландское занудство! (это о Хейзинге - о его "Homo ludens" - С.П.). Незаинтересованная, но напряженная деятельность со своим внутренним порядком в замкнутом, отграниченном от остального мира пространстве и времени! О чем он думал, когда напечатал это - да еще в 1938 году! "Человек играющий..." Да это же определение концлагеря!"

Критикуя теоретическое рассмотрение игры: "Махов: ...думаю, что они (Бахтин и Хейзинга - С.П.) работали в русле одной теоретической парадигмы, которую я бы назвал изоляционистской, автономизирующей или как-нибудь в этом роде. Игра, как и карнавал (в работах Бахтина и Хейзинги - С.П.), начинается с обособления, с выделения, по выражению одного из эпигонов Хейзинги "оазиса счастья". Акцент тут, заметим, не на "счастье", а на "оазисе". Основная посылка немецкой эстетики, начиная

с Баумгартена, - эстетический объект есть нечто обособленное. Потом изобрели еще и интернациональность, которая тоже есть лишь некое обособление-выделение. Обособление есть счастье чистого духа. Игра для чистого духа есть счастье обособления..." [30, с.11]

Таким образом, оказывается, во-первых, что нельзя рассказать про игру человеку, не прожившему ее, не побывавшему в том состоянии, которое дает игра. Правильные и глубокие рассуждения об игре как о культурном явлении жизни человечества не дают ощущения азарта, риска, проникновения в мир игры. Для этого надо рискнуть и сыграть. Уже поэтому не могут быть до конца удачны попытки описать игру ни научно, где требуется обьективированное (отделенное от человека) знание, ни даже эстетически, где важна, по Бахтину, "внезаходимость" [26, с.51].

Во-вторых, остается загадкой, как игра творится. При этом удивительно то, что многие люди не только играют в уже существующие игры, но и сами придумывают и создают игры, но это остается, как правило, индивидуальным искусством.

Одни, пишущие про игру, стремились показать сущность игры художественными средствами, пытаясь вызвать чувство, возникающие у играющего человека. Другие, более рациональные, стремились передать сущность игры, строя игру в тексте. Но это не совсем удается - все равно теряется та сила, которая вовлекает людей в игру и позволяет ей строить новый жизненный порядок (культуру), что, как утверждает Хейзинга, является следствием настоящей игры.

Что же делали мы, проводя ОДИ? Мы, несомненно, игры творили - каждый раз создавая новую игру, с новыми игроками, на новом плацдарме и новом материале. Каждая игра создавалась как самостоятельное произведение и разыгрывалась по-новому. Поэтому, чтобы адекватно описать то, что мы делали (а мы "проводили" ОДИ), необходимо представить не только внешний обьективированный контур и признаки игры, но построить схему становления игры - как игра возникает и как этому способствуют люди, ее (игру) "проводящие". Причем схема игры должна быть методологическая - позволяющая "оборачивать" характеристики объекта в метод действия и наоборот.

Понятийное описание игры

*"Здесь повелевает капризный жезл
фортуны, здесь же источник
средств, питающих роскошь и блеск
клубского существования."*

"Въмь клубе.

Записки игрока Мортуса". [17]

Обьективированный контур игры

Сначала восстановим обьективированный контур игры, который нам дает понятие игры как культурного явления.

Игра и жизнь. Серьезное и несерьезное.

Первое, с чем связывается понятие игры - это с противопоставлением игры и "реальной жизни". Игра - это не серьезно. Игра - это шутовское, не "всамделишнее" занятие. Этот лежащий на поверхности понятийный момент, укорененный в языке вплоть до обыденного представления об игре, тем не менее, создает и основную проблему понимания игры. Проблема состоит в том, что каждый раз неизвестно, где проходит граница между серьезным и несерьезным. Граница оказывается плывущей, - часто игра оказывается для человека серьезней реальной жизни. Значит, граница зависит от человека - его отношения или еще от чего-то? На этом моменте исследования обычно прекращаются, не отвечая на вопрос - как она, эта граница, устанавливается, считая достаточным указания на сюжет или правила игры, которые якобы и фиксируют эту границу. Однако уже первые методологические исследования игры [9] показали, что игра разворачивается не в "сюжете", а по его поводу, "поверх" формальной структуры игры. Произвольность (подвижность) границы при дальнейшем рассмотрении оказывается очень важной и сильной стороной игры - это позволяет играющему человеку (проводящему игру) сдвигать ее, превращая "жизнь" в игру, а игру - в жизнь. Вопрос "как" остается, но мы его рассмотрим ниже.

Игрушка. Знаково-символический характер игры.

Второе, вполне очевидное, с чем связана игра - специальные предметы игры, игровые вещи (шахматная доска и фигуры, детские игрушки, футбольный мяч). Часть таких вещей настолько специфична, что нигде и никак, кроме игры, не используется. Но, с другой стороны, прекрасно известно, что практически любой "жизненный" предмет в умелых руках (естественнее всего - в руках ребенка) способен превратиться в игрушку. Самые разнообразные вещи могут превратиться и в обозначение чего-то, и приобрести чисто символическое значение, вплоть до получения сакрального смысла. То же самое с собою делают люди, надевая маски, разыгрывая роли, занимая позиции. Своему телу, внешним атрибутам, одежде, человек играющий придает несвойственный им смысл, - но соответствующий самой игре. Но - зачем и почему это делается? Как это делается - превращение в игровой предмет? Обычно просто фиксируется, что так обстоит дело - произвольно (или по каким-то правилам?) обыденные вещи приобретают в руках игрока волшебный смысл. Зачем и как?

В литературе, посвященной научному описанию игры, бытуют два довольно вульгарных объяснения, зачем делаются игрушки. Одно сводится к тому, что в игре дети осваивают новую деятельность, а игрушки - это заменители реальных вещей. Второе - что в игре происходит имитация деятельности и игрушки, опять-таки, обозначают реальные предметы. Их абсурдность очевидна, потому что скачущий на палочке мальчик на лошади ездить не учится и точно знает, что палочка - это не лошадь. Точно так же как шахматист не становится военачальником после шахматной партии. Но тем не менее эти теории удивительно живучи, хотя много раз раскритикованы [22].

Правила. Внутренний порядок в игре.

Третье очевидное свойство игры - строгие правила, по которым игра осуществляется. Сценарий, сюжет, правила определяют непреложный порядок осуществления игры. Это

известно. Но как этот порядок появляется - присущ ли он игре или создается вне нее? И что заставляет людей оставить подчинение "жизненным" законам и подчиниться игровым? Почему они играют по правилам? Как и зачем они отрываются "от жизни"?

Определенность места. Замкнутость игры на себя. Воспроизводимость.

Следующим общим местом в понятии игры является ограниченность места и времени проведения игры, ее замкнутость в этом пространстве. Место в суде, сцена театра, арена, футбольное поле, игровая доска, - обязательное условие осуществления игры. Игру можно повторить, если все ее компоненты присутствуют. Жизнь повторить нельзя. Замкнутость и воспроизводимость игры часто вызывает такой признак игры как "качание" - движение "туда-сюда", повторяемость, определенный внутренний, присущий всякой игре собственный ритм осуществления игровых действий. Вопрос же в том - каким образом происходит это замыкание? Что его обуславливает? И что означает размыкание этого пространства?

Азарт. Риск. Напряжение. Свобода. Удовольствие.

Пятое свойство - состояние человека в игре. Это состояние ни с чем не сравнимо, оно возникает только в игре. В игре есть риск - возможность проиграть и выиграть, - но ставка условна. В жизни проигрыш невозвратен. В игре его можно возратить. А.Брудный в "Метафизике игры" так описывает смысл риска для игры: "Мир игры должен быть сцеплен с миром реальным. Есть в технике такое понятие - сцепной вес. У паровоза большой сцепной вес. Он удерживает этот гигантский механизм, эту махину на рельсах. И он может тянуть за собой состав. Сцепной вес игры - риск. Он прочно соединяет игру с жизнью." [30]

Состояние азарта настолько сильно, что может действовать почище наркотика и иногда люди не в силах от игры отказаться. И прямо в противоположность принудительному характеру правил игры - свобода человека. В игре человек свободен в выборе вариантов, он не обременен непреодолимыми жизненными ограничениями и обязательствами. В игре человек могущественен. И удовольствие от игры - ни с чем не сравнимо. Чем это обусловлено? Что вводит человека в это состояние?

"Институциональная" природа игры

Итак, мы очертили тот внешний контур, который дает нам понятие игры. Но это контур явления нашей жизни. Чтобы понять его смысл в культурной жизни западной цивилизации, можно прочесть Хейзингу или еще кого-нибудь. Но необходимо еще что-то, чтобы ответить, как происходит становление игры.

Анализируя игру в контексте герменевтического исследования искусства, Х.-Г. Гадамер выделил еще одну удивительную сущностную характеристику игры: все сказанное относительно характеристик игры реализуется только внутри самой игры. Игра сама по себе - нечто более общее, чем игровые предметы и играющие. Таковыми они становятся только внутри игры. Игра представляется как "медиальный процесс"

("медиа" - среда). То есть игра диктует, каким становиться игроку и какими становиться вещам в игре: "Здесь самым существенным образом признается примат игры в отношении сознания играющего..." [18, с.150]. Оказывается, что индивидуальное сознание не может диктовать игре свои законы - игра сильнее.

Это чрезвычайно важный результат. Как мы увидим ниже, именно эта способность игры "вменять" играющим свои законы привела к тому, что первоначальная идея ОДИ стала трансформироваться: программно организованная дискуссия по определенным проблемам стала превращаться в бои "методологических ниндзя" со все более глубокой личностной и культурной проблематизацией, а теоретически ориентированные методологи либо исчезли с игрового поля, не справившись с игрой, либо стали превращаться в "игроманов". По мере развития ОДИ среди игротехников стала формироваться явно анти-теоретическая установка: способность к адекватному действию в ситуации ("ситуативность") стала рассматриваться как более ценная, чем способность к теоретическому рассуждению.

Однако - в чем же таком и на каком материале существует игра, что она оказывается способной ломать десятилетиями выстроенное знание, перемалывать людские судьбы несмотря на их сопротивление? Ответ, по-моему, следует искать в том, о чем косвенно писали Хейзинга и Г.Гессе в "Игре в бисер": игра представляет собой **первичную форму организации жизни** (жизни в целом - индивидуальности, личности, деятельности и пр.), **закрепленную в обществе институционально**. Институционально - это не значит, как сейчас часто понимают, "организационно". Это значит - на уровне всеобщих культурных прототипов социального поведения и действия. Так же как институт семьи, например, закреплен не на уровне государственных актов или соглашения отдельных людей, - он закреплен на уровне "социальной подкорки", - а за ним стоит определенный тип человеческой культуры, цивилизации, этнического инстинкта выживания. А уже внешне он оформляется в учреждениях, традициях, законах. При этом большинство людей, как правило, не знают и не подозревают, почему именно такой тип семьи они создают, почему они ее вообще создают: для них это настолько естественно, что они считают свое поведение просто нормальным человеческим поведением. Человек не в силах изменить институциональные основы семьи. Он может разрушить отдельную семью, но миллионы других людей будут с маниакальным упорством жениться, растить детей и нянчить внуков - без всякого объяснения себе и другим, почему именно так необходимо. И с таким же упорством играть в игры.

Игра, таким образом, представляет собой не просто форму организации деятельности, - за ней стоит вся человеческая культура, закрепленная институционально в определенных правилах появления игры и ее жизни. Начиная играть, мы вольно или невольно вызываем этого джина, который овладевает нами и подчиняет своим законам жизни. И эти правила и "материя" игры создают среду для всего играющего и играемого.

Игра как становление игры

Гадамер указал еще один очень сложный момент в сущности игры: "...всякая игра - это становление состояния игры..." [18, с.152]. Этот момент не очевиден, потому что перед глазами стоят "классические" примеры игр (шахматы), в которых уже определены поле,

фигуры и правила. Все уже определено, как же игра становится? Но если мы проследим за тем, как игроки начинают партию, как идет развитие событий, как формируется драма индивидуальной судьбы игрока в этой игре, мы поймем, что действительно, - игра становится. Восстанавливается вся полнота игрового пространства - в нем не только поле, фигуры и правила, в нем - рискующие, борющиеся и страдающие люди, по ходу игры превращающиеся в игроков. Получается странная вещь: ставшая игра - это сыгранная игра, умершая в определенном регулярном действии (например, в шахматной теории и задаче). В терминологии Гадамера это звучит так: "Это преобразование, в ходе которого человеческая игра достигает своего завершения и становится искусством, я называю преобразованием в структуру".

Но ведь это простейший случай становления игры - игра разворачивается на уже заранее подготовленном материале: доске, фигурах, игроках и пр. Нас же интересует принципиальное становление игры - как она возникает, как человек может сознательно способствовать ее становлению. И не на уже сформированном предыдущими играми материале, а на новом, на том, на котором он счел нужным развернуть игру.

Ответа на этот вопрос мы уже не найдем ни у Гадамера, ни у Хейзинги, ни у других авторов. Ответ на него лежит не в области описания культурного явления и не в области, которую облюбовали психологи - индивидуальный опыт игры. Ответ этот следует искать в области общественной инженерии и методологии.

Основным носителем содержания ответа теперь будет уже не понятие и не знание, а главный носитель инженерного мышления - схема. Схема как материализованный метод и как своеобразный "скелет", на котором собираются различные знания, понятия, способы и средства различных деятельностей, - скелет, который позволяет пройти сложный путь становления игры - "вызывания джинна" из глубин культуры.

Схема игры (организационно-методологическое описание игры)

Ключевым моментом всякой методологической схемы является соотношение организационно-деятельностного плана, в котором существует место для активности - т.н. "позиция", которую может занимать человек, - и объектного плана, в котором зафиксировано содержание, живущее по независимым от человека законам.

Для игры этот ключевой момент состоит в установлении соразмерности объектного поля конкретному человеку (людям) - будущему игроку (игрокам). Что это означает?

Это означает - идем по схеме на рис. 1:

1. Формирование игрового отношения.

Начинающий игру человек первое, что делает - расслаивает себя на "собственно себя" и "игрока". "Игрок" - это тот, кто будет играть на игровом поле. Такое расслоение принципиально важно: человек никогда не играет в игре "целиком" - постоянно присутствует рефлексивное осознание раздельности "роли" (маски), живущей по законам игры, и внешнего человека, играющего эту роль. Сознательное расслоение на

"себя самого" и на "себя-представителя" я в дальнейшем буду называть "игровым отношением" (рис. 1а).

Разделение себя и маски, отдельные действия "самого" и его "лица" (лицедейство) является настолько общим местом человеческой жизни, что практически очень редко люди, взаимодействуя друг с другом, говорят "открыто", "искренне", "откровенно". Вся ткань взаимоотношений между людьми пронизана взаимодействием "масок" и "личин". Не участвующий в этих "играх", а действующий искренне и откровенно, попадает в положение "идиота" - князя Мышкина, изображенного Достоевским.

Но в социальных отношениях эти роли и маски уже определены и правила их поведения известны. Начиная игровое действие в неопределенной обстановке (создавая новый образ), человек практически всегда вынужден использовать своего "представителя" как инструмент (щуп, индикатор) в новом поле, уже заранее предполагая, что его придется изменять по ходу разворачивания игры.

Первое, с чем сталкивается человек, начинающий игру - с другими людьми, каждый из которых выставляет своего "представителя" (рис. 1б). Несоответствие правил, по которым действует новый представитель, вызывает борьбу между людьми, в которой в качестве оружия, в частности, используются сами "представители", их смена (замена), взаимный рефлексивный расчет. Если описывать подобные игры, то наиболее развитым и адекватным теоретическим аппаратом является, видимо, теория рефлексивных игр, разработанная В.А.Лефевром [39].

Одним из важнейших различий, которое необходимо понимать в организационно-методологическом описании игры, является различие человека, создающего игру, и человека, в нее играющего. Первого мы часто будем называть "игроком", второго - "играемым". Но вообще фигура человека, создающего игру - фигура культурно очень значимая. Вот как про нее пишет Хейзинга на примере софиста: "Софист являет собой ... преемника той главной фигуры архаической культурной жизни, которую мы называли поочередно пророком, шаманом, ясновидцем, чудодеем, поэтом, и которую будем и в дальнейшем именовать лучше "vates"... "[19].

Однако формирование игрового отношения еще не означает появления игры. Следующим шагом усилий по восстановлению игры является определение объектной области, в игру вовлекаемой: какие еще сущности, кроме других людей, будут вовлечены в игру.

2. Формирование поля игры.

Основная антропологическая цель игры - свободная реализация устремлений человека. Что ему мешает это делать "в жизни"? Малость человека, его несоразмерность силам и предметам внешней жизни и природы. Формируя игру, человек ("vates") начинает удивительную работу по приведению несоразмерных ему сил и предметов в соразмерное его силам состояние. Как это делается? Делается это через создание "представителей" этих сил и предметов в игре: ролей, представителей, ампула - для людей, объектов и моделей - для сил природы, игрушек - для предметов (рис. 1в). Ребенок вместо лошади, с которой он не справится, берет прутик, девочка, не

способная справиться с живым младенцем, делает куклу. Ученый, не в силах манипулировать планетами или микрочастицами, создает теоретическую модель. Слабые люди на карнавалах становятся всемогущими королями, Золушки - принцессами. Все средства и опыт культурной жизни человечества бросается на решение этой грандиозной задачи: превратить непосильные человеку вещи в "игрушки".

Такое превращение (которое я называю **установлением соразмерности**) является основным процессом становления игры. Именно потому, что границы и сложность игры устанавливается произвольно - соразмерно конкретному человеку и его возможностям, его желаниям и воле, - игра не концлагерь (см. выше). Человек волен входить в игру и выходить из нее, он сам своей личностью и своими правилами устанавливает границы игры (каждый раз разные), он устанавливает соразмерность. Он каждый раз создает игру - даже если использует стандартный игровой набор.

Редакторы "Апокрифа" тонко подметили ограниченность культурологического описания игры у Хейзинги. Но тоже не увидели ключевого момента в игре: всякая игра соразмерна человеку, который в нее играет. И никак иначе. Как только соразмерность нарушается, игра "испаряется": возникает принуждение, убийство, бессмыслица. А.Брудный по этому поводу пишет: "Игра создает равномогущий действительному мир. Не равный ему по гигантским размерам и разнообразию. Но по значению он - в силу принятых условий - не слабее для тех, кто играет. ... Игра - есть такое предположение - это способ существования иного мира, и при этом лишь один из таких способов. Есть и тот мир." [30]

И это превращение не может рассматриваться как акт: в игре это постоянное напряжение, постоянная "агония" между стремлением человека подчинить себе представителей внешнего мира, - и их жизнью по законам природы, общества и судьбы. Эта трагичность порождена невозможностью полного подчинения всех сил человеку. Но в этом процессе возникает граница между тем, что удастся сделать, и тем, что остается вовне. Это и есть граница игры. Там, где удастся сформировать соразмерных человеку представителей, возникает игровое поле.

Становление игры может быть и неудачным. Неудача может выразиться в "игрушечности" построенного поля - созданные представители теряют свою корреспонденцию с мировыми силами, с ними уже не надо бороться, они полностью подвластны человеку, человек ничем не рискует, взаимодействуя с ними. Игра теряет смысл.

С другой стороны, неудача может выражаться в "игривости" - когда в сознании играющих возникает иллюзия, что они могут манипулировать некими предметами, но в реальности не возникает отношения "предмет - игровой представитель".

И с третьей стороны неудача в попытках участвовать в становлении игры может выразиться в безумии. Начало его, как правило, в том, что человек перестает ощущать границу между представителем и его "хозяином".

3. Замыкание игры - появление "мира" игры.

С появлением игрового поля в нем находятся самые разнообразные предметы: "игроки", люди (не понимающие, что идет игра - "играемые люди" - ими играют), игровые предметы (представители), просто обыкновенные предметы. Следующий шаг в становлении игры - необходимость замкнуть это пространство, сделать его самодостаточным и воспроизводимым. Замыкание должно быть и операциональным - любые действия внутри игры должны вызывать исключительно игровые же действия, и объектным - все предметы, которыми можно и должно манипулировать, должны быть игровыми, использовать внешние предметы без превращения в соразмерные играющему нельзя - это разрушает игру (рис. 1в). Проблема установления полноты игрового пространства - один из самых тонких моментов в искусстве создания игры.

Процесс очерчивания замкнутого мира игры (со своим пространством и временем, своим миром вещей и идей), как правило, вызывает необходимость создания ряда чисто игровых вещей и операций, не имеющих корреспондента ("хозяина") в мире. Примеров этому множество: бирюльки, кости, карты и прочие игровые предметы.

Но ограниченное пространство и время игры не означает ограниченного набора вариантов развития событий. "Хорошая" игра построена на том, что, корреспондируя со своим "хозяином", игровые представители порождают все новые и новые смыслы и варианты развития событий в игре. Указанного отношения - "хозяин-представитель" - не замечал в игре, как мне кажется, Г.Гессе в своей великой "Игре в бисер". "Вещи культуры" (ноты, цифры, письма), которыми манипулируют кастальцы в игре в бисер, можно складывать совсем не произвольно. Всякая комбинация "представителей" должна иметь хотя бы потенциальную возможность сложиться примерно так же "хозяевам" - реальным "вещам культуры". Если такого нет, невозможно построить смысл играемого. Игра превращается в бессмысленное передвижение ничего не значащих значков. Примеры тому можно найти у мастера смысловой литературной игры Борхеса [40] - и тогда вместо сложной культурной интриги появляется бессмысленный набор незначащих музейных смыслов, перебираемых с важным и многозначительным видом.

Вообще отношение игровых представителей и их "хозяев" - один из очень тонких моментов игры. Довольно часто в примитивных формах игры это отношение трактуют как отношение "имитации". Такое может быть, но, вообще говоря, игра порождает виртуальные (возможные) миры, в которых появляются несуществующие актуально, но осмысленные и возможные отношения между "хозяевами". У того же Борхеса есть блестящие иллюстрации порождения виртуальных миров ("Вавилонская библиотека", "Сад расходящихся тропок"). А кроме того, игра "представителей" может изменять смысл самих "хозяев". Так, например, военные игры (учения) могут привести к тому, что некоторые виды войск будут просто ликвидированы и будут сформированы части, которых до этого вообще не было. Собственно, поэтому я использую категорию "мир" для обозначения того, что создает игра - мир бесконечен, хотя пространство и время игры могут быть ограничены.

Таким образом происходит процесс формирования материального и операционального пространства игры (рис. 1г). Реальное воплощение игры в жизни чрезвычайно многообразно и практически всегда требует одного специфического для игры образования, который я буду называть "генератором игры". Дело в том, что для того,

чтобы игра состоялась, необходимо в людях, которые предполагаются ее участниками (зрители в театре, игроки и зрители в спорте, слушатели музыкального произведения) вызвать появление игрового отношения (способность к которому предполагается сформированной институционально - люди умеют играть изначально). И еще указать - на что направлено и как реализовать в данной игре игровое отношение. Именно для этого служат "генераторы игры". В генераторе игры "запечатаны" ("зашифрованы") способы игры, игровые предметы, возможности участия в игре. При "расшифровке" генератора начинает восстанавливаться мир игры.

Существует довольно много попыток построить типологии игр [19, 30, с. 119, 32], - но нам необходима типологизация по способу материализации игры и ее становления.

Таких типов я выделю три.

"Игра-место". В этом случае генератором игры является место, специально обустроенное и приспособленное для определенного типа игр. Для этого типа игр место и его организация является первым и необходимым условием. Примером такого рода игр и соответствующих "генераторов" служат настольные игры, театр, спортивные игры.

Первое, с чего начинается театральное действие - с организации сцены. Недаром сказано, что театр начинается с вешалки. Атмосфера, декорации, бутафория, занавес, сцена, костюмы, актеры, - все восстанавливает институциональный инстинкт игры и направляет его в условность, представление (лицедейство) и сопереживание. И какой-нибудь бродячий актер-одиночка первое, что должен сделать - организовать физическое пространство: объявить себя актером (разделив пространство на сцену и зрителей), облачиться в костюм и т.д. То же самое со спортивными соревнованиями, - чтобы восстановить дух игрового состязания, необходимо разбиться на команды, очертить ворота (расставить фигуры),... - приготовить место.

Для этого типа игры все атрибуты игры - игровые предметы, правила, интерпретации, способы участия и проживания игры соотнесены с местом (а часто даже материально привязаны к нему).

"Игра-произведение". В этом случае вся структура игры "запечатывается" в некоторую вещь, которая существует безотносительно к месту.

Такой вещью, например, может служить текст. В этом случае способ "извлечения" игры - прочтение текста, его исполнение или интерпретация. Примеры многочисленны - литературные и музыкальные произведения, мифы и сказки. Переливы смыслов, неожиданные (для слушателей или участников) повороты и интерпретации - все эти способы "играния" направлены на то, чтобы вызвать определенное состояние человеческой души, которое она должна прожить, обозначить границу человечности и культуры.

Вещью, в которой может быть запечатана игра-произведение может служить живописное изображение, скульптура, украшение и т.д. Относительно этой вещи выстраиваются все остальные атрибуты игры - произведение диктует, как с ним

обращаться, какие игровые предметы использовать (в качестве таковых часто используются культурные прототипы, стандартные интерпретации, социальные штампы и смыслы). Начиная "расшифровку" и "прочтение" произведения, человек втягивается в практически бесконечную игру с культурными смыслами.

Впрочем, в этом типе игр существует (и не менее важен и драматичен) другой план: создавая произведение, автор (художник, писатель, артист, музыкант, мыслитель) вступает в борьбу, игру и представление (себя, своего способа видения, метода работы) со своими коллегами, существующей культурой, традицией. Существование произведения в этой игре может осуществляться бесконечно долго, если вещь, в которой оно запечатлено, создана по законам "вызывания духа игры". Причем существуют произведения, в которых игра становится принципом организации содержания - читатель (зритель) сам становится создателем сюжета и интриги в поле возможностей, которое создает произведение: "В наше время ностальгия по "анонимности" стала общим местом художественного сознания, а элемент случайности давно вошел в состав различных композиционных техник - будь то алеаторика в музыке, спонтанная "живопись-действие" Поллока или мобили (подвижные скульптуры) Александра Колдера в изобразительном искусстве, "автоматическое письмо" сюрреалистов в литературе" (А.Махов. "Черед бросать кости" [30]).

"Игра-событие". В этом типе способ "вызывания" духа игры запечатывается в организации действия. Такая организация предполагает определенный характер действия людей-организаторов и освящения события - все, что там происходит, происходит не случайно, а с определенным культурным (религиозным, историческим, общественным) смыслом.

В качестве примеров этого типа игр можно привести карнавалы, оргии (в древнем смысле), современные хэппенинги, празднества, политические кампании (выборы, например).

Отличительные особенности этого типа игр: "инстинкт игры" вызывается в не определенной заранее массе людей; игровые атрибуты (правила взаимодействия, игровые предметы, организация места действия), создаются по ходу разворачивания события; границы сдвигаются (раздвигаются), результат и последствия не определены. В этом заключены и возможности, и опасность "игр-событий": превращение всего и вся в игровые предметы может не оставить ничего святого и разрушить основы сложившегося общественного устройства; кроме того, могут появиться люди (слои, группы), которые в это время не играют, - и когда все "стреляют из деревянных автоматов", кто-то может появиться с настоящим. Опасность может быть устранена обязательностью "игры-события": выборы - всеобщие, карнавал - на всей территории города или страны, предсвадебные игры - обязательны для всех молодых (см. сноску 18).

"Vates" - человек в создании игры. Описав в общем виде процесс становления игры и способы, которыми человек может участвовать в этом процессе, можно было бы перейти к анализу ОДИ как игры, если бы не один вопрос: что же заставляет человека создавать игру? Не играть, а именно создавать (хотя он и создает ее только играя). Почему человек играет - можно понять: с одной стороны это механизм появления и

постоянного обновления культуры, - об этом написал Хейзинга, и это человеку вменено фактом рождения в человеческой культуре; с другой стороны, - игры уже существуют в жизни людей и он в них попадает (для отдыха, ради удовольствия, по обязанности, или для обучения). Вопрос же заключается в том, что заставляет участвовать в создании иных, нежели существующие, игр? Это вопрос еще и о том, что дает человеку участие в создании игр.

Мне кажется, что ответ лежит в плоскости борьбы двух изначальных прото-культурных устремлений человека: в стремлении самоопределиться и в стремлении остаться.

Стремясь самоопределиться, человек хочет ответить себе, что он может, чего не может, кто он в этом мире, в чем смысл его пребывания на земле, и, параллельно с ответом на эти вопросы, реализовать свою определенность - получить власть, влияние, уважение, почет, славу, расширить свои возможности, постичь Истину, - в зависимости от того, как он себя определил.

Но вне зависимости от того, как человек себя определяет, он хочет остаться. Человек не может не понимать, что он смертен и его жизнь ограничена. От смерти никто уйти не может. С вопроса о смерти начинается и философия, и религия. Но вне всех рассуждений в людях живет инстинкт и стремление остаться - в любом виде: в детях, в творениях, в истории, даже в злодействах.

С точки зрения этих двух устремлений игра дает возможность дойти до пределов - своих личных и мира, с которым человек имеет дело. Мне кажется, что Гадамер [18] именно это свойство игры имел в виду, написав: "Игра как путеводная нить онтологической экспликации". В этом названии видна способность игры "выявлять" онтологическую сущность, если игре "следовать". Выявлять, но не создавать.

В этом смысле игра дает все для того, чтобы человек мог самоопределяться. Она позволяет попробовать свои силы и стать могущественным и свободным, обмануть Судьбу - делая все это на пределе своих индивидуальных физических, интеллектуальных и нравственных возможностей. Играя, человек преодолевает себя и те границы, которые ему определены Природой и Культурой. Дойдя до границы своих возможностей, человек ее фиксирует и появляется спорт, театр и прочие игры, демонстрирующие границу человеческого.

Однако игра сама по себе не создает нового, не творит, она лишь "выворачивает внутренности" миров, сдирая маску за маской и создавая новые миры (обозначая достигнутый предел откровенности). Новое творит **НеИгра**: новое создает регулярная работа, труд и мысль человека. Позитивное противостоит игре при создании и становится ее жертвой, будучи созданным.

Отсюда ответ на поставленный вопрос: человек участвует в создании игр, стремясь "обыграть" существующее, выйти за его рамки, очистить место для нового, найти пределы существующей культуры, способа жизни и показать, представить себе и другим эти границы. Игра, таким образом, дает возможности самоопределения, но не дает возможности остаться - для этого нужен не игровой труд. Игра в этом смысле - уход в "свободу небытия", как писал О.Генисаретский [24].

Следовательно "vates" - человек, вводящий в жизнь новые игры, - это человек, желающий могущества, свободы, способный жить в хаосе становления игры, когда все рушится и не остается ничего святого и постоянного, все "обыгрывается", человек с достаточной волей и интеллектом, чтобы удержать этот хаос, организовать его и создать площадку для появления нового порядка. А новый порядок (регулярная деятельность) появляется уже на отрицании игры: на догмах, незыблемости, постоянстве и регулярности осмысленного, лишённого сомнений труда, "... заботы и работы, откровенности и искренности, простоты жизни..." [24]

Бытие игры. Философско-методологическое описание игры.

Для ответа на вопрос о том, как игра существует, или - как происходит становление игры, мне понадобится представление о логической категории "мир", о процессе "становления" и о понятии "вещи". Дело в том, что мирообразующие понятия требуют для своего разворачивания совершенно иной категориальной базы, выявляющей их онтологический (бытийствующий) смысл, нежели привычные нам понятия. Исходя из того, что мы уже выше выяснили, ясно, например, что игра не есть некая определенная неизменная сущность. Ее границы подвижны, она постоянно находится в процессе становления, преобразования, "обыгрывания" самой себя. Ее изменения и превращения не удастся категоризовать как "развитие" или "эволюция". Игра "становится". В результате "становления игры" появляется не определенная вещь или явление, но возникает "мир игры". При этом игра создает довольно мало "собственных" вещей, чаще она пользуется вещами из других миров. Как все это может быть?

Категория "мира"

Согласно обыденному смыслу мир - это то, что окружает человека, то, в чем он живет. Господствующей ориентацией в философствовании всегда был монизм, кладущий в основу бытия Единое и соответствующий единый же порядок (закон природы). Соответственно един был и мир. Метафизика и онтология всячески подтверждали это единство. Наверное только так и возможно организовать размышление с точки зрения абсолютного наблюдателя, стремящегося созерцать неизменное (как бы он не назывался - теоретиком или гносеологическим субъектом).

Но если мы в основу размышления о сущем кладем соучастие человека в становлении еще не сущего, но возможного к существованию, вся картина резко меняется. Окажется, что мы вынуждены будем одновременно помыслить несколько сущностей, не сводимых к Единому. Сущностей, вынужденных сосуществовать, бороться и взаимодействовать между собой. Окажется, что онтологическим основанием философии, признающей Человека, его творчество, является плюралистический мир.

Вообще говоря, признание существования Единого и Абсолютного имеет большую эвристическую силу. Две тысячи лет этот логический принцип: "за каждым явлением и многообразием скрывается единая сущность, ее надо только раскрыть", - двигает поколения людей на пути познания мира.

Но интеллектуальная ситуация уже изменилась. Изменилась уже давно и темп изменений стремительно нарастает. В методологии это фиксируется как

"неклассическая ситуация" - оказывается, что человечество уже давно существует при наличии нескольких Единых сущностей, как ни парадоксально это звучит [49,20]. Не сводимость сущностей к единому, признание их "равноправия", признание того, что человек может соучаствовать в их появлении - тяжело признаваемый (или вообще не признаваемый) господствующим философским мышлением факт.

Между тем на уровне здравого инженерно-технического сознания современного человека все уже свершилось: люди давно живут в мире, созданном их руками, - их окружает "вторая природа" со своими законами, техногенная среда, практически полностью вытесняющая "природную"; уже давно творятся и создаются (или уничтожаются) народы, государства и культуры. Уже давно стало обыденным фактом, что человеческие знания могут иметь несводимые друг к другу онтологические предпосылки и основания, что их истинность - это истинность с точностью до той культурной среды, в которых знание получено. Я уже не говорю о фантастах, придумавших массу миров и пользующихся этой категорией действительно уже на уровне "бытового фантастического языка".

Нельзя сказать, что философия этого совсем не заметила: уже давно Ницше воскликнул "Бога убили!". Уже давно Камю написал про Абсурд. Уже давно Л.Шестов написал "Апофеоз беспочвенности". Но разрушение (скорее забвение) категорий Единого, Абсолютного, Истины в их нынешнем состоянии произойдет, наверное не скоро. П. Файерабенд, наверное, жестче всех сформулировал эту новую ситуацию в описании феномена "несоизмеримости" и принципах "эпистемологического анархизма" [20]. Но, вообще говоря, философия до сих пор пытается объяснять мир, "прислушиваясь" к Истине", игнорируя факт человеческого творения мира.

Возникает проблема: если мы все-таки принимаем, что идеальные сущности творятся человеком, а разные онтологические картины сосуществуют одновременно в культуре, жизни и в мышлении, - как может быть организовано мышление в этом хаосе и абсурде?

Одной из ведущих логических категорий в этой ситуации становится категория "мира". Мир - это место в мышлении, куда помещается мирообразующая онтологическая картина и мирообразующие понятия. Мир замкнут в себе, самодостаточен, целостен и отделен от других миров. Мышление, следовательно, разворачивается, либо в "мирах", где оно движется в предположении единства мира, либо между мирами - на материале разрывов систематического мышления, деятельности или регулярной человеческой жизни, на системных и онтологических "катастрофах". Эту катастрофичность и живущее на ней мышление я называю "интеллектуальной ситуацией" [29,16]. Основой интеллектуальной ситуации является несовпадение объекта, на котором разворачивается мышление, с "объектом" понимания, - который, в свою очередь, не совпадает с тем, что рефлектируется. Преодолевая "интеллектуальную ситуацию", человек создает новый мир (или уходит в уже существующий, закрывая на проблемы глаза, - что случается чаще всего).

Необходимость во введении такой категории ощущалась давно. Уже Платон вводил два мира - мир идей и мир вещей. Потом, правда приписывал одному из них подлинное существование, возвращаясь тем самым к единственному действительному миру.

Наиболее радикально поступил, видимо, Лейбниц, придумав монады, которые по смыслу чрезвычайно близки мирам, но тут же ввел "предустановленную гармонию", опять собрав все в Единое. Близки к тому, что я имею в виду под категорией "мир", миры К.Поппера, его тройное разделение на самостоятельно существующие мир природы, социальный мир и мир знаний, который его больше всего и интересовал. Категорию "мир" использовал и Ф.Бродель, пытаясь в третьем томе своей "Материальной цивилизации..." [45] показать самостоятельность различных цивилизаций.

Для разворачивания категории Мира понадобится большое число новых понятий, таких, например, как понятие "мировой сущности". Мировая сущность - это то, что кладется в качестве объектно-онтологического центра образующегося мира. Например, отношения людей между собой, взятые в их социальной сущности, порождают "социальный мир". Миры могут быть "интеллигибельными" и "реальными". На том же примере социального мира можно показать их разницу: пока представления о том, что общество делится на классы, а отношения между людьми определяются их принадлежностью к тому или иному классу, являлись теоретической конструкцией, можно было строить интеллигибельные миры - социальные утопии. Когда эта понятийная конструкция начинает овладевать людьми и они действительно начинают так строить отношения между собой и это приобретает массовый характер, начинает возникать реальный мир: новый социальный мир - иной, чем предыдущий.

Не разворачивая полностью смысл категории мира, - это уведет нас далеко от поставленной в статье задачи, - попробуем теперь ответить на вопрос, как же миры возникают. Из сказанного уже ясно, что к мирам нельзя применить ни понятие "сделать", нельзя сказать, что миры "развиваются", нельзя представить, что они естественно "возникают". Миры находятся в процессах постоянного становления. Иногда они "лопаются" - разрушаются, разваливаются.

Взаимодействуют миры между собой не напрямую: подобно лейбницевым монадам, миры "непроницаемы", хотя, как и монады, имеют "окошки". Взаимодействие осуществляется через перенос "вещей" и людей. Например, в жизни мы можем твердо про кого-нибудь знать, что этот человек - "человек из другого мира". И это точное выражение.

Процессы "становления"

Начну с оппозиций. Становление по своему смыслу противостоит как "развитию", так и искусственному "деланию", созданию. Не тождественно становление и естественному, законосообразному протеканию процесса - эволюции.

Если развитие требует начальной единицы (ядра), - уже существующего, в котором заложены возможности дальнейшего развития (иначе мы не можем сказать, что именно развивается), то становление - процесс многофакторного "складывания", при котором начинают появляться качественные характеристики, не присущие ни одному из факторов в отдельности. При становлении нельзя сказать, что явилось "ядром", что развилось. Все вместе так сложилось, что получилось...

Становление противостоит и искусственному целенаправленному созданию определенных вещей. В становлении участвуют в основном естественные факторы, которые человек не в силах "сделать", которые не являются результатом его целенаправленной деятельности.

Но становление не относится и к разряду чисто естественных процессов. В становлении участвует человек, хотя часто и не целенаправленно. Он участвует результатами своей деятельности, или - собою. Собственно вокруг человека (или по его поводу) естественные компоненты и собираются. Человек в этом случае становится источником или катализатором организации, дающей новое качество ("преобразующей в структуру") отдельные, до того не связанные между собой компоненты.

В качестве примера можно привести то, что происходит сейчас в нашей стране. Господство примитивной схемы "развитие - деградация" в сознании политиков и их аналитиков приводит либо к фиксации катастрофы всего и вся (девять лет каждый год катастрофа), либо к попыткам организовать целенаправленное развитие (к капитализму, например). Если же ситуацию характеризовать как ситуацию становления нового (пока неизвестно какого) общественного строя, или как ситуацию становления нового государства, - станет заметно, что некоторые общественные структуры действительно разрушаются и отмирают, разлагая вокруг себя людей, природу и пр., другие - начинают расти, развиваться, организовываться. Тогда иначе видится способ действия людей, участвующих в становлении новой России: не участие в политических спорах, какая программа, путь или цель (коммунизм или капитализм) лучше и не доказательство своей правоты всеми доступными путями вплоть до эксперимента над всей страной, - а работа по утилизации исчезающих структур (чтобы не разлагали все вокруг) и участие в создании всего необходимого набора компонентов, из которых рано или поздно сложится жизнеспособная общественная комбинация. Какая она будет и как сложится - процесс естественнoисторический. И знание здесь должно быть иное - не проектное (что должно получиться в результате), а скорее этическое: как должно себя вести.

Другой пример - описание Честертоном жизни Франциска Ассизского [21]. По версии Честертона Франциск, найдя в определенный момент формулу своего поведения и действия, стал жить в соответствии с нею, несмотря на все негативные последствия такой жизни. Он не планировал создание ордена францисканцев, его политическую роль и общественные цели. Он жил как должно. И постепенно появлялись люди, следовавшие схеме, которую он нес на себе; их становилось все больше. Обстоятельства внешней общественной жизни в определенный момент оказывались благоприятны, и становился новый тип жизни, новый тип миропонимания. Если бы удалось спросить Франциска, этого ли он добивался, наверняка он затруднился бы дать ответ.

Так же можно рассмотреть процесс становления новой цивилизации в СССР.

Совершенно бессмысленны споры - был ли построен коммунизм в СССР или учение Маркса было искажено. Эти точки зрения - из проектного подхода, когда известен конечный результат. В организации общественной жизни и участии в исторических процессах он не самый лучший (патологически неудачный). Становление советского

общества складывалось из множества компонент, часто несовместимых. Но можно сказать точно, что в этом процессе становления участвовали исторические, социальные и этические схемы, разработанные в коммунистических доктринах. Эти схемы организовывали жизнь групп людей, которые сами по ним жили и пытались подчинить им жизнь других. Было и то, что эти схемы использовались в качестве идеологических догм при совершенно другом образе жизни, нежели они диктовали. Была борьба против этих схем. Было историческое наследие и личность Сталина. Все это вместе и дало тот сплав, который получил точное, на мой взгляд, название: реальный социализм. Новый мир возник. С этой точки зрения (при использовании категории становления для описания сложных процессов) более всех прав А. Зиновьев, который, описывая социализм, показал, что, видимо, из реально существовавшего набора факторов ничего другого и не могло получиться. Но при этом нельзя говорить об искажении коммунистической идеи при реализации, или о том, что она плоха и порочна, раз привела к такому результату, который кому-то не нравится. Эта схема участвовала в становлении нового общества (и ничего более не могло быть), следовательно, коммунизм возник "как реальность" [42].

Так же можно описать становление капитализма: новая этика протестантских общин (дававшая группам людей схему и способ иной организации жизни) [43], плюс естественно складывавшиеся обстоятельства общественной жизни [44, 45] - дали то, что потом стало называться обществом с господством экономических отношений: капитализмом.

Из этих примеров вырисовывается общая схема осуществления процесса становления: процесс становления отличается тем, что в его инициации обязательно участвует новая схема организации жизни и мирообразующее понятие (понятия) - в отличие от развития, где должно присутствовать реально существующее ядро (зародыш, единица развития), и в отличие от естественного процесса, в котором господствует законосообразность. Эта схема (**мировая схема**) принимается людьми и они начинают в соответствии с ней организовывать себя и свою жизнь (рис. 2а). Возникшее образование (община, организация и пр.) начинает бороться за экспансию своего образа жизни. Таким образом возникает новая компонента общественной жизни (рис. 2б). Эта новая компонента может на какое-то время "победить", может установиться равновесие, она может постепенно исчезнуть. Но в любом из этих случаев реализуется процесс становления иного общественного порядка, - который, как правило, получает свое имя потом (рис. 2в).

Один из сложнейших вопросов участия в процессах становления (социальной инженерии) - это вопрос о мирообразующих понятиях и мировых схемах. Очень часто при социальном проектировании получается, что реализуются не сами проекты, а те мировые схемы, которые проектной суетой "вызываются".

Так получилось и при столкновении СМД-методологии и игры: первоначально в ОДИ претендовала на господство методологическая форма жизни. Но довольно быстро возобладала игра, создав мир игры, - но не мир методологии [16,29].

Так получилось и с идеями коммунизма в России: если экономические идеи реализовались довольно полно, то в государственном строительстве и в социальной

жизни победили традиционные для России мировые схемы ("скелетный тип" государственного устройства) и возобладали коллективистско-производственные принципы [46]. Социальные программы, не опирающиеся на "мировые схемы", обречены на то, что получится нечто прямо обратное.

Читатель наверняка уже понял, что далее проведение игры я буду описывать как становление игрового мира.

Понятие "вещи"

Взаимодействие миров происходит посредством вещей: разворачивание мировых схем происходит, как правило, на материале вещей из "прежнего" мира" (захваченных в ходе борьбы, например). Но при этом вещи должны получить новые, сообразные новому миру функции и смыслы. Поэтому я должен пояснить, что будет иметься в виду под вещью.

Вещь - это не просто "натуральный предмет". Это то, что живет внутри человеческой жизнедеятельности и ею произведено. Вещь имеет несколько слоев (оболочек).

Во-первых, это материальный каркас (рис. 3). Он, как правило, изготавливается так, чтобы вещь могла выполнять ряд функций. Это "собственные функции" вещи - стул, "чтобы сидеть", авторучка, "чтобы писать" и т.п.

Во-вторых, как правило, появляются "несобственные", но постоянные функции вещи (например, как выяснили статистики в Англии, скрепки для бумаги чаще всего используются вместо зубочистки). В-третьих, вещь имеет общественный смысл. Так, например, платья и автомобили служат символами достатка, общественного положения или показателем вкуса и вида деятельности хозяина. Часто этот общественный смысл может быть более важен, чем собственные функции вещи.

Ну и наконец (в-четвертых), некоторые вещи могут приобретать культурный смысл, вообще не имеющий отношения к их материальному и функциональному устройству. Так, церковь по прошествии времени из храма превращается в памятник архитектуры, или место, где венчался знаменитый человек, готический замок из неудобного временного жилища, предназначенного для обороны от врагов - в туристический объект или ресторан. Перо из пишущего предмета превращается в музейный экспонат потому, что им писал Пушкин.

Таким образом, я хочу показать, что часто смысловые оболочки вещей оказываются более значимыми, чем их функциональное назначение или, тем более, их материальный каркас.

Это расслоение вещи на несколько в значительной мере независимых оболочек создает возможность для вещей проникать из одного мира в другой: не меняя материального каркаса и функций, вещь может менять смысловую оболочку. Причем под вещами я буду понимать и такие образования, как понятия, знания, схемы, идеи, технологии,

машины и сложные системы. Все они могут рассматриваться как вещи, все они обладают описанными характеристиками. Разница между ними может состоять еще и в том, в каком из человеческих миров они порождены, где их место рождения и "собственный мир". В соответствии с этим можно говорить о "вещах мысли", о "вещах культуры", о "социальных вещах" и "вещах мира техники". Многие из них имеют собственные названия, - например, вещи мира техники, как правило, называются машинами. Но точно так же можно говорить и об "игровых вещах".

Многослойность вещей создает возможность использовать их в игре в качестве представителей того мира, из которого они прибыли (гоночная машина на соревнованиях), или наоборот, - мира, в котором они никогда не бывали (палочка вместо лошади).

Игра как "третий мир"

Введя основные категории и понятия, можно описать процесс бытия игры: игра возникает, когда сталкиваются (борются, взаимодействуют) два (как минимум) мира и появляется носитель (генератор) игры, который создает пустое место для появления третьего мира. В нем и появляются Свобода, Судьба, Личность, - то, чего не может существовать в других мирах (рис. 4).

Например, если сталкиваются мир социальный и мир права - появляется суд. Сталкиваются социальные миры - появляется борьба, состязание, война. Сталкиваются миры добра и зла - появляется театр. Сталкиваются мир культуры и мир сексуальной энергии - появляются любовные игры. Но - только при условии, если возник создатель этого третьего мира. Например, для появления любовных игр был необходим рыцарский идеал любви и куртуазный роман - они выступили в качестве "генератора" и привнесли мирообразующие понятия [47, с.117 - 139]

Генератор, создающий мир игры, может и не появиться, тогда между мирами установится равновесие: либо один "заберет" все вещи другого, либо они будут существовать, не замечая один другого. Игры не будет.

Мир игры отличается от других миров, во-первых, тем, что игра не возникает сама по себе - для нее необходимо существование как минимум двух миров, из которых в нее будут попадать "спорные", либо "совместные" вещи. Во-вторых, игровой мир сам по себе пуст, - он и возникает вначале как пустое место, в котором затем начинает обыгрываться двойное (тройное) назначение втянутых в игру вещей (ср. описание театра П.Бруком [31]). И в-третьих, для того, чтобы соединить втягиваемые вещи и замкнуть их друг для друга, в игре создается в явном виде Судьба (в виде жребия, костей (кубика), правил расклада карт, выигрыша-проигрыша, уничтожения при определенных условиях, и пр.) "Не случайно азартные игры в старину назывались роковыми играми" [17]. Вообще, судьба - это олицетворенное незнание неизбежного. Мир игры - единственный, в котором судьба (незнание) присутствует в явном виде. Во всех остальных мирах она присутствует либо неявно - мистически, либо ее вообще стараются избежать за счет введения законосообразности (классический пример - научный мир).

Ну и главное в становлении мира игры - создающий игру человек, человек "играющий", "vates" (не путать с вовлеченным в игры человеком - "человек играемым", не отличающимся от игровой вещи. Ср. у Гадамера: "Субъект игры - это не игрок; в лучшем случае игра достигает через играющих своего воплощения" [18, с.148]). Именно человек играющий создает границы, полноту и порядок игры - соразмерно исключительно себе, получая таким образом полную свободу и могущество, восстанавливая свою личность в ее полноте. В игре перестают работать другие мирообразующие понятия и схемы. Они уничтожаются игрой, превращаясь в обыгрываемые смыслы. Но обратное неверно: миры, в которых господствует истина, этические схемы и пр. не могут отменить игру - им с ней приходится мириться, пытаясь отвести ей ограниченное место. Хейзинга писал: "Игру нельзя отрицать. Можно отрицать почти все абстрактные понятия: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. Можно отрицать серьезность. Игру - нельзя." [19, с.12.] ... "Игра как таковая ... лежит вне сферы нравственных норм, сама по себе она ни добра, ни дурна. Если, однако, человек должен решить, предписано ли ему действие, на которое толкает его воля, как серьезное или разрешено как игра, тогда ему его нравственная совесть предоставляет мерило" [19, с.240].

Остается Человек и Судьба в постоянно становящемся мире игры. Придание Судьбе божественного смысла превратит игру в культ, священнодействие, ритуал. Придание ей лика смерти превратит ее в поединок и соревнование. Придание лика Добра или Зла - в театр. Справедливости - в суд. Отказаться от игры, прекратить ее - значит отказаться от себя как от свободного и всемогущего. Иногда это очень трудно. Иногда легче стать игроманом.

Таким образом, игра существует как "третий мир" в постоянном становлении и исчезает при исчезновении либо одного из миров, либо при совершении приговора судьбы.

Но если процесс становления игры начался - его очень трудно остановить: он начинает втягивать содержимое (вещи) двух миров, - не разрушая миры, а создавая внутри себя наборы "представителей". Игра начинает складываться. Так продолжается до тех пор, пока мир игры не замкнется на себя и не возникнет один из типов игры: специальное место и роли, либо произведение, либо произойдет игровое событие.

ОДИ как игра

... "Это древняя игра ума, которая еще в архаических культурах, даже на самых ранних стадиях, поочередно то соскальзывает из священнодействия в чистое развлечение, то достигает высшей мудрости, то возвращается в чисто игровую состязательность."

Й. Хейзинга [19, с. 168]

Размышляя на тему "ОДИ как игра", я сначала попытался увидеть, как в ОДИ происходил процесс становления Игры. Но в результате этого размышления у меня родилась совершенно другая версия происходившего: всю историю появления, развития, расцвета и тихого увядания ОДИ пронизывала ожесточенная борьба методологической организации ОДИ и становящейся, несмотря ни на что, внутри ОДИ - игры. Методологи упорно не замечали этого, отстаивая примат методологии над игрой. Собственно поэтому, как мне кажется, до сих пор нет ни одной методологической или игротехнической работы, посвященной игре. Но чем дальше, тем больше это отстаивание превращалось в заклинание и идеологию. Кончилось это развалом "игрового движения" и превращения ОДИ в заурядные ситанализы, семинары, учебные и проблемные игры. Это не плохо и не хорошо - другого и не могло быть. По мере разрушения методологии как самостоятельного мира, игра стала терять материал, и победив, сама тихо скончалась, оставив множество заурядных сирот.

Анализ этой борьбы игры и ОДИ заставил меня сформулировать несколько противоречащих друг другу тезисов. Раскрывая их содержание, я буду излагать свою версию.

1А. Основным препятствием становлению игры в ОДИ была методология.

1Б. Игру в ОДИ породила методологическое мышление. Без специфически методологического ("катастрофического", проблемного) мышления игра в ОДИ не возникла бы.

2А. Завоевав ОДИ, игра разрушила форму ОДИ и многие методологические представления, превратила методологические теории в частные.

2Б. Разрушив ОДИ и методологические теории, игра очистила поле для развития методологии, но и уничтожила на некоторое время возможность методологических игр.

3А. Преодолев сопротивление методологии, игра вывела ОДИ на плацдарм организации общественных процессов.

3Б. Выйдя на новый плацдарм, игра обнаружила, что методология не может ей дать материал на этом плацдарме и окончилась.

Игры в знания

Первоначально, при своем появлении, ОДИ сильно напоминала методологический семинар, но только с участием специалистов - не методологов. Обозначение этого семинара как "игры" служило прежде всего для более свободного и активного обсуждения проблем [1,2,4]. Эффект превзошел все ожидания: коллективная работа активизировалась, и все остальные мероприятия Г.П. стал проводить в "форме игры", - даже те, которые играми не получались. Правда, не обошлось без потерь: часть методологов, возмущенная (смущенная) разрушением систематической теоретической работы и смещением внимания с объективной стороны дела на ситуативную (необходимостью адекватно самоопределяться "здесь и теперь", а не относительно вечных ценностей), покинуло новое поприще, обвинив Г.П. в разных методологических

грехах и несерьезности затеянного. Правда потом, когда игры стали модными и выгодными, когда техника ОДИ уже была отработана, многие из них поучаствовали в паре-тройке игр и взялись проводить ОДИ сами и даже стали писать книжки и защищать диссертации.

Что же при этом произошло с точки зрения игры? На плацдарме, объявленном "игрой", столкнулись два мира: мир методологии и миры профессионалов (специалистов). Они взаимодействовали и раньше, но не игровым образом, а академически - через доклады и их обсуждение. Но теперь, в игре, специалистам (заметим: пока не методологам!) было предложено "распредметиться": выложить основания своих профессиональных знаний (аксиомы, основные положения, в которых не приходится сомневаться серьезному профессионалу) и подвергнуть их сомнению ("проблематизировать") - и все это "для игры". И "для игры" это получилось!

Все это было проделано не зря. Методология в то время активно занималась разработкой методов программирования - организацией работы в проблемных областях, где требовалось привлечение разных специалистов. Разные специалисты обладали разными знаниями. Методология давно и успешно занималась вопросами "синтеза знаний", построила теорию конфигурирования и создала целое направление - "системный подход", в рамках которого решались вопросы построения сложных системных объектов. Теперь стояла задача комплексной организации работ различных специалистов. Для этого использовались развитые в методологии теоретические представления о мышлении и деятельности. Теоретический арсенал методологии был могучим (он и сейчас выглядит чрезвычайно внушительным, особенно в сравнении с чахлыми аналогичными ростками на Западе). Но разные специалисты вместе работать не хотели, изменять свои знания - тем более. А именно этого требовала комплексное решение проблем. В игре это стало получаться. Как?

Во-первых, происходило "распредмечивание": имея представления о структуре знания, методологи вместе со специалистами выделяли и анализировали предметную организацию профессионального знания: вычленяли понятия, методы получения знания и их использования в профессиональной деятельности, структуру самой профессиональной деятельности. Для этого использовались как теоретические приемы - техники "проблематизации", так и социотехнические - работа в группах, организация содержательных конфликтов между представителями разных точек зрения, подходов и специальностей.

Вторым шагом методологи (потом появились игротехники) выявленное содержание фиксировали на доске - в виде специальных схем (организационно-деятельностных и объектных). Часто это не получалось, что естественно при решении проблем - существующее знание не "покрывает" проблемную область. В этом случае применялась техника схематизации ситуации. Схемы ситуации обрабатывались группами методологов и превращались в схемы "проблемной ситуации".

Третьим шагом начиналась "игра схем" - на основе полученных схем делались попытки построить одновременно три вещи: 1) конфигурирующую полученные знания конструкцию и программу исследования и решения выделенных проблем; 2) методы получения нового знания и развития профессиональных областей; и 3) комплексную

(иногда называли "сферную") организацию работ различных специалистов по решению сложной проблемы.

Итак, понятно, что это была игра методологов на поле различных профессиональных знаний. Специально изготавливались "представители" - схемы, снимавшие содержание профессиональной деятельности. Этими представителями играли, строя новые комбинации. Новые комбинации пытались отнести к реальной ситуации и построить новый порядок - новую организацию работ. Причем это была не тривиальная игра на заранее определенном плацдарме с известными фигурами (ролями) и правилами. Это была сложнейшая игра на становление новых структур деятельности и мышления.

Прекрасная картина ОДИ. Именно этот тип игры идеологически зафиксирован в представлениях об ОДИ. Именно поэтому, не обсуждая игры как таковой, методологи смело написали, что ОДИ есть "форма и метод организации и развития коллективной мыследеятельности". Именно поэтому был разработан ряд схем ОДИ, хорошо работавших в таких ОДИ, но совершенно не относящихся к игре (они перечислены в Приложении). В ходе таких игр продвинулись методологические представления: была разработана общая схема мыследеятельности. Она служила предельной онтологией в ОДИ, основой для понимания процессов в ОДИ. Сильно продвинулась техника схематизации, появилась игротехника - техническая дисциплина, помогающая работать с людьми и группами в ОДИ.

Разработка техники проведения ОДИ позволила переносить ОДИ на совершенно другие плацдармы: на проблему целенаправленного изменения и развития организаций и учреждений, на проблемы развития целых отраслей, на подготовку специалистов. Но здесь "игрушки" были уже другие - не просто набор специалистов, а еще и оргструктуры, технологические системы, люди.

Игры людей

Оттачивание техники "игры в знания" постепенно распространяло игру на другую область - на людей. Дело в том, что при "распредмечивании" профессиональные знания, понятия и схемы организации деятельности "снимались" с людей и люди теряли свою профессиональную и социальную определенность. Практически всегда это было болезненно. Ответ, который обычно предлагали методологи и игротехники - определиться как агент развития своих профессиональных знаний и своей области - редко принимался. Во-первых, потому, что для этого не было соответствующей методологической подготовки, а, во-вторых, оказывалось, что реальные личные цели людей часто совсем не совпадают с направлением развития профессиональной деятельности. И люди начинали борьбу за сохранение своего статуса, душевного спокойствия, лица. Этот слой социальных и личностных игр нарастал в ОДИ особенно в связи с расширением практики их проведения, когда на игры стали во все большем количестве попадать не профессионалы, а просто служащие или работники. Этот слой игр временами был настолько силен, что практически не оставалось времени на проведение "игры в знания". Ориентация же методологов на проведение "содержательной" игры была столь сильна, что слой "коммунальщины" всячески изгонялся и презирался игротехниками. Конечно, на этой почве могли возникнуть

какие-то методы работы с индивидуальностью и сознанием людей типа социодрамы или психотренинга. Но они не возникали - проблемы стояли другие.

Игры в методы

"Игра в знания" сохранялась до тех пор, пока абсолютным лидером в проведении ОДИ был Г.П. Он был тем, кто игры создавал, кто участвовал в их становлении, он нес на себе их опыт и идеологию, он был игровым генератором ОДИ. Но с определенного момента игра стала проникать и в стан методологов. Прежде всего С.В.Наумов, а потом и другие стали пытаться играть с Г.П., предлагая альтернативные методы схематизации ситуации, иные методы организации работы коллектива и пр. Г.П. это поддерживал, считая полезным такое развитие событий, но практически всегда все кончалось тем, что он производил проблематизацию построений молодых методологов и на этом "игра в методы" заканчивалась: Г.П. принимал решение.

Собственно "игры в методы" начались с появлением и становлением самостоятельных игровых команд. Даже недолгое проведение самостоятельных игр делало людей самостоятельными в выборе стратегии игры и методов, в ней применяемых.

Показательной в этом плане была Игра-15 (Попов) в Подмоскowie (1986 г.), где проходило обсуждение перспектив развития системы повышения квалификации под эгидой Академии народного хозяйства. На эту игру удалось пригласить практически всех "играющих" методологов: Г.П.Щедровицкого, С.В.Наумова, Б.В.Сазонова, А.П.Зинченко, Н.Г.Алексеева и др. Не было только Ю.В.Громько и А.П.Буряка. Организаторами игры были С.В.Попов и П.Г.Щедровицкий. Практически сразу началась борьба методологов за наиболее правильную организацию игры и наиболее правильное понимание проблемы. Эта борьба мгновенно уничтожила "игру знаний", оставив за бортом профессионалов в области повышения квалификации работников туризма. Поскольку каждый из самостоятельных методологов связывал свое личное самоопределение с развитием методологии, борьба шла "не на жизнь, а на смерть". Явно или неявно подвергались сомнению основы методологии, создавались новые версии. В результате часть методологов покинула "поле боя" и уехала, часть прекратила борьбу и стала наблюдать за происходящим, один из методологов вынужден был "застрелиться" и покинуть игру. До конца борьбу вели только Г.П. и С.В.Наумов. Эта игра показала, где лежит граница игрового момента: когда личные силы соперников равны, а формальных границ (правил определения победителя) нет, игра становится бессмысленной. Если в "игре в знания" эти правила и границы задавал методолог - он производил "замыкание" игрового пространства на себя (если умел) и возникал мир игры, - то в "игре в методы" границы и правила не устанавливались. Поэтому, как только в ОДИ появлялись хотя бы два конкурирующих между собой методолога, игра превращалась в бой между ними. Каждый из них вольно или невольно, но выступал в роли создателя игры (не игрока). Причем совсем не обязательно, являлся ли он формальным организатором или руководителем игры. Если предлагалась более мощная схема разворачивания игры - побеждала именно она, неважно, откуда она исходила. С этой точки зрения показательна игра 11 (Попов), в которой я и П.Щедровицкий выступали в роли консультантов, а руководителем являлся Б.И.Хасан. Предложенные нами схемы фактически сформировали всю игру, и со

второго-третьего дня игровое руководство Хасана прекратилось. Это был тот чистый случай, когда мы выступали в роли создателей игры.

Проблематизация основной идеи ОДИ

Необходимо было найти способ, как предотвратить это взаимное "уничтожение" в борьбе. Первая интересная попытка в этом направлении состоялась на грандиозном конкурсе в Тынде. Конкурс состоял в том, чтобы отобрать новую команду для Штаба ЦК ВЛКСМ на территории строительства Байкало-Амурской магистрали. Провели мы игру совместно с П.Щедровицким, но когда начался рефлексивный анализ игры, стало ясно, что он не удастся. Игра была столь драматична, содержательно сложна, глубока и многослойна, что практически никто из игротехников не мог выделить какие-то осмысленные направления рефлексивного анализа. Тогда было предложено организовать рефлексивную процедуру совершенно необычно для методологии - в виде судебного заседания. Это удалось. С точки зрения того, что я излагал выше, уже ясно, что произошло: была предложена институтированная форма, в которой установился новый порядок отношений: не как методолог с методологом, а в совершенно иных ролях - эксперта, защитника, "опровергателя" (нечто вроде обвинителя). Мы тогда еще не читали ни Хейзинги, ни Гадамера (они не были изданы на русском языке), но сделали то, к чему игра и вела: установили новый игровой порядок (произошло "преобразование в структуру").

Затем этот принцип широко нами использовался: при организации социально-экологической экспертизы на озере Байкал (1988 год) и на других экспертизах. Форма диспутов использовалась в подготовке игротехников. Строилась специальная структура "конфликторий" для процессов решения конфликтов, когда проводилась серия работ по построению конфликтологии (1990 г.).

Проводя аналогии с историей азартных игр человечества, можно сказать, что после того, как ОДИ вышли из-под прямого контроля "харизматического лидера", мы пытались построить своеобразный "Lex aleatoria" - закон, который бы отделял "азартную" игру от "коммерческой" - расчетной. В какой-то мере это удалось. Но в дальнейшем наш "Lex aleatoria" - методологическую экспертизу, - постигла судьба всех законов об игре: они нарушались, а игра продолжала жить и часто легализовалась.

Таким образом, жестко была проведена граница возможностей ОДИ: "игра в знания" возможна была только тогда, когда существовал административно (или авторитарно) закреплённый уровень рефлексии над происходящим - в виде безусловного методолога-руководителя. Если же этого уровня нет, игра быстро распространяется на методологов, вынуждая и их "распредмечиваться", - и тогда единственный способ установления режима "управляемой термоядерной реакции" - введение той или иной институциональной формы.

Во всей этой истории для нас интересно следующее:

1. Замыкание игрового пространства и возникновение мира игры происходило двумя путями: либо авторитарно (но тогда создатель игры выступал в роли Судьбы и давал ответ: что верно, а что нет - ответ, усомниться который было нельзя); либо через

использование институциональных форм, которые давали возможность создать замкнутую систему правил, которые рефлексивно нельзя было отменить, и Абсолютный руководитель переставал существовать. В первом случае это были ОДИ, во втором - уже нечто совершенно иное. В зависимости от применяемой конечной формы это называлось "методологически организованной экспертизой", "общественным судом", "общественной сессией", "диспутом" и т.п.

2. Игра в ОДИ сделала с методологами две вещи: во-первых, она придала условность всем их построениям: схемы, теоретические конструкции, знания, полученные в игре, годились только в рамках этой конкретной игры. Перенести их в другое место не удавалось - переходили только люди, которые по-новому начинали играть. Замкнутость и условность мира игры, условность всех вещей, взятых из других миров привела к тому, что "результаты", полученные в играх, нельзя было потом описать, превратить в статьи и знания. Отсюда многократно с удивлением обсуждавшийся факт: много писавшие до этого методологи практически перестали писать. Даже Георгий Петрович написал единственную статью про ОДИ только через несколько лет после начала их проведения.

Во-вторых, очень многих методологов она сделала "игроманами" - проведение бесконечных серий ОДИ они сделали образом своей жизни. Никакого продвижения и развития методологии при этом не происходило. Использовались старые методологические схемы, а ОДИ проводились по всем поводам, которые только возникали. При этом весь методологический арсенал понятий и знаний превращался в "игрушки". Я помню, как один из игротехников на семинаре заявлял: "Надо для этого случая ... построить онтологию". Я думаю, что все до этого жившие философы дружно поперевернулись в гробах. Появление и создание онтологии - дело не одной философской жизни (при удаче). Онтология - учение о Бытии, там, где "мышление и мир неразличимы"... А тут - построим онтологию по случаю. Это как раз показатель превращения методологических реалий в "игрушки", - признак победы игры и признак игромании. На это "солидные" методологи ругались [4] - и продолжали это делать.

3. Отрефлектировать, в чем причина трансформации ОДИ, происходящей прямо на глазах, методологии оказалось очень трудно. В арсенале СМД-методологии не оказалось понятий, касающихся общественных явлений до-деятельностного и до-культурного уровня. А понятия институциональных форм и игры - именно такие. Практически только сейчас, когда работающие методологические группы с того или иного края выходят на проблемы общественного развития, такого рода понятия и представления появляются в арсенале методологов.

Итак, одно из направлений проблематизации ОДИ - это распространение игры на методологию. Игра пересекла границу "игры в знания" и ОДИ стала разрушаться. Там, где это поняли, попытались создать формально-институциональные замыкания игры. Там, где этого не поняли, возникли либо авторитарные ОДИ, либо "игрушечные" ОДИ.

Второе направление проблематизации ОДИ произошло тогда, когда ее стали использовать для организации общественных процессов. Я имею в виду прежде всего проведение ряда конкурсов руководителей (РАФ, Артек, БАМ) и экспертиз: социально-

экологической на Байкале (1988 г.), городской в г.Омске (1990 г.), региональной - в Оренбургской области (1989 г.), социально-политической в Латвии (1991 г.).

Основное изменение при проведении этих мероприятий состоит в том, что ОДИ стала использоваться как элемент в сложном комплексе действий, в том числе - политических. Произошло принципиальное изменение режима ОДИ - пространство разомкнулось. Теперь и участники, и организаторы не могли точно указать, где начинается и заканчивается игра, а где начинается "реальность". Проблематизация представлений методологов об ОДИ произошла здесь в том, что до этого методологи обходились с игрой довольно просто: игра считалась **формой** - специфической формой организации деятельности (мыследеятельности). "Запуская" эту игровую форму, методологи заполняют ее методологическим содержанием. Если содержание методологическое - получается ОДИ. Если нет - профанация. Многие считают так до сих пор. Во всяком случае, практически во всех писаниях методологов об игре это - основное представление.

Но игра - не форма, наполняемая содержанием. Это показали проведенные мероприятия со всей очевидностью. Игра - это новая становящаяся культурная реальность, создающая свое собственное содержание. И это содержание нельзя потом так просто вынуть. Чтобы его, это новое содержание, уловить, игру необходимо "пройти" - прожить, проучаствовать.

В результате проведения этих мероприятий произошла и смена типа игры: если до этого ОДИ были близки к типу "Игра-место", то теперь игровые мероприятия (называть их ОДИ уже рука не поднимается) стали ближе к типу "Игра-событие".

Но самое интересное вот в чем: при выходе на общественный плацдарм обнаружилось, что в методологии отсутствует целый ряд представлений, на основе которых можно было бы создавать игровых представителей и "играть с обществом". Это представления об общественных отношениях и общественном развитии, о государстве, нациях, социальных движениях и политике. Конечно, понятно, почему они отсутствовали: это наследие советского строя, когда все это невозможно было разрабатывать. Разумеется, это не безнадежно - способность методологии осваивать новые области фантастична (не прошло и нескольких лет, как экономика и управление - скучное знание для методологов). Но времени потребуется довольно много.

Но уж совсем неожиданным (для меня, по крайней мере) оказалось то, что даже тогда, когда удавалось построить игровые схемы государства или экономических отношений, это оказывалось лишним: люди не могли в это играть. Отсутствовал "хозяин" - реальный опыт жизни в государстве. Не в условиях личной, административной или идеологической власти, а в государстве, которое создает систему институтов, ограничивающих произвол власти администраций, денег, личностей [46,48]. Особенно ярко это проявилось на экспертизе в Латвии: люди просто не могли ничего понять о государстве, - у них напрочь отсутствовал государственный инстинкт. А поскольку государственность - это, как и игра, мирообразующее понятие, без проживания оно не передается.

Таким образом, игра потеряла миры, на основе которых могла становиться. С методологической основой игры и содержательной стороной стало сложно. Приходилось перед тем, как начать игру, читать курс лекций - иначе играть было не во что. Причем лекций не методологических, а предметных - про социальные отношения, про экономические отношения, про деньги, про право и юриспруденцию, про государство.

Пройдя весь цикл - от проникновения "вируса игры" в методологическое рассуждение до "игрократии" и ее краха, методология напрямую вышла на проблемы формирования "катастрофического" мышления.

Заключение

Всероссийский хэппенинг как логическое завершение игрового проекта методологии, или Игры интеллектуалов на фоне гибнущей Империи.

"- ... В "Сексплозии" С.Лема рисуется ситуация, в которой эротический, именно игровой момент любви внезапно у всего человечества исчез, хотя способность к деторождению полностью сохранилась. И тотчас же все, кроме японцев, вообще перестали этим регулярно заниматься...

- Почему кроме японцев?

- Этот народ знает, что такое долг перед нацией и империей, другим это уже недоступно. Все стали видеть в этом нечто неприличное и тяжкое, хотя необходимость понимали... Исчезла игра, вот последствия."

А.Брудный. "Метафизика игры" [30]

Растущая методологическая бессодержательность ОДИ (вызванная как дефицитом разработок методологии в области общественных наук, так и состоянием самого общества), а также выход игры на широкий общественный плацдарм, привели к очень интересному результату, который я считаю в каком-то смысле логическим и закономерным завершением того процесса, который начала методология, когда стала проводить публичные методологические игры (ОДИ).

Я имею в виду предложение В.Епишина, которое опубликовано в газете "Новое русское слово" в Нью-Йорке в 1990 г. - провести ОДИ на базе Верховного Совета по поводу будущей гражданской войны в России с ее демонстрацией по телевидению и во всех общественных местах.

Не менее логичным продолжением выглядит идея Ю.В.Громыко построить "ОДИ-теорию перестройки" - рассмотреть перестройку как одну большую ОДИ, плацдармом которой является вся страна (тогда - СССР). Он, правда, сетовал на то, что проблематизации не хватает.

Получившийся эффект, видимо, похож на описанное Генисаретским распространение театральной игры на повседневность: "Меня же лично очень занимает неустранимая двусмысленность повседневных игр. Ведь ссылка на игровую природу поведения (у

Евреинова, текст которого анализируется в работе - С.П.) нужна, среди прочего, для того, чтобы обосновать, онтологически укоренить театральность не только в культуре, но и в самой жизни. А в этом намерении немало ложного пафоса и напрасных упований. И столько же лести обычному человеку и подстрекательства: ведь приняли же наши театральные умники 20-х годов кровавые буйства Революции за случившуюся соборность театра истории; звали же всех играть на нем "исторические роли"; ведь могло же некоторым слушателям "музыки революции" казаться, что впереди пьяного постреливающего налево и направо петроградского патруля шествует чуть ли не Иисус Христос." [24]

Таким образом, я считаю, что не разработанность в СМД-методологии понятия и инженерной схемы становления игры привели к тому, что ОДИ:

- частично осталась в виде авторитарных игр частного назначения;
- частично превратилась в "игрушечные" игры с креном в "потешный методологический фашизм";
- частично растворилась в идеях типа всероссийского хэппенинга;
- частично породила профессионализованные ОДИ-образные формы (что, с моей точки зрения, есть лучший результат).

Именно не разработанностью теории игры объясняются, как мне кажется, многие зловключения ОДИ и историческая интрига - почему все получилась так, а не иначе.

Однако я считаю, что нам страшно повезло, что мы участвовали в этом грандиозном процессе, вызванным к жизни Г.П.Щедровицким. Тем более что кульминационный момент развития ОДИ совпал с разрушением целой цивилизации (а СССР - это была новая цивилизация, может быть еще и не рухнувшая). Именно сочетание мощности проникновения в суть вещей, которую дает игра, и общественного "разлома", на материале которого проводились ОДИ, позволили провести такие фантастические (в буквальном смысле) мероприятия, как Всесоюзные конкурсы руководителей на РАФе, в Артеке, на БАМе, экспертизы на Байкале и в Латвии, общественную сессию по первым демократическим выборам в Иркутске.

Общественная сессия в Иркутске - это было мероприятие удивительное: в заснеженном Иркутске в 30-градусный мороз, в старом дореволюционном здании Городской Думы посреди города, в котором размещался Театр музыкальной комедии, все кандидаты в депутаты разыгрывали свою будущую жизнь и политическую жизнь страны. Полутемный зал театра, галерка, на которую допускались любые жители города (там постоянно торчали анархисты, монархисты, экологи и еще кто-то, плакатами и криками участвуя в игре), ярко освещенная сцена, на которой будущие депутаты делили полномочия - все это достойно более искусного пера, чем мое. И результат был потрясающим: вся будущая история советов - вплоть до их насильственной отмены - прошла на сцене. Я эти материалы потом относил в ВС России. Не поверили.

Я не знаю, где было бы такое возможно, кроме как в России на этом грандиозном переломе.

Есть еще один аспект в истории ОДИ, мною не проработанный, но важный. Насколько я понимаю, в России никогда не было культурно оформленного и зафиксированного опыта интеллектуальных игр. В России не было схоластических диспутов, которые в значительной мере способствовали появлению институциональных форм рационализма и науки в Европе, не было развито судебное состязание (в начале века, да и то ненадолго стало появляться), способствующее появлению правосознания, не было политической парламентской игры, до 30-х годов спортивные состязания не имели массового характера, "игры обмена" также не долго жили. Бум умственных и учебных игр середины XX века на Западе также обошел Россию стороной. Хотя деловую игру впервые и провели в России (ее провела Бирштейнф с мужем - и попала в лагерь). Интеллектуальные игры, которые несколько сот лет формировали культурный облик Европы, в России отсутствовали (либо просто заимствовались).

С этой точки зрения ОДИ - первый отечественный оригинальный вариант интеллектуальной игры. Ирония состоит в том, что по полноте включения в игру культурных и общественных компонентов, по глубине проблематизации ей нет равных на Западе, - это я знаю точно. По качеству, тонкости и эффективности техник - также. Но, как "Роллс-ройс" на сибирской дороге, он практически оказался не нужен. Пространство общественной жизни забиты поношенными интеллектуальными шмотками Европы и США, в которых восторженно роется российская интеллигенция, в очередной раз ради благих намерений ввергнув страну в большую передрыгю. Лет через пятьдесят обнаружат, что в России был период расцвета интеллектуального авангарда, творившего всесоюзные представления, в которых было видно прошлое и будущее. Но это обнаружат уже историки.

Благодарности

Хотя статья подписана моим именем, ее содержание - коллективное творчество, как практически всякая методологическая работа. Творчество большой группы игротехников и методологов, создававших ОДИ, методологические экспертизы и Школы. Начало моим размышлениям об игре было положено Г.П.Щедровицким, к величайшему сожалению уже покинувшим этот мир. Дискуссии на его семинарах после проведения конкурса руководителей на заводе РАФ - вот та отправная точка, с которой начались мои упорные размышления над природой игры.

Многие вещи мы обсуждали с П.Щедровицким, с некоторыми он был категорически не согласен, и в дискуссиях с ним я формировал свою точку зрения. Но в разработках по понятию и схемам игры участвовали в основном "профессиональные игротехники", прошедшие Школу ММАСС, с которыми я провел наиболее интересные ОДИ и экспертизы. Я бы особо отметил вклад П.Мрдуляша, Р.Кожуры, Д.Знотса, С.Андреева, А.Павлова, Г.Копылова, С. Поливановой, Г.Харитоновой, В.Головняка, постоянно участвовавших в обсуждениях проблем игры. К сожалению, я не могу перечислить всех игротехников - их несколько десятков, прошедших игры и семинары ММАСС.

Кроме того, я хотел бы специально поблагодарить А.Левинтова, много и интересно писавшего об игре, прочитавшего рукопись статьи и сделавшего ценные замечания.

Но несмотря на коллективность труда, все ошибки и безобразия, обнаруженные в статье, будут лежать исключительно на совести автора.

Приложение

Отдельные главы из истории игротехнической группы в методологическом проекте "ОДИ"

Всякое инженерное знание в гуманитарных областях относительно - и одним из условий его достоверности является публикация личной истории автора. Только в исторической действительности часто можно понять природу и условия применимости полученного знания. Стремление многих "специалистов" излагать сформировавшуюся у них точку зрения (часто появившуюся совершенно случайно) максимально объективно, я считаю чрезвычайно вредным. Для гуманитарного знания это путь его догматизации либо идеологизации. К сожалению, этим отчаянно грешат и методологи. Теряя иронию и самооценку - результаты рефлексии - можно загубить все дело. Я бы даже предложил методологическим журналам (особенно "серьезным" "Вопросам методологии") ввести в норму обязательное приложение личной истории к методологическим статьям. Тогда стало бы ясно, откуда что берется и стоит ли вообще читать текст. Тех же, кто не способен написать личную историю - вообще не печатать. Тем более, что есть прекрасные примеры для подражания: "Автобиография" Коллингвуда, циклы лекций М.Мамардашвили [51]. Я уже не говорю о Г.П.Щедровицком, лекции и доклады которого всегда были рефлексивны и историчны.

Предлагаемый очерк истории методологической группы, естественно, не полон - но в нем я старался показать, на какой базе возникли представления об игре, изложенные выше.

Игротехническая группа, в которую я входил и был одним из лидеров, оформилась после совещания-игры в Киеве в мае 1985 г. (хотя до этого мы с П.Щедровицким уже провели одну совместную игру). В то время я уже около пяти лет был знаком с методологией, года три - занимался на семинарах Г.П.Щедровицкого и даже пытался несколько раз проводить игры самостоятельно.

Г.П.Щедровицкий собрал это совещание, чтобы закрепить определенный этап - игровой, - в общеметодологическом движении и соотнести его с другими направлениями методологической работы (проектированием и пр.). Были приглашены методологи старших поколений - Б.Сазонов, И.Генисаретский, А.Раппопорт, Н.Алексеев и другие. Старшее поколение на первой половине совещания делало доклады о проектировании и методологии, а молодое ("игротехническое") во второй части - проводило игру по теме "проектирование". В каком-то смысле это было переломное событие в истории методологических игр. Смысл этого события еще должен быть восстановлен в ходе написания истории ММК. Моя версия состоит в том, что именно это совещание показало, что теоретический арсенал методологии, позволивший освоить ("методологизировать") проектирование и другие области, построить теории деятельности и мыследеятельности, тем не менее оказался недостаточным, чтобы теоретически

освоить игру - древнейшую культурную реалию человеческой жизни. Представить игру теоретически для "старых" методологов не удалось, а именно этого они хотели. Объяснить, что игра - это не проектирование, а нечто совершенно другое, никто не пытался (вряд ли мы тогда это понимали сами). Г.П.Щедровицкий все это, видимо, почувствовал, но проблема не была сформулирована, и не была развернута программа исследования игры в частности и общественных явлений в целом. Наверное, тогда это было бы и невозможно: Г.П. был слишком усталым, чтобы начинать совершенно новое направление, а мы — слишком слабы, чтобы самостоятельно поднять такую тему. Вместо этого стали разворачиваться большие организационные и социальные программы.

Внешне переломный характер совещания проявился в том, что с этого момента началось постепенное формирование независимой от Г.П.Щедровицкого практики проведения ОДИ. До этого в среде игротехников однозначно считалось, что ОДИ может (способен) проводить только Георгий Петрович, и это его "личное социокультурное действие" - была такая формулировка.

К тому времени напряжение игровой жизни сильно сказалось на здоровье Г.П. - оно стало стремительно ухудшаться. Именно это обстоятельство побудило нас - трех наиболее активных в то время игротехников и методологов, Ю.Громыко, П.Щедровицкого и С.Попова, на обратном пути из Киева, в поезде, составить "заговор": создать игротехническую команду, которая взяла бы на себя проведение ряда второстепенных игр, разгрузив Г.П. и дав ему возможность сосредоточиться на более важных направлениях работы. "Заговор" состоялся, мы стали пытаться проводить самостоятельные игры, - но вскоре оказалось, что формируется не вспомогательная игротехническая группа, а новое игротехническое направление.

В истории группы можно выделить несколько периодов (см.табл.1), которые я обозначу так: становление группы [Ст], освоение игры [Осв], проблематизация формы ОДИ [Прбл], институционализация игротехники [Инст], распад группы [Расп], окультуривание игровой практики [Окульт]. Периоды, как видно из таблицы, накладываются друг на друга, - но это обычная ситуация реального исторического процесса. Задача исторической реконструкции и состоит в том, чтобы вычленив в одномоментном событии (например, в конкретной игре) наличие исторических рамок разного масштаба и значения.

Конечно, подлинная история нашей игротехнической группы еще не написана и здесь схематично излагается моя собственная версия. Я уверен, что участники этой истории удивятся, возмутятся и скажут, что все было иначе. Хорошо, если это приведет к появлению иных версий. Тогда моя статья станет свидетельством и материалом для историков. Появится возможность исторической работы.

Хорошо бы еще сопоставить историю нашей игротехнической группы с развитием и распадом других групп. Я думаю, что все они в той или иной мере должны проходить похожие этапы.

1-й период. Становление группы: декабрь 1983 г.(первые попытки провести самостоятельную игру) - февраль 1986 г. (игра в Уфе, где было проведено фактическое оформление игротехнической специализации и команды на т.н. Школе игротехники).

Несколько первых игр показали нам разницу между участием в игре Г.П. и ее самостоятельным проведением.

Сначала в ходе подготовки к первым играм от группы откололся Ю.Громыко - в проведении игры далеко не все сводилось к технике ее проведения. Очень сильны оказались личностные и этические моменты. Затем возникла проблема команды: оказалось, что команда игротехников -

не просто сумма энтузиастов, поработавших не играх (других игротехников тогда не было в природе). Игротехников необходимо готовить "под себя".

Кроме того, оказалось, что игры невозможно проводить, не имея самостоятельных методологических и теоретических разработок по теме игры. Мы стали формировать самостоятельные направления работы: образование, экология, подготовка и повышение квалификации управленческих кадров, юриспруденция и др.

Первая фаза завершается в феврале 1986 года, когда мы почувствовали, что команда сработалась и мы можем проводить игры на любые темы.

2-й период. Освоение игры - экспериментирование с формой ОДИ (1985 - 1987 гг.)

Преодолевая проблемы становления команды, примерно к середине 1985 года мы сформулировали принципиальную для нас игротехническую задачу - "освоение игры". Дело в том, что техника игры оказалась чрезвычайно сложной, а стиль, темп и манера проведения очень сильно зависела от лидеров (руководителей) игры. Именно в этом наши игры сильно отличались от игр Г.П. Вопрос о том, что же именно в проведении ОДИ зависит от личных качеств, опыта, культуры руководителей (создателей) игры, а что имеет объективный, инструментально-технический и методический смысл, довольно сильно волновал нас в то время. Этот вопрос и дал начало экспериментированию с игрой и игровой формой в 85-86 годах. Пытаясь "восстановить полную ОДИ", мы шли на самые рискованные эксперименты, проводя игры без игротехников, со сменными руководителями, с самым разным контингентом участников и в различных условиях. Результатом интенсивной работы по освоению игры явилась возможность организовать игру, в которой участвовали на равных руководители различных методологических групп и направлений. Серия глубоких содержательных конфликтов фактически развалила содержательную работу участников, - но спроектированное пространство игры "выдержало" напряжение. Освоенная ОДИ перестала быть самоцелью, теперь мы могли применять ее как инструмент для решения содержательных и социально-организационных задач.

3-й период. Проблематизация ОДИ. Этот период в явном виде начался с января 1987 года, когда ОДИ использовалась как средство проведения конкурса руководителей на заводе РАФ и закончился, видимо, проведением в октябре 1988 года социально-экологической экспертизы на озере Байкал.

Использование ОДИ как средства социального действия вынудило ведущих игротехников группы встать во внешнюю позицию по отношению к игре: процессы, происходившие на игре, выходили за ее пределы и ими уже нельзя было управлять игротехническими методами. Плацдарм игры разрушался и становился неопределенным.

Теоретическая проблема состояла в исследовании вопроса о соотношении игры и общественных процессов (регионализации, государственного строительства, социально-экономических и политических реформ). Однако решена она в то время не была. Это видно и по нашей статье "Игровое движение..."[50]. Хотя проблему мы уже чувствовали - отсюда часть рассуждений про социальные функции ОДИ.

Организационно-методологическое решение проблемы сочленения пространства игры и общественного действия было найдено в виде включения игры в более сложный комплекс: методологически организованную экспертизу. За счет полипрофессионального экспертирования результатов проблематизации в ОДИ мы пытались эти результаты оформить в

виде знаний (документов, проектов, прогнозов), которыми можно было бы пользоваться за пределами ОДИ.

Безусловно, это был самый драматический период в жизни группы. Можно указать на ряд последствий, к которым привели события этого периода:

- игротехника стала быстро оформляться в профессиональную дисциплину - стало возможным организовать подготовку игротехников;

- "классическая ОДИ" стала распадаться на ряд "ОДИ-образных форм", имеющих свое специфическое применение (общественные сессии, экспертные семинары, ситуационные анализы, учебные игры и тренинги - список этих форм чрезвычайно велик и игротехники и по сей день изощряются в создании новых - см. последний столбец таблицы);

- теоретические исследования привели впоследствии к проблемам методологии гуманитарных дисциплин - с одной стороны, и к понятию игры и схемам ее создания [16,29].

4-й период. Институционализация игротехники. В конце 1987 года произошло два события, положившие начало новому этапу в жизни игротехники.

Первое: Г.П.Щедровицкий создал при Всесоюзном научно-техническом обществе Комитет по организационно-деятельностным играм.

Второе: С.Поповым и П.Щедровицким был проведен набор в первую профессиональную Школу игротехники, на базе этой Школы несколькими месяцами позднее была создана Межрегиональная методологическая ассоциация.

Начался интенсивный процесс оформления игротехники, в котором активно участвовали члены нашей группы: стали проводиться конференции (Съезды), появились самостоятельные направления и школы, появились организационные структуры. На февраль 1994 г. мне известны четыре основные организованные структуры: Сеть методологических лабораторий (А.П.Зинченко), Межрегиональная методологическая ассоциация (ММАСС, С.Попов), Школа культурной политики (П.Щедровицкий), Независимый методологический университет и Московская академия развития образования (МАРО) (Ю.Громько). Кроме того, существует еще большое количество слабо структурированных образований, групп и отдельных игротехников и методологов.

В нашей игротехнической группе в то время произошли качественные изменения: игротехники-энтузиасты стали вытесняться профессионально подготовленными игротехниками: специально отобранными, специально обученными, ориентированными на проведение ОДИ.

Пятый период. Распад группы. Перенос основной тяжести проведения ОДИ на профессиональных игротехников автоматически привел к началу распада "старого состава" группы. Многие члены группы стали формировать самостоятельные направления работы, готовить команды, проводить собственные мероприятия. Фактически к 1991 году образовалось уже несколько самостоятельных направлений.

Шестой период. Окультуривание игротехники. Поверх процессов распада начинается формирование нового процесса - я его назову процессом "окультуривания": стали появляться описания игровой практики, теоретические статьи про ОДИ, возникли

несколько игротехнических и методологических журналов. Но это уже касается не столько истории группы, сколько всего сообщества игротехников и методологов.

Приведенная выше периодизация жизни группы, создает, как мне кажется, возможности для понимания - откуда и как возник интерес к исследованию игры и каковы были социально-организационные предпосылки появления схем игры. В истории появления знания интересно и то, что к 1986 году при анализе игры методологи практически перестали использовать собственно методологические схемы. Я имею в виду несколько активно использовавшихся при анализе ОДИ схем: схема "клуб-производство", использованная Г.П. в его работах по описанию детской игры [9], так называемую схему многофокусной организации игры (попытка схематизировать несколько одновременно реализующихся оргтехнических отношений на едином плацдарме) [1,2,10], схему игры как деятельности, имитирующей деятельность (схема-конфигуратор, составленная из социотехнической схемы и схемы "клуб-производство" Ю.Громыко [11]) и представление игры как плацдарма осуществления мыследеятельности (в статье Г.П.Щедровицкого [1,2]). Это можно увидеть, посмотрев статью того времени [50, 50a].

Если теперь вести речь о дальнейших исторических реконструкциях игрового периода методологии, то, как мне кажется, основу подлинной исторической реконструкции этого сложного периода методологии можно будет строить на основе двух видов представлений: представления об игре и представления о сущности общественных процессов. Я считаю, что этот период уже невозможно рассматривать как следующий теоретический этап развития методологии в версии ММК: сначала был этап содержательно-генетической логики, потом - теоретико-деятельностный период, потом - системомыследеятельностный, потом - ? Игровой период - это период перехода к практической социальной (общественной) инженерии, включающей внутрь себя как теоретическую работу, так и организацию общественных процессов, оснащенных методологической рефлексией.

Литература

1. Щедровицкий Г.П. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации коллективной мыследеятельности. В сб.: Методы исследования, диагностики и развития международных коллективов. М., 1983, с.153-178.
2. Щедровицкий Г.П., Котельников С.И. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации и метод развития коллективной мыследеятельности. В сб.: Нововведения в организациях. М., 1983, с.33-54.
3. Наумов С.В. Организационно-деятельностные игры. "Природа", 1987, N 4, с.24-33.
4. Баранов П.В., Сазонов Б.В. Игровая форма развития коммуникации, мышления, деятельности. М., МНИИПУ, 1989.
5. Громыко Ю.В.. Организационно-деятельностные игры и развитие образования. М., Независимый Методологический Университет, 1992.
6. Щедровицкий П.Г. К анализу топике организационно-деятельностных игр. Пущино, НЦБИ, 1986.
7. Шестов Л. Апофеоз беспочвенности. Ленинград, Изд-во Ленинградского ун-та, 1991.
8. Попов С.В. Неизбежность странного мира. "Кентавр", N 1, 1991 г.

9. Щедровицкий Г.П. Игра и детское общество. "Дошкольное воспитание", 1964, N 4.
- 9а. Надеждина Р.Г. Игра и взаимоотношения детей. "Дошкольное воспитание", 1964, N 4.
- 9б. Щедровицкий Г.П., Надеждина Р.Г. О двух типах отношений руководства в групповой деятельности детей. "Вопросы психологии", 1973, N 5.
10. Программно-целевой подход и деловые игры. Тезисы конференции. Новосибирск, НГУ, 1982.
11. Материалы совещания "Игра". 1983 г. Архив ММК.
12. Щедровицкий Г.П. Принципы и общая схема методологической организации системно-структурных исследований и разработок. Системные исследования. Ежегодник. 1981. М., Наука, 1981.
13. Щедровицкий П. Доклад на семинаре по рефлексии игры на БАМе 25.11.87 "О теории игры". Архив ММАСС.
14. Попов С. Лекция в Школе игротехников ММАСС "Основы игротехники" 07.06.88. Архив ММАСС.
15. Попов С.В., Щедровицкий П.Г. Конкурс руководителей. М., Прометей, 1989.
16. Попов С.В. По следам "Глубоко протезированного менталитета". "Вопросы методологии", 1992, N 1.
17. Лесной Дм. "Игорный дом. Толковый словарь карточных терминов, игорных понятий и шулерских приемов." Под ред. Е.Витковского. Вильнюс, "Рома", 1994.
18. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., Прогресс, 1988.
19. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М., Прогресс, 1992.
20. Файерабенд П. Избранные труды по методологии науки. М., Прогресс, 1986.
21. Честертон Г.К. Святой Франциск Ассизский. В кн.: Вечный человек. М., Издательство политической литературы, 1991.
22. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., Педагогика, 1978.
23. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. М., Прогресс, 1988.
24. Генисаретский О.И. Упражнения в сути дела. М., Русский мир, 1993.
25. Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. Кемерово., Алеф, 1992.
26. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М., 1965.

27. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. "Вопросы психологии", 1966, N 6.
28. Выготский Л.С. Мышление и речь. М., Педагогика, 1982.
29. Попов С. Методология построения гуманитарных дисциплин. Лекции на 3-й Школе ММАСС по методологии. Омск, 1991. Архив ММАСС.
30. "Апокриф". Культурологический журнал. N 2, 1993.
31. Брук П. Пустое пространство. М., 1978.
32. Левинтов А.Е. Программа регионального развития Крыма. Отчет ВТК "Регионал". По заказу концерна "Интерконт". М.-Симферополь. 1993 (гл. 22.7. "Региональные игры").
33. Разработка и внедрение автоматизированных систем в проектирование (теория и методология). М., Стройиздат, 1975.
34. Поппер К. Логика и рост научного знания. М., Прогресс, 1973.
35. Кун Т. Структура научных революций. М., Прогресс, 1975.
36. Камю А. Миф о Сизифе. Эссе об Асурде. В кн.: Бунтующий Человек. Изд-во политической литературы, М., 1991.
37. Петров М.К. Язык, знак, культура. М., Наука, 1991.
- 37а. Петров М.К. Пентеконтера: в первом классе европейской школы мысли. "Вопросы истории естествознания и техники", N 3, 1986.
38. Декарт Р. Правила для руководства ума., Рассуждение о методе. Сочинения. М., Мысль, 1989.
39. Лефевр В.А. Конфликтующие структуры. М., Сов. радио, 1973.
- 39а Лефевр В.А., Смолян Г.Л. Алгебра конфликта. М., Знание, 1986.
40. Борхес Х.Л. Коллекция. С.- Петербург, 1992.
41. Розин В.М. Методологический анализ деловой игры как новой области научно-технической деятельности и знания. "Вопросы философии", 1986, N 6.
42. Зиновьев А.А. Коммунизм как реальность. Париж, 1979; Москва, Полиграфсервис, 1994.
43. Вебер М. Протестантская этика и дух капитализма. Избранные произведения. М., Прогресс, 1990.
44. Маркс К. Капитал. Соч., т.1-3.
45. Бродель Ф. Материальная цивилизация, экономика и капитализм. Т.1: Структуры повседневности., Т.2: Игры обмена., Т.3: Время мира. М., Прогресс, 1989 - 1992.

45а.Бродель Ф. Динамика капитализма. Смоленск, Полиграмма, 1993.

46. Попов С. Идут по России реформы... "Кентавр" 1992. NN 2,3.

47. Хейзинга Й. Осень средневековья. М., Наука, 1988.

48. Мизулина Е. Уголовное право: концепция самоограничения государства. Таллинн, 1990.

49. Щедровицкий Г.П. Синтез знаний: проблемы и методы. В сб.: "На пути к теории научного знания". М., 1984.

50. Попов С., Щедровицкий П. "Игровое движение и организационно-деятельностные игры". "Вопросы методологии", 1993, NN 1-2 (В печати).

50а. Щедровицкий П. "Вместо послесловия" (Комментарий к статье "Игровое движение и организационно-деятельностные игры"). Ibid.

51.Мамардашвили М.К. Картезианские размышления. М., 1994.

Tabel Timeline

№ игры	Дата	Тема	Место	Ст/ Расп	Осв	Прбл	Инст	Окульт	Брб	Ген
1	дек 83	Обр	МФТИ	+						
2	январь 84	Обр	ГИСИ	+						
	84	Ст. Г.П. [1]						+		
3	март 85	Обр	МИНГ	+						
4	май 85	Обр	Пушино	+						
5	май 85	Игра	Биршт-с	+					+	
6	май 85	ИТ	МИНГ	+						РИ
7	июнь 85	Экол	ВФМС	+	+					
8	июль 85	Экол	ВФМС	+	+					РИ
9	сентябрь 85	ПК	Каунас	+	+				+	
	85	Книга П.Щедр. [6]							+	
10	январь 86	ПК	АНХ	+	+					
11	февраль 86	Обр	Красн-ск	+	+					МДИ
12	февраль 86	Обр	Уфа	+	+					
12.2		ИТ		+	+					Шк ИТ
13	март 86	Обр	Пушино		+					
15	июнь 86	ПК	АНХ		+				+	
17-19	1986	Упр	МАП							УИ
		Статья "Игровое движение" [50]							+	
20	январь 87	Кнк	РАФ		+	+				Кнк Р
21	март 87	Юр	Юрмала							Шк Пр
22	апрель 87	Кнк	Артек			+				Кнк Р
	май 87	Ст. Наумова [3]					+		+	
26	октябрь 87	Кнк	БАМ			+				Кнк О
27	октябрь 87	Рег	БАМ			+				ЭкспМе

28	дек 87	ИТ	Мопат			+	+				Кнк ИТ	
		Шк. проф. ИТ - ММАСС							+	+		
29	февр 88	Гор	Рига			+	+		+			
35	окт 88	Эксп	Байкал			+	+				ЭкспСЭ	
36	ноя 88	Экол	Юрмала				+				ШкПр	
	янв 89	I Съезд	Киев				+	+	+			
37	фвр 89	Гор	Иркутск				+				РегИ	
38	мрт 89	КнкИТ	Артек				+					
40	июнь 89	КнкИТ	Лен-д				+					
41	июнь 89	ЮрШк	Сврд-ск									
46	ноя 89	Рег	Оренбг				+				ЭкспСЭ к	
47	дек 89	Экол	Лен-д				+					
	янв 90	II Съезд	Киев				+	+	+			
48	фев 90	ОбщС	Иркутск									
	1990	Образование ШКП			+				+	+		
	1990	Журнал "Кентавр"							+	+		
	1990	Кн. Б.Сазонова [4]								+		
51	июнь 90	Кнфл	Москва	+								
52	июль 90	I Ме Шк	Омск		+		+	+			МеШк	
53	сент 90	Юр	Душанбе									
54	ноя 90	Эксп Гор	Омск									
55	дек 90	Экол	Байкал									
	фвр 91	III Съезд	Киев					+	+			
59	март 91	Рег	Чита									
60	май 91	Рег	Улан-Удэ									
		Журнал "ВМ"										
61	июнь 91	Эксп	Латвия									
62	июль 91	II Ме Шк	Омск				+			+		
62	фвр 92	IV Съезд	Москва				+	+				
	1992	Кн Ю.Громыко [5]										
	июнь 92	III Ме Шк	Москва				+	+				

Обозначения:

Брб - борьба методологов в ОДИ; **Ген** - создание новых форм; **Обр** - игра по теме "образование"; **ПК** - игра по теме "повышение квалификации"; **Игра** - игра по теме "игра"; **Кнк** - конкурс (**ИТ** - игротехнический, **О** - отборочный, **Р** - рабочий); **ИТ** - игра по теме "игротехника"; **Экол** - игра по теме "экология"; **Юр.** - игра по юридическим темам; **Эксп** - экспертиза (**Ме** - методологическая, **СЭ** - социально-экологическая, **СЭк** - социально-экономическая); **Упр** - игра по теме "управление"; **Рег** - региональная игра; **Гор** - Городская игра **Шк** - Школы (**Ме** - методологические, **Пр** - профессиональные); **ОбщС** - общественная сессия; **МДИ** - мислдеятельностная игра; **УИ** - учебная игра; **РП** - рабочая игра (в режиме рабочего дня); **ШКП** - Школа культурной политики; **Г.П.** - Георгий Петрович Щедровицкий; **ст.** - статья