

Г.П.Щедровицкий, С.И.Котельников
**Организационно-деятельностная игра как новая форма
организации и метод развития коллективной
мыследеятельности**

ВСТУПЛЕНИЕ.....	1
ПРЕДЫСТОРИЯ СТАНОВЛЕНИЯ ОДИ.....	4
СИТУАЦИЯ СТАНОВЛЕНИЯ ОДИ.....	9
ПРАКТИКА ОДИ.....	20
ОДИ КАК МЫСЛЕДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.....	27
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	41
<i>Литература</i>	43

Вступление

Середина XX в. сделала отчетливыми многие изменения в условиях нашей жизни, в том числе кардинальные изменения в средствах, способах и формах организации нашего мышления и деятельности. Осознано, что *инженерное мышление* принципиально отличается от *научно-исследовательского* и нуждается для своего оформления в иных, нежели традиционные, логико-методологических схемах и правилах, способных соединять исследовательскую работу с *конструктивной и проектировочной*. Зафиксировано, что *организационно-управленческая деятельность* стала профессиональной, вошла в системы производственной работы и, следовательно, тоже нуждается в своей особой логике и методологии мышления. *Планирование* выделилось в особый тип мыследеятельности (т.е. мышления, включенного в контекст практической деятельности, далее всюду — МД) и сформировало вокруг себя особый пласт *прожективного мышления* (объединяющего прогнозирование, программирование, оргпроектирование и т.п.), которое точно так же нуждается в новых средствах, новой логике и новых формах организации. Теперь известно, что научное исследование, отчасти в процессе своего имманентного развития, отчасти под влиянием уже

названных изменений в других сферах МД, распалось на массу изолированных друг от друга научных предметов, каждый из которых развивается практически независимо от других, и поэтому, чтобы достаточно эффективно решить какую-нибудь практическую задачу, приходится продельвать специальную работу по *комплексированию* этих научных предметов и еще дополнительно увязывать их с конструктивными и проектными разработками и все это вместе взятое вставлять в стандартные формы и модули соорганизации, руководства и управления МД, осуществляемой коллективами людей (ср. [Щедровицкий 1981 а; Мирский 1980; Разработка... 1975; Комплексный... 1979]).

Последний момент представляется нам имеющим самостоятельное значение, ибо он связывает изменения в структурах МД с условиями работы каждого отдельного человека. Сегодня в процессах эксплуатации созданных нами технических систем и в процессах непрерывно расширяющегося освоения мира мы постоянно сталкиваемся с такими задачами и заданиями, решение которых выше возможностей каждого отдельного человека и требует участия в работе большого коллектива, составленного из представителей разных профессий, разных научных дисциплин и предметов. Однако соорганизация их всех в одну работающую систему оказывается, как правило, невозможной: профессионально и предметно организованное мышление каждого ставит этому труднопреодолимые преграды, высокий профессионализм не столько обеспечивает совместную коллективную работу, сколько мешает ей; предметное мышление каждого, замкнутое на свою профессиональную работу, не стыкуется и не соорганизуется с предметным мышлением других, не входит в *комплекс полипредметного и полипрофессионального мышления*, которое здесь необходимо.

И эта ситуация — фиксируемая сейчас повсеместно, практически в каждой сфере и отрасли МД — порождает очень сложную *культурно-историческую проблему*, имеющую много разных аспектов. Решение ее связано с изменением многих общественных факторов — с подготовкой таких специалистов и профессионалов, которые могли бы решать сложнейшие народнохозяйственные задачи в условиях коллективной и комплексированной работы, с созданием более гибких и содержательных форм институциональной и административной организации

коллективной деятельности, с изменением существующих форм образования и т.п., но самое главное и решающее, по нашему глубокому убеждению, заключено все же в разработке новых средств, методов и форм организации *надпредметного* и *надпрофессионального* мышления и МД, тех средств, методов и форм организации, которые в литературе последних лет получили название *методологических*.

У нас в стране осознанная и целенаправленная разработка этих средств, методов и форм организации мышления (далее — М) и МД началась на рубеже 40-х и 50-х годов и сейчас интенсивно продолжается по многим линиям. И именно в одной из этих линий как форма практической реализации *системомыслительной* (далее — СМ) и *системомыследеятельностной* (далее — СМД) *методологии* были задуманы и созданы два вида игр: в начале 60-х годов — *интеллектуально-методологические игры* (далее — ИМИ), а в 1979 г. — *организационно-деятельностные игры* (далее — ОДИ).

К настоящему времени ОДИ начинают получать распространение в качестве средства и метода решения сложных проблем, имеющих важное народнохозяйственное значение, и, более того, в качестве достаточно универсальной и эффективной формы организации, развития и исследования коллективной МД.

Предыстория становления ОДИ

В процессе становления и развития ОДИ, с одной стороны, можно выделить ряд сформировавших ее базовых компонент, а с другой стороны, саму эту предысторию разбить на ряд периодов, организуемых в соответствии с *логико-онтологической структурой категории происхождения* [Щедровицкий 1963 с].

ОДИ строятся в исходных принципах на марксистской теории деятельности. Конкретным их основанием (первой базовой компонентой) являются определенные методологические концепции, которые сами прошли в своем развитии три основных этапа:

1) с 1952 г. по 1960 г. — этап *содержательно-генетической эпистемологии (логики) и теории мышления* [Щедровицкий, Алексеев 1957 б; Щедровицкий 1962 а, 1965 с, 1976 а; Семиотика... 1967];

2) с 1961 г. по 1971 г. — этап *деятельностного подхода* и *общей теории деятельности* (см., к примеру, [Щедровицкий 1969 b, 1970 а; Генисаретский 1970 а; Сидоренко 1972; Обучение... 1966; Семиотика... 1967; Пробл. иссл. структуры... 1967; Разработка... 1975]);

3) с 1971 г. — этап *СМД-подхода* с одновременным переносом центра тяжести теоретических исследований и разработок на *общую структуру методологии* и ее основные единицы — *подходы* (см., к примеру, [Щедровицкий 1974 а, 1981 а]).

И хотя в практике ОДИ реализуются идеи всех трех этапов, тем не менее сама ОДИ как особая форма организации коллективного М и МД могла появиться только на третьем этапе, когда произошло объединение системомыслительных и системодейтельностных представлений и методов.

Второй базовой компонентой ОДИ была *практика проведения полидисциплинарных комплексных методологических семинаров*, сложившаяся к 1955 г. и получившая широкое распространение в первой половине 60-х годов (см., например, [Спиркин, Сазонов 1964; Щедровицкий 1970 а]). Уже к концу 1962 г. в ходе дискуссий, с одной стороны, по поводу *проблем рефлексии*, с другой — по поводу *проблем взаимоотношений организатора и руководителя работ с коллективом* [Пробл. иссл. систем... 1965: 61-68] и, с третьей стороны, по поводу *организации полипредметного М* и соответственно этому — по поводу методов и техник синтеза, конфигурирования и соорганизации разнопредметных знаний [Щедровицкий 1964 а, 1981 а; Щедровицкий, Садовский 1964 h; Schedrovitsky 1966 j, 1971 i; Комплексный... 1979] эта практика методологической работы стала осмысливаться в идее ИМИ. При этом собственно методологическая проблематика постоянно формировалась как рефлексивное отражение практики идущих в это время методологических семинаров [Щедровицкий 1964 а, 1981 а; Schedrovitsky 1966 j; Спиркин, Сазонов 1964; Пробл. иссл. систем... 1965: 61-68; Пробл. иссл. структуры... 1967: 106-121; Логика... 1977].

Параллельно с этим — и это дало третью, очень важную компоненту ОДИ — на базе НИИ дошкольного воспитания АПН РСФСР с 1961 г. проводились общеметодологические, социокультурные и психолого-педагогические исследования игр детей [Щедровицкий 1964 b; Щедровицкий, Надежина 1973 d; Надежина 1964 b; Психология...

1966]; по-видимому, именно это соединение теоретического и организационно-методологического анализа детских игр с практикой работы методологических семинаров и привело в 1962 г. к появлению идеи ИМИ, сыгравшей свою роль в дальнейшем при формировании идеи ОДИ.

К концу 60-х и началу 70-х годов сложилось уже совершенно отчетливое понимание того, что методология — это не просто учение о средствах и методах нашего М и деятельности, а форма организации и в этом смысле «рамка» всей МД и жизнедеятельности людей, что методологию нельзя передавать как знание или набор инструментов от одного человека к другому, а можно лишь *выращивать*, включая людей в новую для них сферу методологической МД и обеспечивая им там полную и целостную жизнедеятельность. В этой связи, естественно, встал вопрос о тех формах практической организации МД, в которых коллективное методологическое М могло бы выращиваться не только в узких и эзотерических группах методологов, но и в значительно более широких по своему составу группах профессионалов и специалистов.

Эти размышления подкреплялись и стимулировались установками на поиск эффективных форм организации комплексных и системных исследований и разработок, которые могли бы обеспечить решение важнейших народнохозяйственных проблем и задач. Чисто теоретический поиск этих форм продолжался примерно до 1976 г.

Весь этот долгий период с 1952 по 1976 г. можно считать первым, инкубационным периодом становления ОДИ.

Второй период — по сути своей он был переходным — охватывает сравнительно короткое время: с конца 1976 г. по июль 1979 г. В работах, начатых совместно с Д.А.Аросьевым и В.И.Астаховым, была сделана попытка включить средства, методы и организационные формы, созданные в ходе ИМИ, в контекст и в систему *учебных деловых игр* (далее — УДИ), которые мы проводили с коллективами спортивных тренеров, работавших в центрах олимпийской подготовки, и в результате этого появились очень своеобразные гибридные игры, соединявшие в себе свойства УДИ и свойства ИМИ.

В этот период мы провели четыре многодневные игры такого типа и еще несколько игр меньшего масштаба, в которых отрабатывались различные фрагменты больших игр. Каждая из этих игр детально

анализировалась на следовавших за нею многонедельных рефлексивных разборах, и было подготовлено три отчета по играм для ЦСК ДСО профсоюзов (см., например, [Щедровицкий 1978 а]).

Этот опыт включения ИМИ в организационный контекст и идеологию УДИ можно считать четвертой важнейшей компонентой в становлении ОДИ. Главным результатом этого периода было то, что мы на практике увидели и поняли, что работу тренеров по подготовке высококлассных спортсменов практически невозможно представить в каких-либо общезначимых нормах и моделях. В силу этого никто в этих условиях не может выступать в роли учителя, владеющего нормой, и, следовательно, определение путей и способов подготовки каждого отдельного спортсмена выступает всегда как экземплифицированная проблема, которую, подобно многим народнохозяйственным или методологическим проблемам, можно и нужно решать как уникальную и неповторимую — путем организации сложной конфликтной ситуации, выявления и фиксации множества проблем, с разных сторон отражающих эту конфликтную ситуацию, перевода их в пакеты традиционных и новых задач и последовательного решения этих задач в соответствии с параллельно создаваемыми планами работы.

На этом опыте мы поняли также, что тренеров высокого класса надо не обучать, а *непрерывно развивать*, и необходимая для этого организационная форма должна походить скорее на форму ИМИ, нежели на форму УДИ.

К весне 1979 г. сложилась уже прямая и предельно конкретизированная установка на выработку новой формы игр, которая могла бы обеспечить разрешение сложных народнохозяйственных и социокультурных проблем, достигала полного жизненного включения участников в процесс мыслительной работы, развивала их и, следовательно, была бы достаточно близка к организационным формам ИМИ, но вместе с тем придавала бы им более экзотерическую и деятельно-практическую форму. И этот круг вопросов непрерывно обсуждался заинтересованными лицами во время встреч на различных совещаниях и конференциях.

Поэтому мы с большим интересом отнеслись к предложению одной научно-проектной организации, сделанному в июле 1979 года, провести аналитический разбор темы «Разработка ассортимента товаров

народного потребления для Уральского региона», включенной в план важнейших народнохозяйственных проблем. По времени это предложение совпало с началом совместной разработки коллективами сотрудников НИИ общей и педагогической психологии АПН СССР и МОГИФК новой темы «Анализ техники решения сложных проблем и задач в условиях неполной информации и коллективного действия», и мы тогда решили, что это новое предложение как нельзя лучше подходит для того, чтобы *спроектировать и практически проверить новую, комплексную и системную форму организации коллективной МД*, направленной на решение сложной народнохозяйственной проблемы, и по ходу этих проектных и программирующих разработок, а затем по ходу организации и осуществления всей коллективной работы провести параллельные исследования процессов решения проблем и задач в условиях неполной информации и коллективного действия, а вместе с тем и всей вообще коллективной МД. Таким образом в структуру ОДИ вошло в качестве неперемного условия и компоненты само исследование рабочих и игровых, а также жизнедеятельностных процессов групп и всего коллектива в целом. Дальнейший опыт показал, что подобные исследования являются одним из важнейших факторов коллективной МД, и они закрепились в качестве базовой компоненты, конституирующей саму форму ОДИ.

По сути дела, решение спроектировать новую форму организации для коллективной МД, направленной на решение проблемы «Разработка ассортимента товаров народного потребления», завершило *предысторию становления ОДИ* и ввело нас в *ситуацию порождения ОДИ* (ср. [Щедровицкий 1963 с]), соединившую все естественно сложившиеся в предыстории компоненты с целенаправленной технической установкой на искусственное создание новой формы организации МД.

Ситуация становления ОДИ

Ситуация, в которой разрабатывались оргпроект и программа первой ОДИ, была довольно необычной с точки зрения традиционных производственных и нировских установок и соединяла в себе ряд моментов, которые мы сейчас считаем необходимыми и обязательными условиями всякой ОДИ:

1. Заказчик находился в весьма сложном положении: он не знал и не представлял себе, как выполнить задание, числившееся в его плане, и поэтому сам не мог сформулировать ТЗ на предстоящую работу, но вместе с тем ждал, что его выведут из тупика, в котором он оказался.

2. Разработчики-методологи имели четкое и ясное понимание того, что тупик, в котором оказался заказчик в связи с данным заданием, не случаен, а является закономерным и обусловлен тем, что не существует никаких профессиональных и дисциплинарных образцов и никаких способов профессионального и дисциплинарного решения того задания, которое он получил; иначе говоря, это задание квалифицировалось не как задача, а как *проблема*, и притом обязательно — как *полипрофессиональная* и *полидисциплинарная* (ср. [Комплексный... 1979]).

3. Методологи уже знали и хорошо понимали, что задания такого рода — а они к этому времени стали типичными и массовыми — могут решаться только на пути разработки и создания новых форм организации коллективной МД, тех самых форм, которые в литературе получили название междисциплинарных, комплексных и системных (см., к примеру, [Мирский 1980]).

4. Группа методологов всем ходом своего предшествующего развития уже была приведена к установке создать такую игровую форму организации коллективной МД, реализующей основные идеи и принципы СМД-методологии, которая бы наглядно показала и доказала прикладную, практическую эффективность и значимость как самой этой формы игры, так и стоящей за ней СМД-методологии.

5. Все участники предстоящей игры, и в первую очередь сами методологи, хорошо понимали, что никто из них не имеет, во-первых, способов решения поставленного перед ними задания, а во-вторых, способов организации необходимого в этих условиях коллективного мышледействования; как второе, так и первое надо было искать в ходе самой коллективной работы, а значит, всем участникам предстояло *развивать* существующие средства, методы и оргформы МД *развиваться самим*.

Именно с этим пониманием и этими установками мы и приступили к разработке оргпроекта и программы первой ОДИ. При этом само выражение «игра» при всех имевшихся в нашем распоряжении

теоретических концепциях игр детей и взрослых, при всем нашем опыте проведения ИМИ и УДИ на первых порах употреблялось совершенно условно и несло в себе преимущественно негативный смысл: «игра» — значит не конференция, не совещание, не симпозиум и не работа в обычном смысле этого слова, а нечто совсем иное; что именно — это мы тогда плохо себе представляли.

А обдумывалось и обсуждалось проектируемое мероприятие прежде всего в терминах заданной темы и возможного мыследеятельного содержания, т.е. того рабочего процесса, который мы должны были осуществить совместно с сотрудниками института. Поскольку на основную часть игры отводилось всего 9 дней, мы с самого начала не могли рассчитывать на выполнение исходного задания в целом — разработку ассортимента товаров народного потребления для Уральского региона, а решили сосредоточиться на первом, предварительном этапе этой работы (имевшем для нас куда большее значение) — на *программировании* комплексных исследований и проектных разработок (далее — КИПР), обеспечивающих в дальнейшем создание ассортимента товаров народного потребления. Эти соображения с самого начала позволили нам спроектировать несколько рабочих групп, каждая из которых занималась своим особым ассортиментом, но все они делали одну и ту же работу в плане программирования КИПР.

Указанная сдвигка темы в принципе не влияла на характер проблемной ситуации: вторая тема была столь же проблематичной, как и первая, ибо к этому моменту не было ни профессионалов в этой области КИПР, ни сколько-нибудь технологизированных и закрепленных в методиках средств и методов подобной работы. Мы хорошо понимали, что если хотим разрешить путем коллективных усилий эту проблему, то должны по ходу дела, опираясь на все то, что имели участники игры, нащупать, найти, слепить, с одной стороны, средства, методы и технику программирующей МД, а с другой стороны — знаковые формы для выражения и фиксации самой программы КИПР. Но каким в принципе могло быть то и другое — этого мы не знали, ибо все существующие и известные нам формы явно не подходили к данному случаю. Таким образом, даже формулировки целевого задания для самих себя были явно парадоксальными, а в каком-то смысле и просто неприемлемыми

(хотя сейчас мы уже хорошо понимаем, что это необходимая и, может быть, даже единственно возможная форма фиксации целей в проблемной ситуации): «Иди туда — не знаю куда, принеси то — не знаю что».

Разработчикам оргпроекта и программы игры было ясно, что средства, методы, техника и знаковые формы программирующей МД могут быть получены только из того, что уже имели реальные участники игры, в первую очередь — из средств, методов, техники и знаковых форм проектной, исследовательской, методологической, оргуправленческой МД, но опять-таки не путем простого их суммирования и механических композиций, а лишь путем *переплава* и *развития* всего этого в условиях коллективной полипрофессиональной и особым образом организованной МД. Значит, основная рабочая цель и задача состояли в том, чтобы найти такие формы организации коллективной МД, которые заставили бы всех участников, во-первых, работать совместно — а это можно было сделать только на путях комплексирования и систематизации профессиональной работы, — а во-вторых, в ходе этой совместной работы переплавлять свои собственные средства, методы, техники и знаковые формы М так, чтобы в результате появились новые средства, методы и техники программирования.

Совершенно ясно, что на том, первом этапе оргпроектирования и программирования предстоящего мероприятия все наши целевые установки были чисто ситуативными и не несли в себе идеи создания новой социокультурной формы игры. Конечно, разработчики оргпроекта и программы преследовали также и свои формальные цели и задачи: создать формы прикладной СМД-методологии и показать их практическую эффективность — об этом уже было сказано выше, — и потому все обсуждения на первом, подготовительном этапе шли в достаточно обобщенных формулировках, но цели работы все равно оставались сугубо практическими и ситуативными: нужно было создать формы организации для коллективной межпрофессиональной МД группы людей, которые бы по мере своего развертывания по ходу дела привели к формированию МД нового типа — собственно программирования. И это надо было сделать для *данных* конкретных условий и для *данного* достаточно хорошо известного коллектива людей. На большее разработчики новой формы организации МД тогда не подражались. Поэтому они не знали и не могли знать, что именно они

создадут: будет ли эта оргформа коллективной МД формой на один раз, уникальным и единичным творением, или же она приобретет общее значение и станет некоторой общей культурной формой, достаточно эффективной во всех случаях, когда надо организовать коллективную МД, направленную на разрешение сложных народнохозяйственных проблем. Если вопросы такого рода вдруг и возникали по ходу дискуссий на подготовительном этапе, то их беспощадно отсекали как преждевременные и вообще не относящиеся к существу дела.

Точно так же отсекались все рефлексивные метавопросы: почему мы называем проектируемую форму коллективной МД «игрой», и в какой мере она действительно «игра», а в какой мере «не-игра», и как в том, что мы проектируем, связаны рабочие и игровые процессы и способы действия, и будет ли «играть» тот, кто будет лишь работать или бороться в рамках «игры» и в принципе не примет игровой формы и не будет осуществлять игровых действий, и т.д. и т.п. Все эти вопросы, конечно, возникали и ставились в процессе подготовки первой игры, но они, повторяем, отсекались как незначимые и несущественные на этом этапе работы и все переносились на будущее, т.е. на рефлексивное обсуждение всего этого мероприятия после того, как оно пройдет и покажет, что оно собой представляет на деле.

В этом, конечно, заключалась слабость этой части нашей работы: мы действовали без многих необходимых понятий, но мы делали то, что могли.

В силу совершенно естественных обстоятельств работа по подготовке и проведению игры распалась на два *этапа*, существенно отличающихся друг от друга как по составу участников, так и по формам организации. Первый этап — подготовительный — проходил в Москве, и в нем принимали участие прежде всего будущие организаторы игры в Новой Утке на базе научно-проектного института. На этом этапе нужно было разработать основной замысел и концепцию проводимого мероприятия, сформулировать основные *рабочие цели*, которые нужно было достичь с помощью игры (последняя выступала здесь как *средство* достижения этих целей и именно в этой своей функции рассматривалась и проектировалась), надо было разработать *оргпроект, программу и план* игры, а для самых существенных и острых моментов — также и *сценарии*, надо было произвести первую предварительную функциональную

структуризацию коллектива, распределить между организаторами обязанности и ответственность, теоретически квалифицировать основные *места, роли и амплуа*, которые должны были выбрать себе основные участники игры, и т.д. и т.п.

Отчасти в соответствии с оргпроектom предстоящей игры в Новой Утке, но в большей мере исходя из интересов и возможностей организаторов, с самого начала выделилось четыре конкурирующих фокуса организации и управления игрой:

1) разработчик одного из альтернативных вариантов программы игры и, далее, соруководитель одной из рабочих групп; он предлагал в качестве основного и ведущего для организации и проведения игры *проектный подход*;

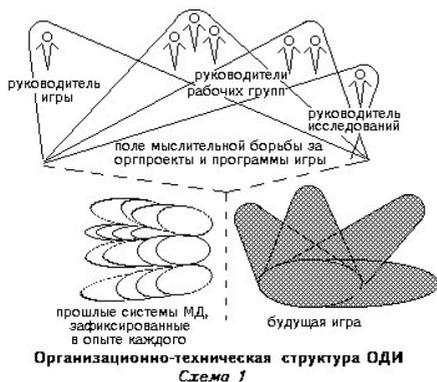
2) группа молодых методологов, которая должна была реализовать установку на *ситуационное программирование и ситуационное управление* рабочими процессами в игре; эта группа должна была обеспечить соруководство второй рабочей группой;

3) руководитель исследованиями в игре, который все время настаивал на том, что должна быть разработана *детализированная и достаточно жесткая программа* предстоящих исследований, которой в дальнейшем должны подчиняться все действия по руководству и управлению игрой;

4) организатор и руководитель игры в целом и одновременно соруководитель одной из рабочих групп, который в течение всего периода подготовки игры критиковал других организаторов, настаивая на *более свободном и неопределенном, ситуативном* и в сути своей *поисковом стиле* руководства и управления игрой и рабочими процессами в ней.

Опять же по чисто внешним обстоятельствам на всю подготовку игры мы имели всего 25 дней, и за это время было проведено 11 рабочих обсуждений (примерно по 4 часа каждое).

По форме этот подготовительный этап представлял собой «малую игру» для организаторов, и многие процессы и приемы будущей игры на месте здесь не просто продумывались и обсуждались, но буквально *имитировались и проигрывались* (см. схему 1).



Поскольку средства, методы и техники программирования КИПР не были известны и идти к созданию их нужно было от разных других видов и типов МД — это мы уже все хорошо понимали, постольку между основными соорганизаторами игры сразу же возникли принципиальные расхождения и разногласия по вопросу о том, что должны представлять собой *рабочие процессы* в игре, как они должны строиться и на какой МД в первую очередь базироваться. Одни говорили, что это должно быть *системное проектирование*, другие — что это должно быть *прогнозирование*, третьи — что это должно быть *техническое исследование*, а четвертые — что идти надо от всего этого вместе, а главным делать *процесс становления и развития новой МД* — самого программирования КИПР. И между этими *позициями* в течение всего подготовительного этапа шла непрерывная мыслительная борьба, с одной стороны, подготовившая организаторов к перипетиям игры на месте, а с другой — сильно продвинувшая общее понимание существа стоящих перед всеми нами проблем.

Основной этап игры проходил с 18 по 26 августа 1979 г. С первого же дня нас ждали сюрпризы: значительная часть сотрудников института, поскольку первые дни игры падали на субботу и воскресенье, просто не приехали, и нам пришлось срочно перестраивать как программу, так и оргпроект игры. Так, в силу внешних обстоятельств появилась первая, вводная фаза основного этапа игры, продолжавшаяся два дня, в течение которых мы обсуждали с приехавшей частью сотрудников института

теоретические и методологические проблемы программирования КИПР по теме «Ассортимент товаров народного потребления» и смогли спокойно, без спешки сформировать основные ядра рабочих групп. Это неожиданное обстоятельство сильно облегчило процесс начальной организации групп, но вместе с тем существенно сократило время игровых разработок.

Третий день ушел в основном на *установочные доклады*, в которых разбирались: 1) общая концепция, цели, программа и регламент игры, 2) общая методологическая схема программирования КИПР [Логика... 1977; Комплексный... 1979], 3) концепция и идеология проектно-целевого подхода в программировании, 4) связи и отношения между рабочими процессами в игре, функциональной организацией коллектива, обеспечивающего рабочие процессы, и процессами межличностного взаимодействия между участниками. Это была вторая фаза основного этапа игры, в ходе которой должно было происходить *самоопределение* участников относительно целей игры, ситуации игрового действия, других участников и т.д.

Четвертый и пятый дни объединялись в одну, третью фазу, основной смысл и содержание которой должны были составить *распредмечивание* и, соответственно, *декомпозиция жестких структур профессиональной МД* на составляющие — *мыследействие, рефлексия, мысль - коммуникация, понимание и чистое мышление*. Параллельно с этим должна была происходить *проблематизация ситуации, сложившейся в игре*, а через нее и *проблематизация «большой», социокультурной ситуации*, в которой вынуждены работать и решать свои профессионально-предметные задачи участники игры.

Шестой день был буферным, по сути дела «запасным». По программе одна половина его предназначалась для отдыха, а другая — для рефлексивно-теоретического обсуждения рабочей темы игры в свете сложившейся в игре ситуации. Это была четвертая фаза основного этапа.

В пятой фазе — седьмой и восьмой дни — шла ударная работа по конструированию и прорисовке программы КИПР по теме, сборка всего материала, полученного в процессе распредмечивания и проблематизации, в новые, *табличные формы фиксации*, отработка форм и способов соорганизации программных «пустографок» в кортежи, армады и системы.

На девятый день (шестая фаза основного этапа игры) докладывались важнейшие рабочие результаты — принципы программирования КИПР, чистые формы фиксации программного содержания, «пустографки» или «модули», фрагменты конкретных программ по теме ассортимента товаров народного потребления и т.п., а также происходил *рефлексивный анализ хода игры*, ее слабых и сильных сторон, удач и неудач, взаимоотношений между участниками, форм организации коммуникации, М и МД.

Результаты игры поразили всех участников. Хотя работа была очень напряженной и, сравнительно с другими формами организации работ, прямо-таки стремительной, мы, конечно, не смогли выполнить всего того, что намечали (программа сознательно строилась с ориентацией на практически невыполнимые объемы работ, и мы дальше сделали это обязательным принципом оргпроектирования и программирования ОДИ, учитывая, что главная их цель и назначение — это *развитие МД и самих участников*). Но то, что практически было сделано за 9 дней работы, намного превосходило любые, даже смелые ожидания участников: были разработаны знаковые формы фиксации программ КИПР, определено их содержание, разработаны новые средства, методы и техники программирующей МД, в том числе новые средства, методы и формы фиксации пространства коллективной МД, созданы и отработаны новые средства распредмечивания, сильно продвинуты вперед теоретические представления СМД-методологии и т.д. Но самое главное состояло даже не в этом, а в том, что на конкретном примере практической организации коллективной МД было показано, что можно создавать такие формы организации совместной работы и межпрофессионального М, которые с необходимостью приводят к сплавлению и развитию исходных форм МД, к порождению новых знаковых форм, средств, методов и техник взаимопонимания и М, вынуждают развиваться если не всех, то во всяком случае многих участников коллективной работы.

Последний день игры проходил на высоком эмоциональном подъеме, участники — проектировщики, исследователи, методологи — были буквально «на подъеме», и никто из них, несмотря на огромное напряжение и многочисленные стрессовые ситуации в ходе игры, не хотел прекращать общей работы. Успех выбранной формы организации

коллективной МД был неоспорим. И поэтому участники игры приняли решение распространить ее на другие случаи и ситуации, а это означало, что они, во-первых, приняли то, что произошло, в качестве *образца*, на основе которого будут строиться другие мероприятия подобного рода, а во-вторых, по сути дела подрядились теперь ответить на вопросы, что же происходило и произошло в этой «игре», рассмотреть все происходившее как новый тип игры и соответственно этому перестроить и развить само понятие игры, разработать методологию и теорию организации игр этого типа, а также описать на теоретическом и техническом уровне все процессы коллективной МД и жизнедеятельности, развертывающиеся в их рамках.

На этом по сути дела закончилась предыстория ОДИ, процесс становления ее как новой формы организации коллективной МД, и начались совсем иные процессы, процессы развития, образующие уже *собственно историю ОДИ*.

Вместе с тем в тот же день, 26 августа 1979 г., закончился основной этап ОДИ-1 и начался третий ее этап, *этап выхода из игры*, первой фазой которого стало детальное рефлексивное обсуждение основных методологических результатов игры, происходившее в поезде Свердловск — Москва 27 и 28 августа, второй фазой — четыре обсуждения на заседаниях Комиссии по психологии мышления и логике уже в Москве в период с 30 августа по 15 сентября 1979 г., а затем было решено проводить это обсуждение в той же игровой манере, в которой проходило само новоуткинское мероприятие, и таким образом рефлексивное обсуждение ОДИ-1 было целенаправленно преобразовано в ОДИ-2, которая продолжалась вплоть до 14 мая 1981 г. (см. перечень ОДИ ниже).

Практика ОДИ

За время с июля 1979 г. по сентябрь 1983 г. коллектив исследователей, объединившихся вокруг Комиссии по психологии мышления и логике Всесоюзного общества психологов, и коллективы сотрудников НИИ общей и педагогической психологии АПН СССР и МОГИФК, проводящие исследования по теме «Анализ техники решения сложных проблем и задач в условиях неполной информации и

коллективного действия», провели под нашим руководством 29 «больших» ОДИ.

Всю эту совокупность игр очень трудно описать как одно целое в силу многоцелевого, многофункционального и многопланового характера каждой ОДИ. Сделать это так же трудно, как описать в целом жизнь массы людей. Попытка обойти эту трудность, перечислив темы всех игр в порядке их проведения [Щедровицкий 1983 а], вызывает понятные нарекания: чисто назывной и вместе с тем реалистически ориентированный способ представления материала, предполагающий трудоемкую работу продумывания и вживания в ситуации, вступает в противоречие с нашим рассудком, привыкшим к понятийным и собственно научным обобщениям. Но всякая абстракция, образованная по какому-то одному параметру игры, пусть даже весьма существенному, оказывается лишь *односторонним срезом*, превращающим ее из живого реального целого в труп. И это тоже понятно, ибо всякая ОДИ является неимоверно сложным многосторонним образованием, которое можно правильно понять и представить себе только при условии, что вы ее *проживете*, реально или в имитирующем понимании и мышлении, и, соответственно этому, адекватными игре будут только *системные и экземплифицированные описания* [Щедровицкий 1964 а, 1976 а, 1981 а; Schedrovitsky 1966 j]. По-видимому, каждая ОДИ должна описываться *методом восхождения от абстрактного к конкретному* как совершенно уникальная система. Это означает, по сути дела, что не может быть единой теории ОД-игр, а возможны лишь, во-первых, *понятие ОДИ*, а во-вторых — разветвляющаяся на его основе и одновременно фундирующая его *типология ОДИ*.

Но чтобы построить такую типологию игр, необходимо иметь уже разработанными средства и методы системно-типологического представления сложных полифункциональных и полиструктурных объектов, а к их разработке еще только-только подходят в самых продвинутых в этом плане областях науки. Таким образом, типология ОДИ появится, вероятнее всего, на каких-то уже очень поздних этапах всей работы.

Тем не менее проведенные уже игры должны быть как-то представлены, и, по возможности, в типизированном и понятийно оформленном виде. Поэтому, не имея возможности на этом этапе

построить типологию игр, мы вынуждены прибегать к более простым формам типизации — прежде всего к *типономии* и в меньшей степени к *типографии*. При этом, производя группировки ОДИ по типам, мы должны все время иметь в виду, что этих типизаций может быть много (значительно больше, чем самих игр в их перечне) и все они будут разными в зависимости от того, какие структурные характеристики ОДИ и какие симптомокомплексы их мы считаем наиболее важными и принципиальными.

Среди важнейших характеристик, которые мы можем выделить при первых заходах на типизацию ОДИ, на передний план сразу же выдвигается несколько.

Первая среди них — это, по-видимому, *целевая установка заказчика*, которая определяет назначение и функции игры с точки зрения МД заказчика и в какой-то мере выражена и закреплена в формулировке *заказа-задания на игру*.

Вторая характеристика, имеющая не меньшее значение, — это *целевая установка организатора и руководителя игры*, которая в большинстве случаев откладывается в формулировке темы, в оргпроекте и программе игры.

Третья характеристика — это *структура оргпроекта и программы игры*, которые обычно фиксируются в виде *регламента игры* и подробно обсуждаются в установочных докладах руководителя. Описание оргпроекта и программы игры дает возможность перейти затем к типографическому представлению игр.

Четвертая характеристика — это *результаты, продукты и последствия игры*, которые фиксируются, как правило, в *постигровой рефлексии*, но могут фиксироваться также на этапах замысливания и подготовки игры, и тогда они могут находить себе выражение и как-то закрепляться в оргпроекте и в программе.

Все эти четыре фактора, выявляемых, повторим, уже при первых попытках типизировать ОДИ, конечно, связаны друг с другом и друг друга взаимно обуславливают, что мы и стремились специально подчеркнуть, но вместе с тем каждый из них живет своей собственной жизнью и может постоянно расходиться с другими; цели заказчика могут расходиться с целями организатора и руководителя игры, у каждого из них к тому же бывает, как правило, не одна цель, а сразу несколько,

причем ранги их могут меняться в ходе самой игры, формулировка темы может не соответствовать формулировке заказа-задания, оргпроект и программа игры могут нести в себе множество моментов, расходящихся с целевыми установками заказчика и руководителя, и благодаря всему этому появляется достаточная свобода действий для всего коллектива участников игры, появляются моменты соревнования и борьбы, и за счет этого в итоге игры появляется масса новых продуктов и последствий, не предусмотренных ни целями заказчика и организатора игры, ни оргпроектом и программой.

Все это делает крайне сложными типологические описания ОДИ, неизбежно делает их синкретическими и весьма случайными, зависящими от наших ситуативных целей. И именно это заставляло нас в прошлом, чтобы достичь хоть какой-то объективности, обращаться к простому перечню проведенных игр по их темам-названиям. Но сейчас это невозможно. И поэтому нам приходится выделять в качестве основания для типизированного описания ОДИ набор весьма условных *интегральных параметров*, которые могут быть названы «*смысловой направленностью ОДИ*». Всего нами было выделено 9 таких обобщенных смысловых направлений, к которым мы затем отнесли проведенные нами «большие» игры, и в результате получилось следующее:

1. С направленностью на *решение организационно-производственных проблем* было проведено 3 игры (И-11: «Вывод из эксплуатации и определение перспектив дальнейшего использования энергоблока АЭС», VIII.81; И-15: «Город. Принципиальные задания на разработку программ развития, моделей и генплана города», IV.82; И-18: «Совершенствование форм организации ремонтно-строительной службы на АЭС», VIII.82), и еще для трех игр (И-1, И-3, И-22) она была важнейшей вторичной темой.

2. С направленностью на *решение принципиальных научных проблем* было проведено 6 игр (И-7: «Обеспечение нормального функционирования и развития технологий и деятельности на АЭС», III-IV.81; И-23: «Системный подход в геологии — перспективы распространения и развития», IV.83; И-24: «Новые формы обучения и исследования: ситуационный анализ и анализ ситуаций», IV-V.83; И-25: «Приемы и способы выделения системных объектов», V.83; И-26:

«Геологическая таксономия и системный подход», V.83; И-27: «Перспективы и пути автоматизации систем МД», V-VI.83), и еще для четырех игр (И-3, И-11, И-12, И-22) она была важнейшей вторичной темой.

3. С направленностью на *программирование развития и осуществление радикальных инноваций* было проведено 3 игры (И-10: «Программирование социального развития коллектива строительства АЭС», VI-VII.81; уже указанная выше И-15; И-22: «Цели, программы и формы соорганизации научно-исследовательских и проектных работ в головном научно-проектном институте отрасли», III.83), и еще для двух игр (И-20, И-29) она была важнейшей вторичной темой.

4. С направленностью на *программирование комплексных научных исследований и разработок* было проведено 6 игр (уже названная выше И-1; И-2: «Формирование коллектива и разработка программы для комплексных междисциплинарных и многопредметных методологически организованных исследований ОДИ», IX.79-V.81; И-5: «Формирование оргструктуры и программы работ Института комплексных прикладных исследований организации, руководства и управления, работающего в системе научно-производственного объединения», II.81; И-14: ОДИ по теме «Коммуникация и взаимопонимание в качестве предмета комплексных исследований», проведенная в форме ДИ, IV.82; И-19: «Цели и процессы целеобразования в коллективной МД: разработка целевой части программы исследований по теме», VIII-IX. 82; И-20: «Программирование и оргпроектирование производственной практики и практической подготовки студентов вузов», X.82), и еще для трех игр (И-3, И-17, И-22) она была важнейшей вторичной темой.

5. С направленностью на *разработку и исследование новых форм обучения и воспитания в вузе* было проведено 5 игр (И-12: «Учебно-воспитательный процесс в вузе», XI.82; И-21: «Пути и методы совершенствования производственной практики студентов вуза. 1-й этап. Формы организации практической подготовки студентов в вузе 2000 года — основные проблемы», I-II.83; уже названные выше И-20 и И-24; И-29: «Проблемная и задачная организация ситуаций и систем профессионально-производственной и учебной МД», IX.83), и еще для

четырёх игр (И-4, И-13, И-16, И-17) она была важнейшей вторичной темой.

6. С направленностью на *обучение, подготовку и повышение квалификации кадров* было проведено 4 игры (И-8: «Формирование игрового коллектива для большой игры “Город”», IV.81; И-9: «Вступление в должность начальника Управления строительством АЭС», V-VI.81; уже названная выше И-19; И-13: «Учебно-воспитательная работа в вузе», X-XI.81), и еще в 13 играх (И-1, И-2, И-4, И-5, И-16, И-17, И-19, И-21, И-22, И-23, И-24, И-25, И-28) это направление работы было профилирующим.

7. С направленностью на *сравнительный анализ и исследование различных типов МД* было проведено 5 игр (И-3: «Дизайн-проектирование и дизайн-программирование систем — сравнительный СМД-анализ», VIII.80; И-4: «Выявление средств, методов и техники изобретательской деятельности», XI.80; И-17: «Программирование и оргпроектирование в различных сферах МД», VIII.82 и уже названные выше И-10 и И-20), и еще в трех играх (И-12, И-13, И-16) она была важнейшей вторичной темой.

8. Направленность на *исследование структур, процессов и механизмов МД* была профилирующей для 19 игр (уже названных выше И-1, И-2, И-3, И-4, И-9, И-11, И-12, И-14, И-15, И-17, И-19, И-20, И-21, И-24, И-25, И-28, И-29, а также для И-6: «Основания, механизмы и процессы понимания сложного научного текста в междисциплинарной группе», II.81, и для И-16: «Процессы проблематизации в ОДИ», VII.82).

9. Направленность на *исследование взаимодействий и взаимоотношений индивидов и групп в учрежденческих и клубных структурах* была крайне важной по меньшей мере для 9 игр (И-1, И-2, И-5, И-7, И-9, И-11, И-22, И-24, И-28), но в большей или меньшей мере она затрагивалась во всех без исключения играх.

Кроме названных выше «больших» игр, на основе сложившихся образцов был проведен еще ряд игр несколько меньшего масштаба: в Харькове на базе ХИИКС — Ю.Л.Воробьевым и его сотрудниками, а на базе ХИСИ — А.П.Буряком и Ю.М.Михеевым, в Горьком на базе ГИСИ — К.Я.Вазинной, в Киеве на базах КГИФК — Ю.Н.Теппером и на базе КиевНИИТИА — В.Л.Авксентьевым и А.П.Зинченко, в Ярославле —

В.С.Дудченко и его сотрудниками, в Ворошиловграде на базе ВФ ИЭП АН УССР — А.С.Казарновским.

Поэтому можно считать, что к настоящему времени накоплен уже первый практический и достаточно объективированный опыт организации и проведения ОДИ и пришло время для аналитического и критического обсуждения его в различных планах — организационном, педагогическом, проектном, исследовательском и др. Ясно, что круг вопросов, который здесь надо обсуждать, невероятно широк и разнообразен, а сам предмет обсуждения в силу своей многоплановости и системного характера крайне сложен; поэтому в каждой работе, посвященной ОДИ, на первых порах можно надеяться выделить и разобрать только отдельные аспекты ее, и это, безусловно, будет вызывать у читателей ощущение односторонности, фрагментарности отдельных описаний, а отсюда — неудовлетворенность. Но мы не видим сейчас другого пути анализа и в этой статье хотим рассмотреть ОДИ с точки зрения основной схемы МД.

ОДИ как мыследеятельность

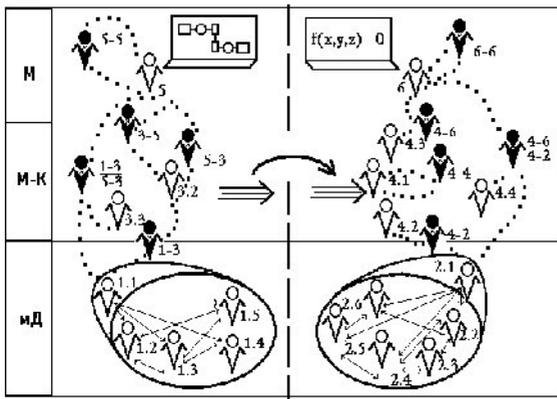
Выше мы уже отмечали, что ОДИ с самого начала создавалась как форма практически-деятельной реализации теоретических представлений СМ-, СД- и СМД-методологии, т.е. с определенной *целевой установкой* и определенным *назначением*. По сути дела это означает, что ОДИ создавалась во многом *технически* и является в силу этого *технически организованной практикой*. С точки зрения здравого смысла это банально и достаточно очевидно, но из этого с необходимостью следует, что ОДИ должна фиксироваться организаторами в виде *объекта Т-воздействий*, а следовательно — в *И-, ИЕ-, ИИЕ-онтологических схемах* [Семиотика... 1967: 19-56; Комплексный... 1979: 97-107,121-127].

Сами эти схемы могут быть как специфическими, фиксирующими отличительные признаки игр вообще и ОДИ в частности, так и неспецифическими, представляющими ОДИ, скажем, как систему М, Д и МД. Функции этих схем в разработке методологии и теории ОДИ, конечно же, неодинаковы. Но важно, что и те и другие в равной мере необходимы организаторам игр для анализа, проектирования и программирования ОДИ. Более того, неспецифические схемы могут

оказаться практически более значимыми, если рабочей целью организаторов является не игра как таковая, а определенные процессы М и МД в играющем коллективе. В таком случае именно представления о М и МД оказываются на переднем плане и в центре внимания организаторов, а представления об игре отходят на задний план и могут быть значительно менее разработанными и детализированными.

Именно при такой ранжировке теоретических представлений создавалась, как мы уже отмечали, ОДИ, и при такой же ранжировке до сих пор организуются и проводятся все конкретные игры. И это обстоятельство полностью оправдывает намеченную здесь последовательность введения и обсуждения онтологических схем: мы начинаем с общих представлений ОДИ как систем М, Д и МД, а уже затем постепенно идем к представлениям ее как игры особого рода.

Основные онтологические схемы СМ- и СД-подходов и принципы их построения не раз уже описывались в литературе (см., к примеру, [Щедровицкий, Алексеев 1957 b; Щедровицкий 1965 с, 1969 b, 1970 а; Обучение... 1966; Генисаретский 1970 а; Сидоренко 1972; Сазонов 1980, 1981; Семиотика... 1967; Пробл. иссл. структуры... 1967; Разработка... 1975]), а основные схемы СМД-подхода, несмотря на то, что ядро их сформировалось уже к 1979 г., практически еще ни разу не описывались и не комментировались. Поэтому здесь при задании общего контекста методологического и научно-теоретического анализа ОДИ представляется необходимым прежде всего ввести базовую схему МД (см. схему 2).



Основная схема мыслительности

Схема 2

Она содержит три относительно автономных пояса МД, расположенных по горизонталям один над другим: 1) пояс социально организованного коллективного *мыслействования* (обозначается символом МД), 2) пояс *мысли-коммуникации*, выражающейся и закрепляющейся прежде всего в словесных текстах (обозначается символом М-К), и 3) пояс *чистого мышления*, развертывающегося в невербальных схемах, формулах, графиках, таблицах, картах, диаграммах и т.п. (обозначается символом М).

Центральным и стержневым в этой трехпоясной системе является пояс М-К, а два других могут рассматриваться как лежащие по разные стороны от оси М-К — исключительно принципиальный момент в плане определения места и функций М в системе МД: каждый из названных поясов имеет свою *специфическую действительность*, и действительность М оказывается по этой схеме вторым пределом, лежащим как бы *напротив* действительности мД, разворачивающейся непосредственно на захватываемом им материале. И это обстоятельство точно соответствует тому, что мы можем фиксировать феноменально: плоскость доски или бумаги, на которой мы пишем, противостоит, если рассматривать ее относительно оси М-К, реальному миру мД.

Для того чтобы упростить схему, а вместе с тем и объект, на примере которого рассматриваются основные принципы анализа, мы

можем ввести вертикальную ось симметрии и таким образом выделить простейший случай *диалогической организации* М-К; для того чтобы зафиксировать и рассмотреть более сложные случаи *полилогической организации* М-К, надо вводить более сложные схемы. Точно так же для упрощения и сокращения процедур идеализации и пояснений на схеме фиксируется не весь двусторонний диалог, а только один акт М-К — односторонняя передача текста сообщения, и за счет этого поляризуются функции участников диалога.

Для каждого пояса МД на схеме вводится свой набор *позиционеров* как носителей соответствующих процессов МД.

В нижнем поясе это будут *мыследействующие* позиционеры 1.1, 1.2, 1.3 и т.д., а в правой части схемы — позиционеры 2.1, 2.2, 2.3 и т.д. Само членение ситуаций МД производится здесь относительно процесса М-К — на нем, как мы уже сказали, фокусирована схема, и это соответствует практике организации большинства ОДИ. При этом по ходу игры ситуации МД могут как объединяться в одну — это происходит на общих заседаниях всего коллектива, — и тогда М-К должна рассматриваться относительно рамок и условий единой ситуации МД, но могут и разделяться — как это происходит во время работы отдельных групп, — и тогда процесс М-К становится единственной формой, связующей и организующей все целое МД.

Формы и способы детерминации процессов МД являются крайне сложными, и прежде всего в силу их разнообразия; здесь будет и *культурная нормировка*, характерная для всех воспроизводящихся систем [Щедровицкий 1969 б, 1970 а; Обучение... 1966; Генисаретский 1970 а], и *социальная организация* [Генисаретский 1970 а], и *целевая детерминация*, характерная для всех актов действия, и *T-детерминация средствами, методами и техниками МД*, и *детерминация объективными законами*, характерная для всех Е- и ЕИ-систем [Обучение... 1966], и т.д., и т.п. Иными словами, все системы МД будут *гетерогенными, гетерохронными и гетерархированными ИЕ-полисистемами* и будут требовать соответствующего многостороннего и многопланового описания, проектирования и программирования.

В среднем поясе это будут, соответственно, *коммуницирующие* позиционеры: слева на схеме — *выражающие* мысль в вербальных текстах, а справа (по условиям упрощения и идеализации) —

понимающие эти тексты и создающие благодаря этому пониманию *смысл ситуации* [Щедровицкий 1974 а]. В зависимости от того, какие пояса МД замыкаются на текст М-К в ходе выражения, в левой части схемы можно выделить три абстрактные позиции: 3.1 — в том случае, когда в тексте М-К выражаются какие-то аспекты и моменты ситуации мД, фиксированные в рефлексии этой ситуации, 3.2 — в том случае, когда в тексте М-К выражаются какие-то аспекты и моменты М, и 3.3 — в том случае, когда в тексте М-К соотносятся, связываются и зашнуровываются аспекты и моменты как мД, так и М. Аналогично для правой части схемы можно выделить четыре позиции понимающих: 4.1 — для того случая, когда текст М-К понимается и осмысливается в *собственно коммуникативной действительности*, 4.2 — для того случая, когда текст понимается за счет выхода в мД, 4.3 — для того случая, когда текст понимается за счет выхода в М, и 4.4 — для того случая, когда при понимании текста М-К происходит сопоставление и разделение компонентов М и мД.

В этом пункте, кстати, обнаруживается отнюдь не тривиальная и имеющая принципиальное значение асимметричность позиций создающего текст М-К и понимающего его; нередко получается и так, что текст, выражавший какие-то аспекты и моменты ситуаций мД, понимается за счет выхода в пояс чистого М и наоборот — тексты, выражающие действительность чистого М, понимаются за счет выхода в пояс мД.

Специально надо отметить, что пояс М-К практически не подчиняется различению правильного и неправильного. Он живет по принципам полилога (т.е. многих логик), противоречий и конфликтов. Это всегда поле борьбы и взаимоотрицаний, которые только и придают М-К ее особый смысл и оправдывают ее существование в качестве особого пояса МД.

В верхнем поясе МД находятся *мыслящие* позиционеры. В условной манере предложенной схемы позиционер 5 строит свое М на базе *опыта собственного мД и выражения его в текстах М-К*, а позиционер 6 — в первую очередь на основе *понимания чужих текстов* (фундируемого опытом собственного мД).

В отличие от всех других поясов МД пояс М имеет свои строгие *правила и законы*, причем достаточно монизированные; это все то, что

Аристотель называл словом «логос» — собственно логические правила образования и преобразования знаковых форм, все математические оперативные системы, все формальные и формализованные фрагменты научных теорий, все научно-предметные «законы» и «закономерности», все схемы идеальных объектов, детерминирующие процесс М, все категории, алгоритмы и другие схемы операционализации процессов М.

В зависимости от способов понимающей интерпретации все схемы, формулы, графики, таблицы и т.п. могут прочитываться и использоваться в процессах М либо как *формы, изображающие идеальные объекты* и идеализованные процедуры М, либо как *сами идеальные объекты*, в которые «упирается» наша мысль. Как правило, в этих случаях предполагается, что между формой и идеальным содержанием существует прямое соответствие или «параллелизм» [Щедровицкий, Алексеев 1957 b]. Отказ от этого принципа порождает совершенно новые структуры содержательного и методологически организованного М, развертывающегося по принципу «многих знаний» [Щедровицкий 1964 а, 1981 а; Schedrovitsky 1966 j].

У каждого пояса МД есть своя *специфическая действительность*, и между этими тремя типами действительности никогда нельзя устанавливать отношения тождества: они могут лишь *отображаться* друг на друга посредством рефлексии и понимания, и это может делаться каждый раз только за счет *переоформления одного в другое*. А *содержание* у каждой из этих форм будет появляться в результате вторичной рефлексивной фиксации уже совершенного отображения. Поэтому мы будем называть М, М-К и мД «*реальными*» в тех случаях, когда они рассматриваются внутри онтологически трактуемых систем МД как их составляющие или подсистемы. И наоборот, схема МД будет рассматриваться и трактоваться как «*действительная*» в том случае, если мы будем брать ее в отношении к строго определенному М и в его системе; в настоящее время таким М является *методологическое мышление о МД*.

Все три пояса МД, развертывающихся согласно исходному допущению по горизонталям, объединяются в одно системное целое, с одной стороны, за счет уже названных процессов понимания, а с другой — за счет процессов рефлексии. Процессы рефлексии пронизывают все процессы мД, М-К и М и изображаются на схеме вертикальными

связями, движениями и переходами (ср. [Разработка...1975: 131-143]). Носители рефлексии изображаются зачерненными символами позиционеров, а комбинации цифр при них, скажем 1-3, 3-5, 6-4 и т.д., обозначают функциональное место соответствующего акта рефлексии: первая цифра символизирует рефлектируемый процесс МД, а вторая — тот процесс, в котором находят форму для фиксации и выражения рефлексии. Среди прочих могут быть и рефлексивные позиции типа 1-1, 3-3 и т.д., символизирующие, что форму фиксации и выражения рефлексии ищут в том же процессе МД, который был объектом рефлексии.

Каждый из названных поясов МД может обособляться от других и выступать в качестве относительно автономной и самостоятельной системы. М может формализоваться и за счет этого целиком отрываться от рефлексии М-К и мД и становится особой *мыслительной деятельностью* по развертыванию чистых форм М, своего рода *производством знаково-знаниевых форм*, содержательных, но не имеющих смысловой связи с практическим мД. И точно так же М-К может элиминировать свои рефлексивные связи и отношения с мД и М и разворачиваться только в узких границах действительности М-К, превращаясь в бездеятельную и безмысленную речь, в пустые разговоры, не организующие и не обеспечивающие ни М, ни мД. И аналогично этому может сложиться и существовать изолированное мД, оторванное от М-К и чистого М и ставшее в силу этого косным воспроизводством, лишенным всех и всяких механизмов развития. В каждом из этих случаев мы будем иметь лишь вырожденную форму МД. И сколь бы рафинированной и правильной она ни была с точки зрения существующих норм М, М-К или мД, все равно она будет оставаться бездуховной и безмысленной с точки зрения исторических интересов МД в целом.

История показывает нам много примеров подобного вырождения МД и вместе с тем демонстрирует целый ряд специальных форм, средств и методов, выработанных для того, чтобы удержать смысловую целостность МД в условиях, когда образующие ее пояса мД, М-К и М отделялись друг от друга и распадалась на самостоятельные формы МД, терявшие свою осмысленность, а вместе с тем и духовность (ср. [Гессе 1969]). В частности, то, что мы называем «научным предметом» — а он

как структура и организованность был создан в первой половине XVII в. и наиболее ярко выражен в работах Ф.Бэкона и Галилея, — является не чем иным, как формой и средством соединения умозрительного философского и методологического М с реальным техническим мД, направленным на вещи окружающего нас техноприродного мира [Щедровицкий 1981 а; Обучение... 1966: 109-11; Разработка...1975: 117-125]. При этом из традиционного мД были взяты *опытные факты*, из философского и теологического М — *онтологические схемы и картины*, из М-К — *проблемы, задачи, знания и понятия*, ко всему этому добавлены новые и специфические образования — *модели и эксперимент*, обеспечившие связь традиционных форм М и М-К с техническим мД, и все это с помощью *новых схем рефлексивного взаимоотношения* было завязано и соорганизовано в новые «знаково-знаниевые машины» МД, получившие у Галилея название «новых наук». Этим было положено начало новой *предметной форме организации МД*, объединившей в рамках одной организационной единицы конструктивное и оперативное М идеализованными процессами и идеальными объектами с материально ориентированным пониманием и техническим мД. Вместе с тем было положено начало *профессиям* (в современном смысле этого слова), *инженерному делу* как соединению науки с искусством [Щедровицкий 1981 а, Горохов 1982 а] и таким надпредметным связкам научных предметов, технического мД и философии, какими являются «научные дисциплины» [Мирский 1980].

В настоящее время эти формы предметной и дисциплинарной соорганизации М, М-К и мД вновь вошли в противоречие с господствующими формами технической и оргуправленческой практики, которые нуждаются в полипредметном и полидисциплинарном, комплексном мыслительном обеспечении. И это поставило на очередь дня задачу создания новых, более сложных и более гибких форм соорганизации М, М-К и мД, форм, которые могли бы обеспечить быстрое распремечивание существующих структур МД, удерживание их смысла и содержания в непредметных (или надпредметных) знаковых формах и новое опредмечивание их в структурах и организованностях М, М-К и мД, соотвествующих собранному комплексам МД.

Разработка СМД-методологии является одной из попыток ответить на этот запрос. И важнейшей среди созданных ею форм соорганизации

М, М-К и мД в целостные единицы МД является ОДИ. Поэтому нельзя понять как функции и назначение, так и внутреннюю природу ОДИ без развернутой схемы МД, показывающей многообразие форм ее существования и процессов, с одной стороны, разделяющих МД на пояса, а с другой стороны, связывающих их в одно целое.

Собрав в одной рабочей ситуации представителей разных профессий и научных предметов, мы тем самым предопределяем различие используемых ими в общей работе мыслительных схем, слабую согласованность, а часто и полную несовместимость высказываний и точек зрения, различие образцов и планов мД. Следствием этого являются противоречия, конфликты и разрывы в коллективной мД. Они вынуждают участников общей работы выходить в рефлексивные позиции. Начинается сдвигка всей совокупной мД коллектива по «рефлексивным вертикалям» и одновременно творение новых рефлексивных форм М-К, ориентированных на выявление и фиксацию причин и источников противоречий, конфликтов и разрывов в мД. На уровне М-К вся эта работа оформляется как *ситуационный анализ*, *целеопределение* и *ситуативная проблематизация* осуществляемых работ.

Сопоставление того, что происходит «здесь и теперь», т.е. в игровой ситуации, с тем, что происходит во внешних для игры производственных и социокультурных ситуациях, позволяет участникам игры самоопределиваться не только в игре, но и по отношению к социуму в целом. Противоречия и конфликты в игре осознаются как проявления и частные случаи общезначимых профессиональных и предметных противоречий.

Параллельно со всем этим начинается уяснение культурного и социального смысла позиций и точек зрения оппонентов. Появляется интерес к их способам работы, и делаются попытки разобраться в общей структуре и основных составляющих их мД. Но это пока не продвигает коллектив в решении исходных заданий. Необходимость соорганизации работы всех в одно целое и адаптации М и мД каждого к этому целому осознается обычно уже к исходу третьего дня работы, в крайнем случае — к началу четвертого. Но пока что нет средств и методов сделать это.

Для того чтобы начать сознательно и целенаправленно строить новую систему коллективной мД и перестраивать, исходя из интересов

целого, ее отдельные составляющие, надо иметь *техническое представление МД*, зафиксировать в специальных технических знаниях ее структуру, социальную и культурную организацию, процедуры и операции мД и М, средства и методы работы и т.п., т.е. представить МД в виде *объекта организационно-технического действия* коллектива. А это, в свою очередь, можно сделать только в *действительности М о МД*. Начинается новая рефлексивная сдвигка по вертикалям всей совокупной МД — теперь уже из пояса М-К в пояс чистого М. Коллектив ищет новые схематизмы, новые знаковые формы для того, чтобы представить теперь уже в объектно-ориентированной форме ситуацию коллективной МД. Сначала не очень понятно, какую — игровую или социокультурную: в действительности М на первых порах различие между ними стирается, и, чтобы удержать его, нужна специальная техника понимания схем и работы с ними. Как только появляются первые схемы для фиксации и представления ситуаций, *ситуанализ* переходит в *анализ ситуаций* (теперь уже как И- или Е-объектов, а не как *рамок и условий* коллективной МД).

Вместе с тем появляется характерная для методологического М возможность двойной работы со схемами — *объектно-онтологической и ордеятельной* [Комплексный... 1979: 121-126]. Плоского листа бумаги или доски становится уже недостаточно, чтобы в действительности М зафиксировать и отобразить это многообразие способов работы с одной схемой. Приходится вводить *многомерную пространственную форму* для разделения и соорганизации разных действительностей в одном и едином процессе М и в сложной полилогической М-К, обеспечивающей его.

Попытки собственно мыслительного анализа и представления МД различных участников общей работы, начавшиеся еще в фазе конфликтов и противоречий на уровне М-К, заставляют вводить все новые и новые планы представления МД и размещать их в разных плоскостях пространственно организованной действительности М о МД; так в схемах МД появляются отдельные плоскости *ценностей, целей, средств и методов, процедур и технологий, предметного* или *объектно-онтологического содержания* и т.д. и т.п. Многие из этих плоскостей оказываются *ортогональными* друг к другу, и это дает нам возможность

чисто композиционно и конструктивно развертывать новые комплексированные системы МД.

Таким образом, выйдя в действительность М о МД, участники коллективной работы начинают *проектировать и программировать свою будущую МД*, они начинают изменять и трансформировать самих себя как мыслящих, коммуницирующих и мыследествующих. Двигаясь в различных плоскостях пространственно организованных представлений о МД, они определяют различные аспекты и планы своей МД и соотносят их друг с другом, выбирая допустимые и эффективные в данных условиях комбинации.

Вся эта работа осуществляется в *распредмеченных формах М* — ситуационных, таблично-типологических, структурно-функциональных и т.п. — и принадлежит сфере уже не научного, а собственно методологического М, разворачивающегося в своем формальном содержании над предметами и проходящего как бы сквозь них (ср. [Щедровицкий 1981 а]). На этом этапе и в этом процессе участники ОДИ, с одной стороны, осваивают уже существующие средства, методы и технологии методологического М, а с другой стороны, творят новые средства, методы и технологии или, во всяком случае, демонстрируют те лакуны и «дырки», для которых эти средства, методы и технологии необходимо создавать. За счет этого методологи-исследователи в каждой ОДИ неизменно получают свой опытно-практический и экспериментальный материал в отношении современных, наиболее развитых форм прожективного М.

Но в ОДИ дело не заканчивается этим. Все программы МД, созданные в поясе чистого распредмеченного М, все вновь спроектированные структуры М-К и мД должны быть тут же *реализованы*; участники игры как бы «примеривают» их в своей коллективной работе, «надевают на себя» и начинают создавать новый практический опыт мД. Благодаря этому оргпроекты и программы новых, комплексных систем МД получают экспериментальную проверку (в условиях игровой имитации) на внутреннюю согласованность, эффективность, надежность и устойчивость в различных социокультурных окружениях. Системы мД, оправдавшие себя, закрепляются в виде образцов и нормируются, а не оправдавшие — либо

отбрасываются, либо же распредмечиваются и развиваются дальше в тех же самых рефлексивных циклах на последующих фазах работы.

Таким образом, ОДИ оказывается не просто еще одной, частной формой организации чистого методологического М или М-К, а новой формой организации МД в целом, особой единицей *практической системы МД*, органически связывающей М, М-К и мД в структурах такого рода, которые обеспечивают постоянное и непрерывное развитие систем МД, а вместе с тем — изменение и трансформацию всего захватываемого ими антропологического и социокультурного материала.

В формах ОДИ может быть организована и осуществлена разнообразная по характеру и сложности коллективная МД. Иначе говоря, ОДИ — это такая форма организации коллективной МД, в которой может быть воплощено (представлено, оформлено, проимитировано) различное МД-содержание. При этом, конечно, оно будет лишь проигрываемым содержанием, слабо нормированным, пластичным и лабильным. Но это как раз и есть то, ради чего мы обращаемся к самой игре как особому типу и особой форме организации МД.

Такая способность ОДИ как универсальной формы имитации различных видов и типов коллективной МД позволяет нам использовать ее с самым разным назначением и функциями. Какими именно — это зависит от типа и характера тех систем МД, которые «захватывают» ОДИ и стремятся использовать ее в своих целях. Если внешняя система-пользователь ОДИ будет, к примеру, *производственной*, то ОДИ получит производственно-практическое назначение и может выступить в качестве средства и метода разрешения производственных проблем и задач. Если же эта внешняя система-пользователь будет *педагогической*, то ОДИ может выступить в качестве средства и метода обучения и воспитания детей в школе или в качестве средства и метода подготовки и переподготовки инженерных и руководящих кадров в системе ИПК и ФПК. В рамках *инновационной службы* ОДИ может использоваться в качестве средства и метода внедрения разнообразных мыследеятельных и организационных новшеств, а в *службе развития* — в качестве средства, метода и организационной формы развития различных структур и техник МД (включая сюда техники, средства и методы чистого М, М-К, понимания, рефлексии и мД). При этом внутри *сферы*

культуротехники ОДИ могут использоваться для получения новых примеров, образцов, стандартов и норм, а также для развития интегрирующих их систем культуры, внутри *сферы социотехники* — для формирования консолидированных групп и коллективов, внутри *оргуправленческой сферы* — для создания новых организаций и «машин» МД, внутри *сферы НИР* — для создания новых проектов, новых программ исследования, для постановки и разрешения научных проблем и задач.

Заключение

Проведенные к настоящему времени ОДИ и вся система обеспечивающих их теоретических и экспериментально-практических исследований показали, что в качестве организационной формы коллективной МД ОДИ может использоваться как *средство* и *метод* для:

- анализа и описания ситуаций коллективной МД;
- выявления и четкого формулирования сложных народнохозяйственных проблем;
- программирования комплексных исследований и разработок, обеспечивающих перевод этих проблем в наборы профессионально-дисциплинарных задач и последующего разрешения этих задач в соответствии с условиями и требованиями сложившейся ситуации;
- внедрения системных новообразований (в том числе механизированных и автоматизированных) в различные сферы общественной практики;
- выявления и формулирования целей искусственно-технического (далее — ИТ) развития различных систем и организованностей МД;
- ИТ-развития различных систем МД — производственно-технических, научно-проектных, педагогических, организационно-управленческих и др.;
- ИТ-развития учреждений, коллективов, групп, отдельных лиц;
- повышения квалификации, подготовки и переподготовки специалистов и руководящих работников различных отраслей народного хозяйства;
- обучения и воспитания студентов и школьников;

— комплексных экспериментальных исследований различных систем и организованностей МД и жизнедеятельности людей, в том числе:

- а) систем коллективной МД различной сложности;
- б) поведения и действий отдельных людей в различных организационных, социальных и культурных условиях;
- в) процессов самоопределения и самоорганизации людей в новых для них условиях;
- г) взаимоотношений и взаимодействий людей в малых и больших группах (включая конфликтные взаимодействия и противоборства);
- д) позиционных, ролевых, статусных, личностных, кооперативных и коммуникативных структур групп и коллективов;
- е) процессов и способов решения задач, процессов целеобразования, анализа ситуаций, проблематизации, формулирования принципиальных и технических заданий;
- ж) ситуаций, процессов и механизмов учения-обучения и воспитания;
- з) процессов и механизмов развития МД, групповых структур, учреждений и отдельных лиц.

Эта картина возможных способов практического использования ОДИ открывает широкое поле для работы в самых различных направлениях.

Литература

- Аросьев Д.А., Астахов В.И., Щедровицкий Г.П.* Средства и методы проектирования годичного цикла спортивной подготовки. Макет учебно-деловой игры. Отчет КНГ МОГИФК по теме № 05–139–21, 1978.
- Галкина Н.В., Гнедовский М.Б., Раевский А.М., Щукин Н.В.* Совещание по оргуправленческой деятельности // Вопросы психологии, 1982, № 1.
- Генисаретский О.И.* Опыт методологического конструирования моделей общественных систем // Моделирование социальных процессов. М., 1970.

- Гессе Г. Игра в бисер. М., 1969.
- Горохов В.Г. Методологический анализ системотехники. М., 1982.
- Зинченко А.П. Игра. В Харькове проведен экспертный семинар по теме: Учебно-воспитательный процесс в вузе // Архитектура. Приложение к «Строительной газете» от 25 апреля 1982.
- Зинченко А.П. Игровая форма межпрофессионального обсуждения градостроительных проблем // Строительство и архитектура, 1983, № 8.
- Комплексный подход к научному поиску: проблемы и перспективы. Часть II. Свердловск, УНЦАН СССР, 1979.
- Логика научного поиска. Тезисы докладов к Всесоюзному симпозиуму. Часть I.— Свердловск; УНЦ АН СССР, 1977.
- Мирский Э.М. Междисциплинарные исследования и дисциплинарная организация науки. М., 1980.
- Надежнина Р.Г. Игра и взаимоотношения детей // Дошкольное воспитание, 1964, № 4.
- Обучение и развитие. Материалы к симпозиуму. М., 1966.
- Проблемы исследования систем и структур. М., 1965.
- Проблемы исследования структуры науки. Новосибирск; НГУ, 1967.
- Программно-целевой подход и деловые игры // Тезисы докладов и сообщений ко 2-й научно-практической науковедческой конференции 12—13 апреля 1982 г. Новосибирск; НГУ, 1982.
- Психология и педагогика игры дошкольника. М., 1966.
- Разработка и внедрение автоматизированных систем в проектировании (теория и методология) // М., 1975.
- Сазонов Б.В. Деятельностный подход к инновациям // Социальные факторы нововведений в организационных системах. М., ВНИИСИ, 1980.
- Сазонов Б.В. Проект новшества и программирование инновационной деятельности (к программе исследований) // Структура инновационного процесса. М., ВНИИСИ, 1981.
- Семиотика и восточные языки. М., 1967.
- Сидоренко В.Ф. Прогнозирование как процедура проектирования // Проблемы прогнозирования материально-предметной среды. Техническая эстетика 2. Труды ВНИИТЭ, 1972.

- Спиркин А.Г. и Сазонов Б.В.* Обсуждение методологических проблем исследования систем и структур // Вопросы философии, 1964, № 1.
- Щедровицкий Г.П.* О различии исходных понятий «формальной» и «содержательной» логик // Проблемы методологии и логики наук. Томск, Известия ТГУ, том 40, 1962. (Повторно опубликовано в: *Г.П.Щедровицкий. Избранные труды.* М., 1995.)
- Щедровицкий Г.П.* Методологические замечания к проблеме происхождения языка // НДВШ. Филологические науки, 1963, № 2.
- Щедровицкий Г.П.* Проблемы методологии системного исследования. М., 1964 (Повторно опубликовано в: *Г.П.Щедровицкий. Избранные труды.* М., 1995.); см. также расширенный вариант в «General Systems», vol. XI, 1966.
- Щедровицкий Г.П.* Игра и детское общество // Дошкольное воспитание, 1964, № 4. (Повторно опубликовано в: *Г.П.Щедровицкий. Избранные труды.* М., 1995.)
- Щедровицкий Г.П.* Исследование мышления детей на материале решений арифметических задач // Развитие познавательных и волевых процессов у дошкольника. М., 1965.
- Щедровицкий Г.П.* Методологический смысл проблемы лингвистических универсалий // Языковые универсалии и лингвистическая типология. М., 1969.
- Щедровицкий Г.П.* О системе педагогических исследований (методологический анализ) // Оптимизация процесса обучения в высшей и средней школе. Душанбе, 1970.
- Щедровицкий Г.П.* Смысл и значение // Проблемы семантики. М., 1974. (Повторно опубликовано в: *Г.П.Щедровицкий. Избранные труды.* М., 1995.)
- Щедровицкий Г.П.* Проблемы построения системной теории сложного «популяртивного» объекта // Системные исследования. Ежегодник—1975. М., 1976.
- Щедровицкий Г.П.* Принципы и общая схема методологической организации системно-структурных исследований и разработок // Системные исследования. Методологические проблемы. Ежегодник—1981. М., Наука, 1981. (Повторно опубликовано в: *Г.П.Щедровицкий. Избранные труды.* М., 1995.)

- Щедровицкий Г.П.* Организационно-деятельностная игра как новая форма организации коллективной мыследеятельности // Методы исследования, диагностики и развития международных трудовых коллективов. М., 1983.
- Щедровицкий Г.П. и Алексеев Н.Г.* О возможных путях исследования мышления как деятельности // Доклады АНН РСФСР, 1957, № 3, а также 1958, №№ 1 и 4; 1959, №№ 1,2 и 4; 1960, №№ 2, 4, 5, 6; 1961, №№ 4 и 5; 1962, №№ 2—6.
- Щедровицкий Г.П. и Надежина Р.Г.* О двух типах отношении руководства в групповой деятельности детей // Вопросы психологии, 1973, № 5.
- Щедровицкий Г.П. и Садовский В.Н.* К характеристике основных направлений исследования знака в логике, психологии и языкознании. Сообщение I—III // Новые исследования в педагогических науках, вып. 2, 1964; вып. 4 и 5, 1965. М. (Повторно опубликовано в: *Г.П.Щедровицкий. Избранные труды.* М., 1995.)
- Schedrovitsky G.P.* Configuration as a method of construction of complex knowledge // Systematics, vol. 8 № 4. 1971.