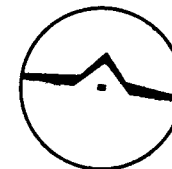
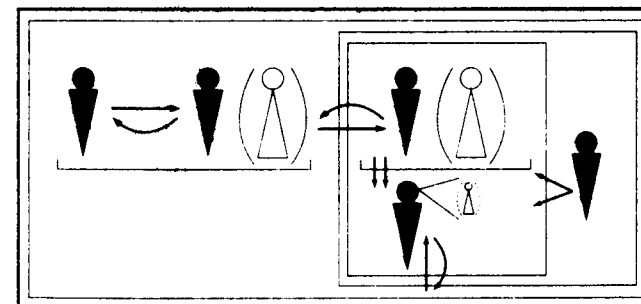


**ТРУДЫ
ЦЕНТРА ВИРТУАЛИСТИКИ
Выпуск 20
ТРУДЫ ЦЕНТРА ПРОФОРИЕНТАЦИИ**

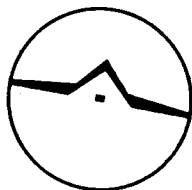


**О.С.АНИСИМОВ
ВИРТУАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ
ИГРОМОДЕЛИРОВАНИЯ**



**ТРУДЫ
ЦЕНТРА ВИРТУАЛИСТИКИ**

**Выпуск 20
ТРУДЫ ЦЕНТРА ПРОФОРИЕНТАЦИИ**



Редакционный совет:
Яновский Р.Т. (председатель),
Волошина И.А., Зеленко Б.И.,
Носова Т.В., Пронин М.А., Чумаков А.Н.

**Российская Академия Наук
Центр виртуалистики Института человека РАН**

**Министерство труда и социального развития РФ
Всероссийский научно-практический центр профессиональной
ориентации и психологической поддержки населения**

О.С.Анисимов

**ВИРТУАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ
ИГРОМОДЕЛИРОВАНИЯ**

Москва
Издательство «Путь»
2003

УДК 158
ББК 88.5
А 67

Центр виртуалистики благодарит ЗАО «СОМЭКС»
и ООО «Коломенское производство полиуретанов»
за оказанную поддержку

Книга издана при поддержке Российского
гуманитарного научного фонда. Проект 01-03-00076а

Редактор *М.А.Пронин*

А67 **Анисимов О.С.** Виртуальные особенности игромоделирова-
ния. — М., 2003. — 82 с. — (Тр. Центра виртуалистики. Вып 20).

В данной работе — второй книге диалогии, последовавшей за работой О.Анисимова «Дух и духовность: рефлексивно-виртуальная версия неогегельянства» (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 14.), обсуждаются основные особенности игромоделирования в социокультурных и деятельностных средах. Особое внимание уделяется тем особенностям игрового механизма и игротехнике, которые содержат виртуальные свойства. В определенном смысле это первая систематическая попытка выявить виртуальные качества игромоделирования в контексте общей теории игр типа ОДИ — организационно-деятельностные игры. Предназначение работы — дать основы виртуального взгляда на игры как культурный феномен вне противопоставления иным взглядам на такие игры.

Адрес Центра виртуалистики: 119992, Москва, Волхонка 14, к. 202
Тел. (095) 203-01-69
E-mail: nsv@ich.iph.ras.ru
http://ich.iph.ras.ru

WEB-дизайн — www.yans.ru
info@yans.ru

ISBN 5-93733-027-7

© Анисимов О.С., 2003

© Центр виртуалистики ИЧ РАН, 2003

Оглавление

Предисловие издателя	7
Неогегельянство О.Анисимова с виртуальной точки зрения (<i>Н.А.Носов</i>)	8
Введение	12
Комментарии к комментарию	13
1. ИГРОМОДЕЛИРОВАНИЕ И РАЗВИТИЕ	16
1.1. Функции игромоделирования в развитии деятельности, личности и группы	16
1.2. Механизм игромоделирования	18
1.3. Моделирование развития в играх	19
1.4. Управление игромоделированием как акмеологическая модель управленческой деятельности	23
1.5. Технологические формы управления игромоделированием	25
1.6. Управление развитием профессиональных качеств управленцев в игромоделировании	26
1.7. Игромоделирование в системе акмеологической службы в управленческих структурах	28
1.8. Выводы	29
2. ВИРТУАЛЬНАЯ СУЩНОСТЬ ИГРОМОДЕЛИРОВАНИЯ	31
2.1. Театр как виртуальный механизм	31
2.2. Виртуальные аспекты функциональной структуры организационно-деятельностной игры	36
2.3. Онтологомыслительные средства управления игровым процессом	40
2.4. Методологические формы игропроцесса и интенсификация виртуальных явлений в игре	45
2.5. Игровое самоопределение и осознание виртуальности игрового бытия	50
2.5.1. Принцип «реализма» в мышлении и преобразующая роль мыслительных средств в игре	53
2.5.2. Принцип «адекватности самоопределения» и преобразующая роль системы игровых нормативных рамок	56
2.5.3. Игровое самоопределение и самоорганизация в игре	59

2.6. Самоопределение как фактор достижения высших форм профессионализма в управлении	62
2.7. Идентификация и виртуальность в групподинамике	69
2.8. Стратегии в игропроцессе и виртуальность в оценке течения игры	73
2.9. Итоги	75
ПРИЛОЖЕНИЕ	
Ключевые слова и их определения	77
Литература	80
Издания Центра виртуалистики	81

Предисловие издателя

Настоящим изданием Центр виртуалистики Института человека РАН продолжает реализацию прижизненных замыслов Николая Александровича Носова — основателя и руководителя центра, безвременно ушедшего из жизни 10 января 2002 года. Эта книжка — вторая, завершающая, в задуманной им совместно с О. Анисимовым серии, посвященной работе с виртуальными феноменами, возникающими во время игровой педагогической практики, организуемой в контексте организационно — деятельностных игр, давно уже ставших атрибутом российской культуры.

Концепция замысла серии изложена в комментарии Н.Носова «Неогегельянство О.Анисимова с виртуальной точки зрения» к первой книжке О.Анисимова «Дух и духовность: рефлексивно — виртуальная версия неогегельянца» (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 14.), который мы посчитаем необходимым воспроизвести и в настоящем издании. На наш взгляд, это помогает читателю в понимании дискуссии, развернувшейся между Н.Носовым и О.Анисимовым, который перед началом своей второй работы поместил «Комментарий к комментарию» и одновременно придал преемственность и большую завершенность настоящему изданию.

М.Пронин,
ИД руководителя Центра виртуалистики
Института человека РАН

Неогегельство О.Анисимова с виртуальной точки зрения

В 1997 г. в сборнике статей, составленном мною, «Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы», О.Анисимов опубликовал статью о виртуальных феноменах в проводимых им организационно-деятельностных играх, причем на основе оригинальной методологии (философии), разрабатываемой в созданном О.Анисимовым Московском методолого-педагогическом кружке. Зная О.Анисимова как одного из самых продвинутых отечественных философов (а поэтому — и мировых) и будучи знакомым с ним по оргдеятельностным играм еще с зари этих игр в конце 70-х годов, я попросил его расширить статью до монографии и дать подробное описание процесса порождения виртуалов в игре, техники игровой деятельности с учетом виртуалов и техники работы с самими виртуалами, а заодно — описать философские основания его варианта оргдеятельностных игр. Мне как разработчику виртуалистики было интересно, каким образом виртуалы могут быть выведены из других философских оснований, поскольку я знаю, что О.Анисимов — разработчик собственной неогегельянской системы.

Мне была интересна реакция профессиональная, т.е. непредвзятая, философа и психолога. К счастью, я не ошибся, и получил блестящий текст. Текст интересен и сам по себе, как философский, и в его отношении к виртуалистике.

Я неоднократно описывал виртуальную парадигму (Носов, 1999, 2000а,б), и здесь лишь укажу на принципиальные различия неогегельяинства и виртуалистики.

1. Я разрабатываю положение, согласно которому есть три типа цивилизационных парадигм: западноевропейская, восточноевропейская и (далее-) восточная. Философия Гегеля относится к западноевропейской цивилизации, виртуалистика — к восточноевропейской.

2. Философия Гегеля — монична, виртуалистика — полион-тична.

3. Философия Гегеля занимается вечным (сущностью), виртуалистика — и вечным (константным), и временным, несущностным, феноменологичным, существующим только в актуальной форме, точнее, в виртуалистике. время не имеет абсолютной формы: все может быть и «вечным» и «временным».

4. Философия Гегеля разработана с позиции абсолютного наблюдателя, т.е. сам философ не включен в свою философскую систему. Виртуалистика исходит из относительности позиции наблюдателя, т.е.

наблюдатель может занимать различные позиции (внешнюю по отношению к миру или внутреннюю, при этом — и там, и там могут быть различные позиции); в виртуалистике надо рефлексировать и указывать позицию, с которой делается утверждение.

5. Новизна философии О.Анисимова в сравнении с гегелевской заключается в конструктивном отношении к объекту. Если у Гегеля — позиция чистого наблюдателя, то у О.Анисимова допускается конструирование объекта, правда, лишь весьма частного объекта, а именно: игры. В виртуалистике конструктивизм возведен в принцип; в виртуалистике может конструироваться даже сама философия — в соответствии с теми или иными задачами человека и выбранной им позиции в полионтичной конструкции мира создается соответствующая философия.

6. Неогегельство есть философия, виртуалистика есть парадигмальный подход, т.е. основа, на которой может быть построено много философий, научных дисциплин и практик.

7. Для О.Анисимова «дух» есть фактически субстанциальное образование, есть некий определенный объект. В виртуалистике в соответствии с полионтизмом и конструктивизмом «дух» — относительное понятие: «духом» может быть любое образование; все зависит от того, что взять в качестве «души» и «тела», которые суть тоже относительные понятия. Для О.Анисимова «душа» и «тело» — субстанциальные образования.

Западноевропейская философия поломала себе много ребер, пытаясь разрешить дилемму: положить ли в основание философии категориальную оппозицию «душа — тело» (или синонимичные категориальные оппозиции «субъект-объект», «идеальное-реальное», «идеальное-материальное», «сознание-материя» и т.д.) или троичное деление «тело-душа-дух». Первое соответствует структуре западноевропейского рационализма, второе — реалиям практической жизни. В виртуалистике разрешается эта дилемма за счет идеи полионтичности.

8. В виртуалистике «виртуальность» есть философская категория, определяемая в рамках категориальной оппозиции «виртуальный-константный». О.Анисимов рассматривает виртуальные явления как чисто психологические, не придавая им онтологического статуса, т.е. не делая их объектом философского рассмотрения. В виртуалистике считается, что виртуальными могут быть явления любой природы: и психические, и социальные, и географические, и физические, и био-



логические и т.д. Собственно, предметная индифферентность виртуальности позволяет рассматривать ее как философскую категорию. Но в философскую систему О.Анисимова эта категория не вписывается, и поэтому, на мой взгляд, он рассматривает виртуальность как частное, предметное образование — как психический феномен. И это объяснимо: включение виртуальности сломало бы всю категориальную систему неогегельянства.

Итак, как оказалось, неогегельянство не смогло ассимилировать в себя виртуалистику. Попытка сделать это привела к редуцированию виртуалистики в узкий раздел психологии, т.е. фактически виртуалистике отказано в существовании как самостоятельного философского направления. И понятно, почему — потому что само гегельянство претендует, как и любая философия в рамках западноевропейского менталитета, на предельность собственной позиции, не допускающей другой предельной позиции.

Это виртуалистика с точки зрения неогегельянства (в моем понимании). Теперь о неогегельянстве с виртуальной гочки зрения.

Мною показано, что платонизм есть натурализация одного из свойств виртуала — его зримости: человек, перешедший в им самим созданную виртуальную реальность, натурально видит и чувствует как объективно существующие те психические образования, которые до перехода в виртуал мог только вообразить. Эта натурализация породила платоновский вариант субъективного идеализма. На другом примере, чань-буддизма Хуэйцэна, мною было показано, что концепция внезапного просветления, разработанная им и ставшая основанием мировоззрения Южной ветви школы чань, есть натурализация такого свойства виртуала как спонтанность. Другими словами, и платоновский идеализм, и хуэйцэновский буддизм есть варианты виртуалистики. Отмечу, что при этом я не произвожу ревизии философских положений ни Платона, ни Хуэйцэна, допуская в соответствии с принципами виртуалистики множественность предельных философий. Гегель не был для меня предметом специального анализа, но данная работа О.Анисимова позволяет сделать осторожное предположение, что философия Гегеля есть описание в абсолютных (т.е. философских) терминах соотношения константной и виртуальной реальностей. Но если в виртуалистике они рассматриваются как онтологически независимые, то у Гегеля они соположены в единый ряд событий, а отсюда и вытекают особенности взаимоотношений объективного духа и его воплощений. Аналогичное, с моей точки зрения, взаимоотношение реальностей описано на материале психики дошкольника (Носов Н.А., 2000).



О.Анисимов, как истинный философ, разбил свою задачу на две: описание собственной системы гегельянства и описание процедуры игры. Данная монография — это решение первой задачи. В следующих выпусках Трудов лаборатории виртуалистики будет описано решение второй задачи.

Анисимов О.С. Виртуальные явления и игротехника // Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты. М. 1997. С. 149-155.

Носов Н.А. Виртуальная реальность // Вопросы философии. 1999. № 10. С. 152-164.

Носов Н.А. Виртуальная психология. М.: Аграф, 2000а. 432 с. (Труды лаб. виртуалистики. Вып. 6.)

Носов Н.А. Словарь виртуальных терминов. М.: Путь, 2000б. 69 с. (Труды лаб. виртуалистики. Вып. 7.)

Носова Т.В. Феномен соположения реальностей. М.: Путь, 2000. 62 с. (Труды лаб. виртуалистики. Вып. 11.)

Н.А. Носов

Введение

В предлагаемой работе основное внимание уделяется виртуальному раскрытию феномена игромоделирования. При этом наряду с характеристикой игры как театра, что суживает существующий реестр игр, подчеркивается тот тип профессиональных игр, который непосредственно реализует развивающую функцию. Предполагается, что именно в этом типе игр максимально реализуются особенности «делового театра» и театральности вообще, основывающейся на порождении виртуальной реальности.

Чтобы дать теоретическую базу раскрытия нами рассматриваемых феноменов виртуального бытия игромоделирования, мы вводим сначала ряд исходных характеристик подобного типа игр, а затем обсуждаем влияние общей природы театра и специфических особенностей развивающих игр на виртуально значимые проявления как игроков (актеров), так и игротехников (поставщиков—сценаристов). Практической канвой и направленностью значимости рассмотрения игромоделирования выступает развивающее воздействие игр на рост профессиональных способностей управленцев. Это касается в особой мере тех, кто пытается заимствовать позицию игротехника.

В данной работе мы следуем своей версии виртуальных явлений и тесно связываем эти явления с виртуальной природой «духа», подтвердившейся обсуждению в предыдущей работе.

Комментарии к комментарию

В предшествующей нашей работе была представлена творческая оценка нашей точки зрения относительно связи виртуальности с природой «духа». Свое размышление предложил замечательный психолог, философ, основатель оригинального направления в науке виртуальных явлений Н.А.Носов. Ему показалась интересной и заслуживающей комментариев наша устремленность анализировать тонкие явления виртуального характера, опираясь на философию Гегеля, его подход к аналитике и, в частности, к раскрытию «духа».

Н.А.Носов неслучайно остановил свой интерес на том, как виртуалы могут быть выведены из философских оснований, не совпадающих и иных, чем основания его самого как разработчика виртуальности. Зная, что мы не только знаем, но и осуществляем специальную реконструкцию взглядов Гегеля (Анисимов, 2000), что мы опираемся на дух и структуру этих взглядов, длительно используем идеи Гегеля в практике методологического мышления — он дал различия между виртуальностью и неогегельянством.

Для нас некоторые различия звучат содержательно и стимулируют к дополнительным соображениям, к комментариям относительно и различий, и их применимости к нашей версии.

Философия Гегеля является моничной, а виртуалистика — полионтична. Мы с этим согласны, если виртуалистику не рассматривать в позиции сущностно познающего. В этой функциональной позиции все, что мы познаем, включая и виртуалы, их динамику бытия, должно быть раскрыто по критериям «научного познания». Так как научное познание, рассмотренное не в предметно-научном, а предметно-философском подходе, включает переход от материала эмпирических фиксаций, всегда разнообразного и несомнечаемого непосредственно, к его теоретическому замещению, то монизм проистекает из этой базовой необходимости. Теория по функции должна быть одноонтологичной, совмещающей все разнообразия различий. Морфологически же это дается лишь в наиболее подготовленных для этого мысленных «руках». Исторически «мыслительные руки» всегда конечны, ограничены. Но в логической и методологической рамке, которую и обсуждал Гегель, они «должны» быть бесконечными. Теоретик, как и раскрыл систему требований к теоретическому мышлению сам Гегель, должен не иметь, а порождать все различия. Иначе он не может добиться неслучайной раскрытости того, о чем ведется

речь. Да и само мышление так и устроено, чтобы реализовать данное требование, проходя путь от исторической случайности до внеисторической функциональности в ее морфологической проявленности. Гегель показал, что понять бытие в позиции исчезающего мыслителя и в условиях социокультурной организации общества, где выделяется само функциональное место философа, можно лишь преодолев натурность познания, всегда ограниченную. Иначе говоря, Гегель строил требования к познанию, логику как форму для познающего мышления. Но это не просто ориентированное строительство «логики», а предопределенное проникновение в природу, сущность самого познающего духа. Неслучайное познание «внешнего» совместились с привлечением этого знания как основания для «внутреннего», для его проектного самовыражения и подчинения проектности «внешней», социокультурной необходимости познания, а не практического отношения к познаваемому. Моничность онтологии — следствие вхождения в типодейтельную (теоретическую) позицию. Тем самым, и наука виртуалистики тоже должна быть «моничной».

Философия Гегеля, пишет Н.А.Носов, занимается вечным, сущностью, а виртуалистика еще и временным. Интерес к «вечному» предопределен теоретической позицией. В теории все должно быть «вечным», только тогда основания и основанное не будут противоречить друг другу. Все теоретические положения, будучи выведенными, выступают как одно, хотя и различающее и различенное в себе. Различения в теории имеют временный характер, так как они нужны лишь в процессе теоретического раскрытия оснований, в «самопоказе понятия», как писал Гегель. Теория по функции должна писать о внеисторическом в истории, в отличие от эмпирических регистраций. Иначе она становится либо формальной, либо ненужной, либо синкретичной. В реальности теория, безусловно, исторически зависима от конкретно-исторического теоретика. Но это уже вне философского анализа.

Философия Гегеля, отмечает Н.А.Носов, разработана с позиции абсолютного наблюдателя, и философ не включен в свою философию, а виртуалистика исходит из относительности позиции наблюдателя. Мы как раз и утверждаем, что философ, как интеллектуальный теоретик, обязан быть в «абсолютной позиции», но не наблюдателя, а конструктора онтологии. Его относительность пребывания в этой позиции, патриотизм обсуждается в методологии, а не в философии. Поэтому подмеченное Н.А.Носовым изменение нашего подхода с философского на методологический и вообще на соци-

отехнический. Но об этом писал и Гегель при обсуждении пути к абсолютному духу, преодолевающему этапность субъективного и объективного духа.

Если «виртуальность» для Н.А.Носова есть философская категория, то ее нужно ввести в мономир, где бы можно было не только «увидеть» виртуалы, но и отслеживать, за счет выхода в рефлексивное строительство мира, теоретической работы, появление виртуальности из «невиртуального», исходного для единого основания всего. Это соответствовало бы функциональной природе философского, познавательного, непрактического отношения к миру. Однако реальные философы все время совмещали «теоретический» и «практический» (социотехнический) разум, чем и внесли большие недоразумения. Например, они вводили этику как часть философской системы, тогда как она, этика, может быть введена лишь при покидании позиции познающего. Лишь к философии нужно отнести все, что связано с размышлением и действиями на основе размышлений. Мы не против соединения разного. Но если мы хотим выделить познание, одну из рефлексивных и социотехнических функций, то должны прийти к монизму. Ее и познание и осуществлял Гегель, объясняя отход от промежуточных или последующих позиций. Любой теоретик при самосознании, систематически, организованно познающий средствами мышления, должен предлагать свою версию как монистическую. Здесь, как нам кажется, и начинаются расхождения во мнениях.

Мы искренне благодарны благородным устремлениям Н.А.Носова воссоздавать научную политику равноуважаемых, близких по привязанности к истине, носителей различающихся точек зрения.

1.1. Функции игромоделирования в развитии деятельности, личности и группы

Игра как социокультурная форма складывается на основе естественного процесса имитации образцов бытия и при оформлении стилизованного процесса под воздействием определенного типа *внешней* для имитирующего социокультурной необходимости во временной идентификации с тем или иным типом жизни, соответствующим его носителем. В рамках необходимости в идентификации появляется нормирование идентифицированного бытия и процесса идентификации, воплощение которых и составляет *игровое пространство*. Внешним условием его построения выступает оформление типизированных затруднений в бытии отдельных людей, групп людей и сообществ, преодоление которых невозможно через обращение к сопровождающей самостоятельной рефлексии и за счёт привлечения внешней рефлексивной поддержки — *знатока и консультанта*.

Специфическое *предназначение игр* состоит в их использовании, как особого социокультурного механизма, *в качестве средства преобразования людей*, их субъективных качеств, психофизических и психических механизмов. В отличие от иных социокультурных механизмов, используемых в организованном и направленном изменении, игры изначально *предполагают участие человека (актёра) в целом и ведущую роль действия* как основы целостных внутренних преобразований. При этом инструментальная роль игры в отношении преобразования человека, *сталкивающегося с принципиальным затруднением*, характерна совмещением высокой заинтересованности в механизме игры, *мотивацией к инструментальному бытию* как условию преодо-

ления затруднений и *высокой «отчужденности»* игровытия от обычного существования, *готовности к любому инобытию*. Совмещение *конструктивности* игры и сохранности *подобия «реальному» бытию* приводит к необходимости *модельной реализации* внешних потребностей в конструктивной имитации первоначальных образцов. Критериальным обеспечением перевода из стадии фиксации образцов бытия в стадию модели бытия и выступает представление о тех изменениях, которые нужно обеспечить с помощью игры — изменениях людей, групп, сообществ, внутренних изменений. Последние касаются либо *изменений проявлений* сохраняемых внутренних механизмов, либо *изменений самих механизмов*, например их развитие.

Поскольку организационно-структурное оформление социокультурного игрового пространства привело к созданию театра, то более конкретно внешняя предназначенность привела к разделению *художественного* театра и *делового* театра. Если в первом случае основная внутренняя функция театра предстала как обеспечение трансформаций мотивационно-действенной основы бытия людей в социокультурном аспекте, *в иначе организованной динамике жизнедеятельности и социодинамике*, то во втором случае функция театра стала связанной с обеспечением *трансформаций мотивационной, интеллектуальной и волевой основы деятельностного бытия*.

В деятельностном бытии различаются три ведущих аспекта — *целестроительство* и *решение задач*, рефлексивный анализ решения задач и *проблематизация способов решения задач*, *критериальное обеспечение рефлексии* в интеллектуальном и ценностно-духовном слоях. В связи с этим игровое моделирование бытия человека в деятельности в рамках этих аспектов оформилось созданием соответствующих типов игр — *деловые, инновационные, организационно-деятельностные*. Функциональная нагрузка этих игр предопределена либо формированием способности реализовывать фиксированные требования деятельности, либо формированием способности неслучайно, критериально, обоснованно менять требования к деятельности с фиксированной или меняющейся целью.

Поскольку в деятельности, организованной системно (*кооперативно*), принимают участие многие специалисты, то успешность деятельности зависит от налаживания особых, деловых отношений между участниками, в которых *совмещается* индивидуальное «*внутрипозиционное*» бытие и коллективное «*межпозиционное*» бытие, взаимоучитывающее то, что характерно для деятельностного бытия

партнеров. Поэтому в игре моделируется и обеспечивается изменение межперсональных, групподинамических, системоделятельных отношений участников совместной деятельности. В игре обеспечивается *моделирование деятельностиного сплочения и формирования профессиональных и межпрофессиональных команд*. Через их посредство, совмещение позиций игрока и зрителя, и наряду с порождением более совершенных проектов и программ, тактик и стратегий деятельности, подготавливается существенное изменение и развитие самой деятельности в организациях и социокультурных институтах.

1.2. Механизм игромоделирования

Игра как социокультурный механизм включает в себя особо организуемого имитационного демонстратора «действий» (*актёр*), заказчика на демонстрационные процедуры (*зритель*), проектировщика вторичного бытия (*сценарист*), разработчика критериев реализации типового социокультурного заказа в его содержательной и ценностной составляющей (*идеолог*) и организатора воплощения сценарных проектов, позволяющих достигать желаемый результат в пределах возможностей игрового механизма (*режиссёр*).

Инструментальная часть игрового (театрального) механизма включает позиции актёра, режиссёра, сценариста и идеолога. Хотя только *само игровое демонстрационное действие* инструментально обеспечивает реализацию игровой функции, трансформацию внутреннего мира, мотивов, мыслей, установок и т.п. зрителя, однако это выступает лишь *как необходимая предпосылка* получения желаемого эффекта. *Неслучайность* эффекта *предопределяется сценарированием* и опорой в ходе сценарирования на ту или иную идею, идеал, ценность. В свою очередь *надёжность* материализации неслучайного замысла *обеспечивается режиссурой*. Тем самым актёр осуществляет реальное воздействие на зрителя, но он выступает как воплощающий сценарий, инструментом замысла сценариста и идеолога. Поэтому *содержательность инструментального бытия* актёра предопределяется идеей и сценарным выражением идеи. *Актёр* по своей функции предстаёт как *«абсолютная готовность» к воплощению* любого сценария, к любой идентификации и *временному «отчуждению» своей индивидуальной самости*. Чем более необычен сценарий и чем более глубока заложенная в нём идея, положенные в его основу ценности, тем сложнее в реализации сценария *совместить демонстрационное бытие*

актёра, «единичное», и *содержание интеллектуально-духовных оснований* сценария. Актёр предстаёт как демонстратор высших идей, идеалов и ценностей, *как носитель всеобщего порождающего и конкретизирующегося духа*. Поскольку подобное совмещение диаметральных противоположных начал крайне затруднительно, то более очевидной становится роль режиссёра, который более полно может *сосредоточиться на чувственном, интеллектуальном и духовном удержании высших состояний* и помощи в соответствующей работе актёра при идентификации и построении демонстрационных действий. В отличие от сценариста, могущего проживать высшие состояния лишь в ходе создания сценария, режиссёр проживает их многократно и может вносить различные модификации в содержание идей, их динамическое воплощение в состоянии, в конкретизации идей и состояний и т.п.

Тем самым функционально актёр, режиссёр и сценарист, а частично и сам идеолог, часто совмещённый в персоне сценариста, являются взаимно обусловленными, выступают *как средства коррекции друг друга* в едином механизме игры. Специфика делового театра состоит в том, что в нём совмещаются позиции актёра и зрителя. Поэтому игрок, как и актёр, и зритель, не просто следует требованиям сценария, а *ещё и ждёт от идентификации «практической пользы»*, ответа на ранее возникшие вопросы. Ему *нужно преодолеть противоположность интересов актёра и зрителя*, инструментального и «реального» бытия. Проходя фазу отчуждения от привычного, реального бытия, перевоплощаясь в персонажного субъекта, игрок может обнаруживать огромное количество новых ощущений, переживаний, представлений и т.п., которые обладают инерцией. Увлёкшись подобными новопорождениями, игрок может вытеснить и даже «забыть» инструментальную функцию своего первоначального бытия. Если же он с подозрением или выборочно будет относиться к перевоплощению, идентификации, то он выпадет из замысла игротехника и сценария и не получит то проживание, без которого нельзя заметить идею сценария и её учесть для снятия доигровых проблем.

1.3. Моделирование развития в играх

Процесс моделирования в развивающих деловых играх (организационно-деятельностных играх) предполагает прохождение пути от знакомства с ситуацией принципиальных затруднений в той или иной

организации, институте, системе деятельности до *развивающей трансформации деятельности*, ведущей к трансформации организационных структур и необходимости *преобразования деловых способностей* тех, кто включён в систему деятельности.

На первом этапе осуществляется изучение деятельности, нормативной основы системы деятельности и, в частности, норм, регулирующих становление, функционирование и развитие организационной структуры. Строятся предварительные версии характера и причин затруднений, а также, если удаётся получить достаточную ясность, определенность, версии путей выхода из затруднительной ситуации. Полученные предварительные результаты кладутся в основу замысла предстоящей игры, её организационной структуры, включая *состав персонажей, сюжет и сценарий*.

На этапе проектирования схемы игры происходит *совмещение уже зафиксированных ситуационных представлений* о бытии организации, системы деятельности, основных участников, особенно — лидеров, с *абстрактными представлениями об ОДИ* и игромоделировании вообще.

В рамках абстрактного представления об ОДИ предполагается концептуально-технологическая и функционализированная схема игры. Она включает установочный доклад руководителя игры, в котором излагается группа особенностей тех *явлений* в системах деятельности, *которые встречены* и в фиксированной организации, а затем — *общетеоретическая оценка* характера проблем, соответствующих этим явлениям. В связи с проблематизацией намечается установка на *игровое воспроизведение* специфических сторон явлений и *поиск путей депроблематизации*. Предлагается модельно значимое взаимодействие *ключевых персонажей*, помещаемых в условия, соответствующие сюжету. Иногда *содержание сюжета* не предлагается, а *создаётся* на первых этапах игры *самими участниками игры*, опираясь на их профессиональный опыт. Обоснование персонажного состава и принципа отношений между персонажами исходит из обобщенного понимания сущности явления, *глубинной основы взаимодействия реальных лиц* в системе деятельности, а также использования теоретико-деятельностных различий как критериев моделирования, сценарирования. Предъявление состава персонажей позволяет раскрыть (в установочном докладе) типовые особенности отношений между персонажами и создать установку на *комплектование игровых групп*, распределение игроков по «персонажным» местам. Вместе с этим вво-

дится *характеристика типа бытия игрока и игротехника* как основание для будущего игрового самоопределения. Объясняется *стратегическая форма игропроцесса*, включающая переходы от одной игрофазы к другой и *принцип смены установок* для каждой фазы. В этой форме выражена природа динамики любой игромодели — завязка, кульминация, развязка, что соответствует переходам в рефлексии от проблематизации к депроблематизации. Именно в таком переходе, через посредство поиска *основания для проблематизации и депроблематизации*, концептуального представления о сущности явления и базовых понятийных различий, создаётся возможность прохождения *цикла развития*. Чем более существенный предполагается отрыв нового от прежнего, а также обращение к сущности того, что обсуждается по теме в сюжетном материале, тем быстрее создаётся предпосылка к *смене содержания основания в объекте изучения*. Это касается нормативной основы деятельности, ресурсной базы, включая «человеческий ресурс».

Руководитель подчеркивает, что смена фокусировок для каждой фазы игры (презентация «обычной» практики, поиск главных причин затруднений, оформление затруднений в проблемы, поиск оснований проблематизации, порождение проектно-депроблематизационных идей и конструкций) касается как системы деятельности, так и самих участников деятельности и *проблемное поле касается как объективной части* (деятельности), *так и субъективной части* (работники, их мышление, мотивы, сознание, самосознание, самоопределение, воля и т.п.).

Для создания эффекта *движения игры* в рамках стратегической формы на установочном докладе раскрывается *внутренняя структура фазы игры*. Она состоит сначала из групповой работы по «теме дня», в которой согласовываются версии решения задачи, обсуждаются способы решения, организуется самоопределение игроков относительно фазы игры, её темы, задачи, проблемы, выделяются докладчики на пленарную дискуссию или демонстраторы действий на пленарном этапе. Затем все группы встречаются на пленарном межгрупповом взаимодействии в форме либо дискуссии по теме дня, либо демонстрирования игродействий и их рефлексивной оценки со стороны других групп. Во время пленарного этапа *ведущий создаёт проблемные ситуации*, побуждающие к сомнению в правильности версии группы, её способа демонстрирования и т.п. Эти ситуации им создаются либо

через посредство его критических замечаний и коррекционных воздействий, либо через поддержку и модификацию возникающей взаимной критики в межгрупповом взаимодействии. К концу пленарного этапа *объем и глубина проблематизации должны быть достаточными* для создания потребности осмыслить критику и всё происшедшее, включая и подготовку к пленарным взаимодействиям в группах. На следующем этапе происходит рефлексия первых двух этапов фазы в группах. Выявляются характерные затруднения в решении задачи, их причины и *обращается внимание как на объективные стороны причин, так и на субъективные*, индивидуальные и групподинамические. Создаются версии как причин, так и путей их преодоления, а индивидуальные версии согласуются. Кроме того, *подготавливаются вопросы* к методической консультации, касающиеся сущности того, что обсуждалось в решении задач, как обсуждалось, каковы способы участия личности игроков в решении задач, в коммуникативном взаимодействии, в общении, идентификации друг с другом, согласовании и т.п., каковы способы рефлексивной самоорганизации. Именно понимание реального хода рефлексивной самоорганизации игроков, сущности рефлексии и самоорганизации, способов и критериев более совершенных форм самоорганизации выступают в качестве ведущих условий прохождения цикла развития, *коррекций своего «Я» и целостности его проявления*. В материал обсуждения входит анализ проявлений других групп, особенно их критика версии своей группы. Вся эта сложнейшая работа организуется игротехником, который и *создаёт* из множества отдельных игроков *сплочённую команду*, проходящую путь развития на фоне развития отдельных игроков. Последний этап фазы игры состоит из *методологического консультирования* как особого реагирования на рефлексивные вопросы групп. Специфика работы консультанта состоит в том, чтобы не только разъяснить сущность опыта рефлексии, его содержания, включая содержание предметное (по теме игры), *опираясь на понятия средства* теории деятельности и логические формы объяснения и доказательства в дискуссии, но и подчиняет своё мышление необходимости *помочь увидеть ход игры, неслучайность движения и перспективу* следующей фазы, а также игры в целом.

Результаты консультирования, понимания и участия в коллективном мыслительном процессе используются в начале следующей фазы игры. Прежде всего это касается коррекции самоопределения и видения нормативной базы игры.

1.4. Управление игромоделированием как акмеологическая модель управленческой деятельности

Игромоделирование состоит в переходе от первоначального варианта решения сквозной проблемы, обладающего значительной похожестью на привычные образцы практической деятельности и субъективных проявлений в деятельности, к иному варианту, более совершенному и развитому. Этот вариант модифицирует образец, *вносит то, что характерно для сущности по содержанию и способу деятельности*. Если исходный и критикуемый образец реализует функцию *естественного в демонстрировании*, то его коррекция и обращение к основанию коррекции, использование *сущностных критериев (искусственное)* приводит к появлению сущностно насыщенного варианта. Промежуточная стадия ещё сохраняет преимущество прежнего механизма деятельности и субъективных состояний и механизмов (естественно-искусственное), а затем при преобладании новых, более развитых механизмов, складывается *искусственно-естественная форма демонстрирования*, показывающая наличие результата цикла развития. Не каждая игра с её ограниченным бюджетом времени (от 3 до 6 дней, по 12 часов, а иногда и большее количество дней) позволяет пройти весь цикл развития, но во всех случаях подготавливаются развивающие переходы.

Игромоделирование этого типа является организованным процессом и поэтому руководитель игры и его помощники (игротехники, консультанты, сервисные диагносты, исследователи и т.п.) *организуют прохождение пути развития*. Для этого они *обеспечивают входжение* в игродействие и, следовательно, в пространство игры, форму работы, задачу и т.п., *переход из одной фазы, задачи этапа, формы работы в другую*. Но это означает *обеспечение понимания норм и их принятия* через соответствующее самоопределение, а затем — отхода от содержания одной нормы для перехода к входжению в пребывание в рамках иной нормы. Сами *нормы* являются разнообразными — *социодинамические, социокультурные* (общение), *культурные* (логика, этика), *деятельностные* (задачи, тактики, стратегии и др.). После организации входжения в игродействие осуществляется *организация самого процесса реализации норм*, выявления *«разрывов»*, принципиально значимых затруднений. На основе фиксированных разрывов *организуется рефлексия*, а затем и *привлечение критериев* (интеллектуальных

и духовных) раскрытия причин затруднений, при этом как *интегральных* (теоретико-деятельностных), так и *дифференциальных* (однопредметных, научных) критериев в интеллектуальном слое.

Кроме того, организации подвергается именно *коллективный процесс решения задач и проблем*, включающий межперсональные взаимодействия, конфликты, коммуникацию, согласование, идентификацию, клубные отношения и т.п. Организующее воздействие рассматривается и охватывает *все типы корректировочных действий* на основе «внешней рефлексии» и с последующим обеспечением, снабжением в рамках новизны порождённых требований к действиям и слоям отношений.

Наряду с общим контекстом организации в игре этого типа существует ещё и *соорганизация всей команды*, в которой реализуются горизонтальные и вертикальные организационно-управленческие отношения. Руководитель игры, макроуправленец (макроигротехник), его сервисные структуры (диагносты, исследователи, методолог-консультант и др.), игротехники (по количеству групп-персонажей) как микроуправленец — типовая организационная структура игротехнического коллектива.

Учитывая огромную подвижность нормативного пространства игры, зависимость её конкретного содержания и структуры от меняющихся условий игропроцесса при сохранности общей стратегической формы игры, а также учитывая многообразие возможностей для самовыражения участников и жесткость требований культурных форм мышления, взаимодействия, самоопределения, группосплочения и т.п., наличие предельных средств организации рефлексии и рефлексивной самоорганизации, игра представляет *неограниченные условия для роста, развития профессиональных способностей управленца*. Само адекватное, использующее все особенности игропроцесса, управления им, бытие в роли руководителя игры и выступает демонстрацией высшей формы управленческой деятельности, *акмеологической моделью управленческой деятельности и проявления профессиональных способностей управленца*. Тем более, что в ОДИ можно моделировать коллективную деятельность управленческих структур любого уровня управленческой иерархии.

1.5. Технологические формы управления игромоделированием

В силу крайне сложного «рисунка» процессов игротехнического управления игрогруппой и всем механизмом игры опора на образцы игротехнической работы, их имитацию и ситуационное модифицирование не является, как правило, минимально достаточным для успешности управления. Поскольку весь комплекс процессов ОДИ насыщен рефлексивным сопровождением и предопределением, то вопросы управления игрой и согласования действий игротехников выносятся на *игротехническую рефлексию*. Она осуществляется в конце каждой фазы игры и в ходе подготовки к игре, разработки стратегии и проекта. Эмпирический подход и прямые формы ситуационного согласования ближайших действий, а также предположение чётких ориентиров на каждый шаг в управлении группой и игрой в целом — не оправдывают себя. *Эмпирическая схематизация* реального хода игры в крупноблочном варианте и *использование* этих схем в локальном (внутри группы и этапа игры) *доопределении* содержания управленческих действий имеет ограниченную пользу в связи с лёгкой утратой сущности тех усилий, которые должны быть приложены для решения игрозадач и проблем.

Исходной причиной ограниченности применения привычных процессуальных стереотипов и способов организации является то, что этот тип игр предполагает управление развитием как деятельности, так и способностей. В то же время именно развитие *опирается* на качественные переходы, *на смену уровня всех типов механизмов*, на смещение потенциальных характеристик. Поэтому управленческое воздействие в игре должно иметь не поверхностные ориентиры, а *опираться на глубинные, сущностные ориентиры*.

Тем самым на игротехнической рефлексии каждого пройденного этапа игры соответствующее управленческое решение *опирается на сущностные представления* об осуществленных действиях, которые изучаются, критикуются, планируются. Игротехник и макроигротехник берут за основу концептуально-понятийный взгляд на целостность игры, на её фазы и этапы. Поскольку его *содержание выражается*, как правило, *в форме схематического изображения*, то появляется возможность отвечать на типовые вопросы о последующих действиях, привлекая локальные звенья абстрактного, но отчётливо представленного, содержания схемы. Эта форма самоорганизации и предстаёт как исходное *основание технологической формы управления*

игропроцессом. Игротехник строит вопрос на основе понятийного, критериального представления о фазе, этапе, шаге игры, представления *о своём месте* в игре, *в пространстве мыслительности*. Ответ на этот вопрос он получает сначала на материале той же схемы, *в общем виде, а затем конкретизирует ответ* в зависимости от видения реальных условий. Тем самым, если игротехник не овладел минимальным набором концептуальных и концептуально-технологических схем, он не сможет адекватно поддержать общую линию движения, задаваемую макроигротехником. Для начинающего игротехника главными усилиями выступают те, которые связаны с *адекватным учётом всего многообразия наблюдений* за событиями в группе и игре в целом и множества характеристик происходящего, вводимых на игротехнической рефлексии. Все эти содержания анализируются для того, чтобы *предопределить действия игрока в направлении вписанности в общее движение*, требуемое на конкретной фазе, этапе и т.п. игры.

Чем более подготовлен игротехник и чем более точно, адекватно игротехник пользуется исходными различиями (язык теории деятельности) в соотношении сущности, стратегии игры и ситуации, её динамики, в построении способов действий игроков и собственных действий, тем в большей степени *совмещаются сущность и реальное управление, концептуальное и технологическое*. Тем больше и надежнее сам игровой эффект и продуктивность игромоделирования. Но это и означает, что игротехник *порождает технологические единицы путём конкретизации всеобщих положений* не стихийно, эмпирически, а *логически*. Это выступает условием точности и эффективности игротехнической рефлексии.

1.6. Управление развитием профессиональных качеств управленцев в игромоделировании

Как и любые развивающие игры, ОДИ не может происходить без появления того типа принципиальных затруднений, которые связаны с несоответствием *актуальных и требуемых способностей* участников игры. Исходным условием появления несоответствия выступает *решение новых и «непосильных» задач*, так как заказчиком на игры выступают те организационные структуры, в которых уже возникла проблемная ситуация. Вместе с тем знанием возможности развития и

появлением установки на развитие у лиц, принимающих решения, *возрастает роль самой возможности проблемных ситуаций, прогнозирования развития и даже его проектирования*.

Сама природа проблемной ситуации ставит *перед необходимостью* не только порождение новизны по содержанию мысли, но и *порождения психических новообразований*. Сами игроки заинтересованы в результатах рефлексии, осуществляемой в форме игромоделирования. Первоначально это касается содержания — соответствующих новых способов действий в практике, гарантирующих преодоление прежних проблемных ситуаций. Но *процесс порождения* иных способов и всего хода рефлексивного анализа, его игровая и *модельно демонстрационная форма* принуждает участника игры (управленца) проходить путь не только содержательного порождения, но и осуществления всех типовых процедур в развёрнутой управленческой деятельности, управленческого мышления, общения, взаимодействия и т.п. В условиях игромоделирования очевидной и подчёркнутой *является зависимость успешного порождения содержания от «правильности» способа порождения, от адекватного его осуществления*. Поэтому успешность по содержанию предполагает успешность по способу, освоенность всех типов процедур, наличие *способностей к осуществлению всех типов игродействий и игрорефлексий*.

Следовательно, быстрота получения конечного результата зависит от быстроты приобретения необходимых и предполагаемых игровой способностей. В свою очередь именно изменение способностей *связано с основным объемом усилий и затрат времени в ходе игропроцесса*, так как инерциальность мышления, мотивов, самоопределения, стереотипов, содержания знаний, критериев, установок и т.п. не может быть преодолена автоматически, без прохождения пути трансформации, без первого периода «сопротивления» и последующего периода «открытости к трансформации» и самой трансформации. При этом в реальности игры удаётся пройти периоды сопротивления и открытости к трансформации. Сама же трансформация *вызывает необходимость такого сосредоточения на ней, что она превращается в тормоз для игропроцесса. Педагогический слой работы игротехника из факультативного и включенного в игромоделирование превращается в самостоятельный, системообразующий и трансформирующий*, вплоть до разрушения, основную ткань игропроцесса. Поэтому игромоделирование должно быть *дополнено группой специализированных тренингов*, в зависимости от выявленных перспектив ускоренной

трансформации тех или иных психических механизмов. В целом игромоделирование и системы тренингов выступают как *необходимый комплекс, направленный на формирование у управленцев всех необходимых профессиональных качеств*. Игротехническая работа предстаёт как управление процессом порождения новых качеств, нового уровня профессионализма управленцев.

1.7. Игромоделирование в системе акмеологической службы в управленческих структурах

При заинтересованности управленческих структур и лиц, принимающих решение, их кадровых служб в неслучайности кадровой политики и в реализации идеи роста профессионализма, идеи прихода к более высоким, возможным для реального управленческого корпуса «вершинам» профессионализма и творческой самореализации, возникают акмеологические службы как специфическое звено кадрового сервиса. В оформлении заказа на работу акмеологической службы учитывается и сложившееся многообразие проблем в работе имеющегося управленческого корпуса, относительно существующей системы нормативных и внешних требований к деятельности управленцев, и тенденции изменения требований в меняющихся условиях бытия общества, экономики, политики и т.п., и сами ценности поддержания и развития профессионализма, внесения в него результатов развития культуры и т.д.

Чем сложнее задачи и проблемы, стоящие перед кадровым сервисом управления системой деятельности, отраслью, регионом, страной, тем более принципиальным становится заказ на повышение кадрового потенциала, обеспечение надёжности его роста, независимости от временных и конъюнктурных условий. В этом случае наиболее адекватным подходом к решению этих задач и проблем выступает внесение *игромоделирования как базисного звена акмеологической службы*. Именно моделирование указанного типа, лежащее на пересечении интересов практики, науки, культуры и трансляции способностей (образования), предстаёт как адекватный *механизм организованного повышения профессионального потенциала* отдельных управленцев и управленческих коллективов, *механизм формирования управленческих команд*. Наряду с игромоделированием должны быть представлены тренинги, диагностика и иные звенья комплекса.

1.8. Выводы

Игромоделирование в его сложившемся виде и в подчиненности идее развития деятельности и профессионального развития участников игры представляет не столько «одно из» средств реализации ценностей профессионального совершенствования, идей акмеологии. Современное игромоделирование выступает особым, универсальным механизмом решения аналитических, педагогических, научно-познавательных, культурных, практических задач и проблем. В развивающихся играх реализуется *гармония изменений и проявлений* мотивационных, действенных, мыслительных, самоопределенческих, групподинамических, командно-генетических, рефлексивно-самоорганизационных и т.п. слоёв реального профессионально-деятельностного процесса. В играх *моделируется целостность профессионального механизма* отдельного управленца и управленческих коллективов.

В использовании игромоделирования различимы два направления. В рамках первого направления акцент ставится на ведущей роли привлекаемых ситуаций управленческой деятельности и разработки изменённых сюжетов для их введения в игру в целях развития самой управленческой деятельности. Развитие управленцев, связанное содержанием ситуаций и сюжетов, предстаёт как факультативный слой игромоделирования. В рамках второго направления игра используется для формирования управленческой культуры и высших форм профессионализма. Ситуации и сюжеты играют здесь подчинённую роль. В основе этого направления лежит овладение игротехникой и макроигротехникой. На основе учебноориентированных игромодельных процессов можно развёртывать диагностические, инновационные и исследовательские программы.

Вопросы

Для более глубокого понимания общих особенностей игромоделирования следует ответить на вопросы:

- в чём заключается необходимость проведения игр в рамках управленческих структур;
- в чём состоит сущность игры и механизм игры;
- как реализуется идея развития в игромоделировании;
- чем характерно управление игропроцессом;
- что способствует в развивающей игре (ОДИ) прохождению пути трансформации профессиональных способностей;
- каковы возможности игромоделирования в формировании управленческих команд.

Литература

1. Анисимов О.С. Новое управленческое мышление: сущность и пути формирования. М., 1991.
2. Анисимов О.С. Акмеология мышления. М., 1997.
3. Анисимов О.С. Стратегии и стратегическое мышление. М., 1999.
4. Анисимов О.С. Метод работы с текстами и интеллектуальное развитие. М., 2001.
5. Анисимов О.С. Принятие управленческих решений: методология и технология. М., 2002.
6. Баранов П.В., Сазонов Б.В. Игровые формы развития коммуникации, мышления, деятельности. М., 1989.
7. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. М., 1988.
8. Игровое моделирование: методология и практика. Новосибирск, 1987.
9. Красовский Ю.Д. Мир деловой игры: опыт обучения хозяйственного руководителя. М., 1989.
10. Ладенко И.С., Семёнов И.Н., Степанов С.Ю. Формирование творческого мышления и культивирование рефлексии. Новосибирск, 1990.
11. Петрусинский В.В. (ред.) Игры для интенсивного обучения. М., 1991.
12. Цзен Н.В., Пахомов Ю.В. Психотренинг. Игры и упражнения. М., 1988.
13. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.

2. ВИРТУАЛЬНАЯ СУЩНОСТЬ ИГРОМОДЕЛИРОВАНИЯ

2.1. Театр как виртуальный механизм

Возвратимся к раскрытию сущности игры. Если исходить из театральной основы бытия игры как социокультурного феномена, то она, игра, предстаёт как **временное, «кажущееся» бытие**. Для того, чтобы эту временность осознать и рассматривать как существенную характеристику игры, **необходимо иметь внешнюю позицию** или позицию потребителя игры. Его бытие он оценивает как постоянное, «настоящее» и ради него готов использовать возможности игры как сервисного механизма. При этом если игра имеет механизм своего рождения — «театр», обладающий привычными постоянными свойствами социокультурного и социотехнического звена в универсуме деятельности, то тогда виртуальность, временное «как бы бытие» переносится на особенности проявления этого деятельностного механизма.

Театр, не обладающий указанными виртуальными свойствами **как порождающий игры механизм**, отличается от иных деятельностных механизмов тем, что продукт деятельности нельзя использовать в какой-либо временной перспективе. Он создаётся лишь **для «сиюминутного» воздействия**. Продукт, игра, создаётся для того, чтобы — создавшись — исчезнуть. Даже в том случае, когда спектакль фиксируется, например, на видеозапись, он перестаёт быть собственно продуктом театра, если не воссоздаются условия его восприятия по критерию «сиюминутности». Зритель должен вновь стать следящим за холмом спектакля, **вовлекаясь в свою зрительскую позицию, вытесняя всю реальность жизни** и начиная жить по законам модельно материализо-

ванного сюжета, **входя в жизнь, предписанную сценарием**. Если эти условия не соблюдаются, то запись спектакля становится материалом художественно-критического анализа, исследования и т.п., что не относится к игропроцессу непосредственно.

Бытие зрителя в театре **подчинено необходимости идентификации с персонажем** как условием приобретения материала для выработки субъективного отношения, для соотнесения со своим опытом, выявления ориентиров или эталонизированных образцов, для последующей подготовки преодоления того затруднения в своем существовании, рефлексия которого не стала успешно завершённой без игровой «добавки». Зритель, приходя в театр, продолжает размышлять и переживать в своей рефлексии существования и конкретного, но значимого события. Он **несёт в себе напряжение вопросов**, ответ на которые либо остаётся для него неудовлетворительным, либо отсутствующим. Идентификация позволяет породить то, из чего зритель может **извлекать достаточные, удовлетворяющие его ответы** на значимые, принципиальные вопросы жизни. Но чтобы произошло совмещение содержания вопросов («неизвестное») и ответов («искомое»), сама игра, виртуальное бытие на сцене, работа актёров должны быть именно теми, в которых **лежит основание для адекватной вопросу идентифицированности**. Идентификация в игровых условиях (для актёра) и в условиях внешнего восприятия (для зрителя) обладают виртуальностью, но различной, подчинённой различным функциям, задачам и целям. В обоих случаях они **стремятся к сиюминутности жизни**, но не своей, а **заимствуемой**. Зритель приходит из жизни и он **вынужден входить в инобытие**, чтобы обслужить свои жизненные или деловые потребности. Эта вынужденность усложняет сам процесс вхождения, идентификации. **Ситуационность, историчность, случайность, стихийность** процесса идентификации предопределены условиями зрителя. Негативные следствия такого процесса вхождения в инобытие компенсируются или усиливаются возникшим желанием использовать игру, спектакль, театр для удовлетворения потребности. Однако желание, стремление, потребностное напряжение должны ещё **доопределиваться, модифицироваться и подстроиться** к особенностям того, откуда может появиться содержание ответа на поставленные вопросы и на напряжение потребности. Если зритель не осуществляет попытки учесть особенности источника «предмета потребности», то результаты пребывания в театре, восприятия спектакля, игры актёров **станут зависимыми не от содержания игры**, воплощенного бытия актёров,

персонажного бытия, **а от динамики внутреннего состояния зрителя**. Расхождение этой динамики, возникающих чувственных и мыслительных ассоциаций во внутреннем мире зрителя с теми, что положено сценаристом, может стать столь бодьшим, что зритель останется лишь быть достаточно благорассудочным, чтобы не считать результаты своего порождения относимыми к замыслу сценариста или к демонстрационному бытию актёров. Только осознавая саму объективную необходимость соответствия тому, что демонстрируется и воплощается, **превращая объективную необходимость в субъективную**, персонифицируя её **с сохранением того, что даётся объективно**, зритель может опознать и присвоить то, что ему «дают». В Художественном театре, который опирается на чувственные механизмы реагирования, демонстрация обладает **потенциалом прямого воздействия** на субъективность зрителя и он легче проходит путь к отождествлению, заражаясь и увлекаясь персонажным бытием. В деловых играх чувственные механизмы «вытесняются» рассудочными и приход к идентифицированности становится более затруднённым.

Иначе говоря, зритель рассматривает **идентификацию как средство** удовлетворения своих неигровых нужд, и само пребывание в инобытии, хотя и через посредство работы актёра и его актёрскую идентификацию, в силу его вынужденности, зритель стремится по возможности сократить или подстроить под сиюминутное состояние и сознание.

Актёр рассматривает своё инобытие, идентифицированность с персонажем с двух точек зрения. С одной стороны, это **инобытие превращается в цель**. Ему нужно «уйти» от собственного бытия, подчиниться способу бытия персонажа, **стать от него неотличимым в силу вложенной в персонаж художественной или деловой идеи**, в силу той содержательности идеи и её ценности для человеческого бытия, для познания человека, его социокультурной и духовной жизни. Отрываясь от своего привычного бытия, **актёр стремится к тому, что «глубже и выше»** его актуального состояния, более возвышенно и чувственно. Если роль, которую он играет, демонстрирует отрицательный тип человека, тёмные стороны души, **то идентификация приобретает познавательную значимость** и степень воплощения становится условием раскрытия сущности отрицательного в бытии человека. Это познание может быть значимым для самого актёра, что повышает его потребностное напряжение. Однако идентификация с отрицательными субъективными типами или промежуточными, необходимыми для

ансамблевого раскрытия сверхидеи игры, спектакля, ведёт к **инструментальности интереса** актёра в демонстрации этого типа людей. Чем точнее и глубже воплощение в такие персонажные типы, тем надёжнее различение «добра и зла», хорошего и плохого в субъективной жизни. Идентификация превращается в средство познания актёром всех типов души, психики и т.п., прохождения пути от случайного к неслучайному образу, портрету типа.

Но и само познание типов имеет служебную функцию в деятельности актёра. Опираясь на выявленный в «чистом», сущностно значимом виде тип души, актёр использует воплощение типа для воздействия на зрителя в рамках ансамбля актёров. Если идея игры, спектакля показывает нечто глубокое и возвышенное для душевного и духовного бытия человека, то **отрицательные типы создают контраст и придают демонстрационную значимость** положительным типам. Актёр, воплощающий отрицательный тип, обслуживает в своей дифференциальной линии интегральную «мысль», лейтмотив, и этим помогает в своём **инструментальном звене ансамблевого взаимодействия** демонстрированию положительного типа. В свою очередь и сама игра, в целом, спектакль, может быть всего лишь **средством прихода к положительному**, возвышенной идее. Но в этом случае опознавание завершенности цели опосредований усложняется. В зависимости от особенностей актёра, а также и сценариста, **акцентировка** на чём-то отрицательном и ином частном типе души, персонажного бытия, может стать самозначимой, близкой актёру или сценаристу, и тогда **теряется целостность демонстративной жизни**, разрушается социокультурная и культурная ценность самого театрального воздействия на зрителя, сама социокультурная и культурная функция игры и театра. Зритель получает возможность понять, познать тот или иной тип бытия души, усмотреть в этом глубину и неслучайность, но не обнаруживает то основание, опираясь на которое он мог бы **неслучайно ответить на свой вопрос**, снять своё затруднение. Неслучайность основания означает выявленность подлинности бытия человека, **фиксированность его сущности и предназначения**.

В силу инструментальности бытия актёра на сцене, его идентификации с персонажем осложняется **путь к нейтрализации отрицательных следствий** такой **фокусированности**. Чтобы осознанно вживаться в отрицательную роль, достигать полноты идентификации с персонажем и лежащей в его основе идеи (отрицательности души, её качеств и т.п.), актёр должен перейти от своей служебности относи-

тельно идеи ансамблевого персонажного бытия к системообразующему звену и работать ради него. Этим он сохраняет возможность **оправдания временного бытия в отрицательном персонаже** и подкреплять положительную мотивацию к демонстрированию отрицательного типа. Такая «оправданность» нужна прежде всего ему, так как задержка в отрицательном инобытии способствует формированию или усилению негативных качеств души актёра. Но этот **путь** от отрицательных демонстрационных действий в игре, на сцене к отрицательным качествам души «вообще», а затем к их помещённости в целостность душевных качеств и **к опознанию связанности с положительным «ядром» души** — это путь углубления познания зрителем самой природы души. И путь этот **организуется игровым пространством**, подчиненным функциональной предназначенности театра в социокультурном слое бытия. Только предполагая этот путь, активно вовлекаясь в его прохождение, **зритель восстановит** не только исторически значимые проявления души «людей» (персонажей), но и **сущностную картину бытия души и духа**. Она спасает его от стихийного вовлечения отрицательным персонажем и перспективы отрицательных деформаций души. Она реализует **функцию основания в поиске лучших вариантов ответов на возникшие и принципиальные вопросы**.

Сценарист не включён в игропроцесс. Но он создаёт проект персонажного взаимодействия, сценарий, опираясь на материал реконструкции жизни, деятельности, на результаты познания «реального», единичного, с одной стороны, и на идеалы, ценности, мироотношение, соотносённое с типом бытия, с другой стороны. Чтобы **применить единичность** и регистрационную имитационность материала жизни и **всеобщность** сущности, лежащей в основе единичных явлений, используемую для неслучайного отношения к происходящему, для вовлечения идеалов и ценностей, сценарист **вносит в материал деформации и возвышает его, придаёт существенность**, сохраняя живую ткань проявленности сущности. Это и создаёт **модельный эффект** любому сценарированию, начинающийся с типизации прототипов и приводящий к персонажам.

Сценарист является моделирующим мыслителем. Но в различной степени, например, в максимальной степени в художественном театре, его **мышление предполагает легкость перехода** от формы мысли к **содержанию**, а само содержание **вовлекает чувственное** сопровождение или даже активное вовлечение чувственных механизмов. Вне такого вовлечения труднее достигнуть **эффекта «самостоятельного» движения со-**

держания, его перехода из функции периферии мыслительного процесса, результата этого процесса, в функцию особой «сущности», подчиняющей воспринимающего мысль (сценариста, актёра, режиссёра). Сценарист этим содержанием увлекает участников механизма театра, **активизирует стремление сделать содержание мысли демонстративно существующим** для зрителя через посредство оживляющей работы актёра. Тем самым мышление и чувство — мысли сценариста обслуживают **достижение лёгкости перевоплощения** для актёра, чувство-мыслительного энтузиазма режиссёра и создания зрительской иллюзии, возникновение у него **эффекта заимствованного бытия**. Всё это становится косвенным обеспечением главного для игры — виртуальной сиюминутности, создания «иног бытия», расхождения которого с реальным бытием не должно быть опознаваемым до прохождения цикла «завязка—кульминация—развязка» в рамках модельного замысла сценариста.

Если в художественном театре, опирающемся на чувственное реагирование и вытеснение самостоятельной роли сознания зрителя, скрытость чувственного отношения к имитационно зафиксированному и т.п., виртуальный эффект создаётся как бы «сам собой», то в деловом театре, в силу совмещения позиций игрока и зрителя, он воссоздаётся сознательно и предполагает достаточно высокий уровень самоопределения и самоорганизации.

Итак, игромоделирование изначально помещено в такое функциональное место, которое опирается на сиюминутность «нереального» бытия, на виртуальный по способу осуществления и результату механизм восприятия игродействий. Этому подчинено театральное звено культурного пространства.

2.2. Виртуальные аспекты функциональной структуры организационно-деятельностной игры

Организационно-деятельностная игра, как было показано выше, является особым сервисом рефлексивного процесса в управленческой деятельности. Она заполняет вакуум, остающийся в ходе использования, внутреннего или внешнего, консультанта для доопределения путей изменения в механизме, процессе и результате управленческой деятельности. Сама возможность вакуума предопределяется недостаточностью мыслительного обеспечения рефлексии управлен-

ца. Возникает потребность в моделировании рефлексивно-мыслительных отношений между участниками совместной деятельности. Управленец, являющийся ответственным за целое системы деятельности и её отношения с иными деятельностными единицами, системами и средами различного типа, **привлекает к управленческой рефлексии** и исполнителей, их обслуживающих представителей сервиса, и представителей сервиса собственно управленческой деятельности, включая консультантов. Этим складывается организационно-структурная представленность всех, включаемых в рефлексивный анализ, и она предстаёт как прототип **персонажного ансамбля** в игровом пространстве.

Поскольку управленец может **отсоединиться от простого уподобления** реальным оргструктурам в пределах его полномочий и предопределения и **усложнить состав оргструктуры** в зависимости от своих взглядов о кооперативных и иных связях системы деятельности с окружающими её деятельностными и социокультурными средами, то объективно у него возникает **потенциал проектирования** «нереального комплекса» как прототипа измененного персонажного ансамбля. Но для этого сам управленец должен не только мыслить реконструктивные или сконструированные структуры, но и **выступить как сценарист** для будущей игры.

Как правило, управленец не знает и **не осознаёт возможности сценарного отношения** к своей деятельности. И консультант в своём мыслительном процессе, как правило, заинтересован содержанием, опытом деятельности управленца и управленческих структур, направлениями совершенствования деятельности в управлении, путями преодоления затруднений и т.п. Поэтому перспективу соучастия в процессе подготовки игры открывает игротехник, представитель игротехнической «команды», предлагая иной способ анализа проблем управления, чем это происходило во взаимодействии с консультантом. Будучи игротехником, но в функции идеолога и сценариста, он **изначально предполагает «нереальный» характер** состава и структурного целого персонажей, вводимой динамики их отношений. Следовательно, игротехник опирается на **допустимость любых коррекций реальных прототипов** организационных структур. Виртуально значимое проектирование бытия в социотехнических и социокультурных системах **пользуется этой свободой**, лежащей в основе моделирования. Но **свобода ограничена её полезностью** для будущего игропроцесса, для реализации сервисной функции по отношению к реальному управлению.

Иначе говоря, уже при создании персонажей структуры игротехник предлагает и вовлекает управленца в процесс конструирования проекта игромодели, сначала в слое персонажного состава и принципов их связи друг с другом. Этим управленец **вовлекается и в признание виртуального статуса** конструкта и его демонстрационной материализации. Если управленец не опознает этого статуса, то любые проектировочные и сценарные усилия игротехника легко могут обесцениваться. Управленец тогда остаётся в своём мышлении на принципе реализма и оценивает то, что происходит в игре по критерию сходства с реальными образцами. Естественно, что в рамках принципа реализма вытесняется вся основа моделирования, все возможности, заложенные в сценической и виртуализированной демонстрации и восприимчивости демонстрации.

Критериями ограничения свободы в отходе от образцов и в использовании этой свободы выступают **«глубина» познания** явления, **подчинённость фиксированной проблеме**, что означает не только фокусирование на чём-то в целостности, в сущности, но и поиск иного проявления сущности, более эффективного в фиксированных условиях. Тем самым, возникает второе бытие принципа реализма — «сущностного», а не в среде «явлений». Если проект персонажных взаимодействий станет более соответствующим сущности, то **виртуальность** модели, материализованного сценария **приобретает своё иное бытие**. Оно станет демонстрацией сущности, а то, что казалось «реальным», приобретает статус «видимости», иллюзии и т.п.

В этом случае игромоделирование перестаёт быть **манипулятивным самовыражением** сценариста — режиссёра — игрока, не приносящим пользы в реальной деятельности. Напротив, благодаря игромоделированию и виртуальности игропроцесса **опознаётся «суть вещей»** так же, как она опознается с помощью экспериментирования в науке через посредство введения теоретических конструкций, особых самовыражений теоретиков, проникающих в суть вещей. Опираясь на глубокое обнаружения, потребитель, управленец приобретает опору в преодолении «реальных проблем». Тем самым в игромоделировании виртуальные демонстрации предстают средствами их переворота в условиях прихода к наиболее «реальному» миру сущности, к более надёжным путям преодоления затруднений.

На стадии создания **оргипроекта игры** сначала выделяется та часть, которая касается базового процесса — участников «реального бытия», вводимых как персонажи. При этом происходит отбор тех персона-

жей, которые максимально полезны для достижения внешних целей игры (разработки иного проекта управленческой деятельности, продвижение к сути дела, раскрытие проблемной ситуации в управлении и т.п.). Помимо опознаваемых для реальных структур управления персонажей могут быть введены **дополнительные персонажи**, возможные в структурах управления или иных звеньях деятельностного пространства. Игромоделирование, по реальным затратам усилий, времени, готовности участников, потенциала управляемости игровыми действиями и т.п., не может иметь **«слишком большого» количества персонажей**. И тогда возникает вопрос о допустимом и оптимальном количестве персонажей. Ответ на этот вопрос возникает исходя из того, что каждый персонаж воплощается игрогруппой, а управление игрогруппой оптимально при количестве 7 ± 2 человека. Каждая игрогруппа должна проявиться на пленарном межгрупповом взаимодействии, а при 3-4 часовом таком взаимодействии удаётся показать 3 — 5 вариантов групповых демонстраций. Даже если распределять проявление групп во времени, то «прохождение» всех групп не должно предполагать затраты более 2-3 дней. Тем более, что сама игра включает минимум три этапа (проблематизация, поиск средств депроблематизации, депроблематизация). Реальные масштабы игры не превышают 6 дней, хотя иногда они либо сокращаются (до 3-х дней), либо удлиняются (до 10 дней, а в учебных целях до 2-3 недель). Сам игровой день включает подготовку к пленарному взаимодействию (2-4 часа), само пленарное взаимодействие (2-4 часа), рефлексивный анализ в группах (1-2 часа) и методологическая консультация (1,5-2,5 часа). Всего рамки игродня предполагают ресурс 6,5 — 12,5 часов, не считая обеда и ужина. Затраты на внутриигровую работу предопределены согласованием и выработкой мнений многих участников (5-9 человек), взаимокритикой, возможными напряжениями и конфликтами, неизбежными рефлексивными фрагментами, уяснением критерием, сложностью понимания версий друг друга, созданием группового содержания и способа его предъявления, динамикой группового сплочения и т.п.

Следовательно, количество групп (и персонажей) не должно превышать 5-6, хотя, в зависимости от условий и опытности игротехнической команды, число их может быть и большим. Иногда количество их уменьшается до 3, что облегчает достижение большей динамичности, рефлексивности, продуктивности и т.п. Но одновременно сокращается охват количества деятельностных позиций, воспринимательства реальных отношений в управленческих структурах.

Указанная пропорция числа персонажей, временного распределения и размещения фаз игропроцесса и т.п. зависит от уровня соответствия ценностям ОДИ. При увеличении значимости «содержательности» за счёт сокращения «формы» мыследеятельности, акцента на «развитие» и т.п., за счёт деления продвижений по содержанию, доля рефлексивных осуждений уменьшается. В один физический день можно проходить 2-3 цикла. Однако и при акцентировке на содержание могут быть выделены «эмпирический» и «сущностно-ориентированный» подходы. Во втором случае объем времени на движение в «шаге» и «этапе» резко увеличивается из-за усилий в формировании представлений более «глубокого» и абстрактного типа. Игнорирование культурно значимых типов представлений позволяет сводить содержательное взаимодействие к организованному самовыражению («мозговая атака»). **Ограниченность самовыражения и осознание тупиков и иллюзий**, к которым такое мышление может вести, открывает дорогу более сложным формам мышления. Это обстоятельством ускоренно формируется благодаря методологическим консультациям, демонстрирующих ограниченность «обычных» представлений и огромные возможности культурных (языковых, понятийных, категориальных) представлений, использование которых предваряется **утомительным процессом их присвоения**.

Иначе говоря, **углубление** рефлексивного анализа первичных или заимствуемых из практики игродействий **ведёт к интенсификации игропроцесса**. Интенсификация обращена не к количеству представлений, а к **внутренней работе игрока**, к механизму самоорганизации, авторефлексии, самокоррекции и т.п.

2.3. Онтологомыслительные средства управления игровым процессом

Приведём пример базисной организационной структуры игры. Проводя в 1998-1999 годах игры с Администрацией Балашихинского района Московской области, мы, в частности, вводили проблемную ситуацию, связанную с неопределённостью ориентиров в гармонизации распределения бюджетных средств различным типам потребителей с установкой на повышение жизненного уровня населения. Следовало охватить максимум реальных участников, чтобы приблизиться к реальности управления и проявленности управляемых. Но

механизм игры не позволял воспроизводить реальное многообразие действующих лиц. Мы выделили позиции регионального управления и двух типов его интеллектуального сервиса — заместителей по экономике и по социальным вопросам. В «исполнительском» слое были выделены позиции «производства», «жителей», «образования» и «культуры». Такая организационная структура позволяла сконцентрировать внимание на лице, принимающем решение, на проблемах регионального управления или регионального типа управленческой деятельности. При этом внимание локализовывалось на принятии управленческого решения (одобрить или отвергнуть ту или иную схему распределения бюджетных средств). Все остальные рассматривались как соучастники принимаемого решения, как усиливающие или ослабляющие версию распределения.

При проведении игры с неизбежностью возникло затруднение, связанное с переходом от реального подхода к разыгрыванию сюжета и воплощению ролевой жизни. Модельный вариант ролевой структуры воспринимался как реалистический и поэтому оценки происходящего в игре зависели от этого реалистического взгляда. Тем более, что для перехода в иное, виртуальное, бытие нужно было заметить характерные для него **искусственные требования** к мыследействиям, а затем и к их рефлексии, взаимодействиям, общению и т.п. Кроме того, искусственные и временные, для прохождения игры, требования следовало рассмотреть как **«единственно верные»**, с чем не соглашалось реалистически направленное сознание игроков. Все попытки указать, что вне принятия игровых требований нельзя достичь запланированных и возможных, оправданных результатов не давали достаточно надёжного эффекта. Степень трудности при вхождении в рамки виртуального бытия была различной для различных типов игроков. Она зависела как от объёма подобного игрового опыта, так и от **индивидуальной инерционности или склонности к реализму, не чувствительности к «многим мирам» и необходимости различного проживания в каждом из них**. Тем более это касалось временного и предложенного извне, малоопознаваемой игротехнической позиции.

Было заметно, что те, кто с трудом входили в игровое бытие, проявлялись подобным образом и в обычных условиях разнообразия способов бытия и типов бытия. Так склонные к действию с трудом входили в рефлекссию, и наоборот, склонные к рефлексии с трудом входили в действие. Стремящиеся и склонные к согласованию с трудом проживали конфликтную фазу, хотя без неё отсутствовала мотивация

к согласовательным процессам по определённым материалам сюжета. И наоборот. Иначе говоря, было заметно, что склонность к одному из типов бытия (действие, рефлексия, конфликтование, идентификация, согласование, мышление и т.п.) может **вытеснять возможность вхождения в иные**, необходимые для реального пребывания в социокультурном и естественном процессе **типы бытия**. И это вытеснение отражается и на затруднениях в процессе вхождения в специфическое игромодельное бытие. Тем более, что в игропроцесс вовлекались «обычные» специалисты, не имеющие актёрского опыта. По ходу игры осуществлялось игротехническое воздействие и разъяснение, что сама **процедура вхождения в предложенные игровые рамки похожа на самые обычные процессы идентификации** с другими людьми в общении, особенно при сочувствии к тем, кто испытывает затруднение, или при призывах «понять друг друга».

Фактором, провоцирующим опознавание различия между реальным и модельно-виртуальным типами бытия, **выступает введение онтологической картины**. Для обычного специалиста существуют те концептуальные и концептуально-технологические схемы, которые максимально приближаются к «реальности» явлений в деятельности. Благодаря прохождению пути в специальном образовании и освоению различных абстрактных и абстрактно-конкретных схем, формул и т.п. специалист приобретает привычку пользования схемами, формулами, особенно в специализированных расчётах. Однако сама **искусственность подобных средств мышления**, возможность прихода к иным схемам, усмотрение различий в типах схем, само существование механизма выработки схем, технологии и техники схематизации и т.д. — всё это **не осознаётся** и рефлексия инструментализированного мышления не является ценностью образовательного процесса. Она принадлежит культурно ориентированному слою подготовки человека к деятельностному и мыслительному бытию, крайне незначительно представленному в образовательном и тем более в практическом пространствах деятельности.

В результате, когда мы начинаем в специальной схеме, онтологической — для мира деятельности, выражать бытие персонажей, их каузальные зависимости, а сами такие схемы предлагать как средства мышления, решения игровых задач, то игроки воспринимают онтологические схемы как далекие от жизни. В этих схемах они могут опознавать некоторые фрагменты «реального» путём простого переноса обычных содержаний в предлагаемые схемой «места». Этим **опробыва-**

ется «содержательность» схем. Однако **при первых неудачах** такого наполнения, при обнаружении несоответствия богатых смыслов, накопленных игроками, бедности схем, игроки **начинают терять интерес к схемам** и вырабатывают негативное отношение как к поставленным задачам, так и к ходу их решения, а также к самим игротехникам и игре в целом.

Негативная сторона провоцирующей функции онтологических схем дополняется положительной стороной, если требование, характерное для применения онтологических схем, начинает пониматься и приводить к разъяснениям, снятию тупиков в мышлении игрогрупп и т.п. В той игре, о которой мы говорим, было введено требование следующего характера: **либо обнаруживать «место» смыслам, касающимся темы игры, в рамках онтологической схемы, либо показывать усложнение схемы**, учитывая дополнительные смыслы. Поэтому **резко ограничивались возможности свободного самовыражения** в дискуссиях. Индивидуальное понимание, размышление и их групповые формы становились **либо вписанными** в схемой выражаемое содержание и в процесс корректного изменения схемы, **либо обесцененными для игрового хода мысли**. Данное простейшее культурно-мыслительное условие было вписанным в игромоделирование и приобретало характерную для игры виртуальную значимость. Даже это сравнительно легкое требование вызывало большие затруднения, особенно у тех, кто имел небольшой игровой опыт или опыт соответствующей организации мышления и кто склонен к содержательности мышления в противопоставлении к форме мысли, к способам её организации. Тем более, что данное требование не имело жестко зафиксированного характера и могло быть, в зависимости от условий, модифицированным. Основными причинами выступали динамика игры, групповая динамика и т.п.

Однако указанное требование имело дополнительные составляющие. Прежде всего это касалось **требования «объектной каузальности»**, проведения причинно-следственной цепи переходов с учётом особенностей «устройства» всех соответствующих объектов. Чаще всего специалисты просто не имеют опыта жесткого проведения линии мысли по этому критерию, тогда как от точности его соблюдения зависит определённость содержания мысли и хода мысли, возможность однозначности понимания мнений, возможность локализованной и позитивной критики, организованной проблематизации, перехода от реконструкции к прогнозированию и проектированию и т.п. Неподго-

товленность сознания и самого механизма мышления специалистов приводили к **множеству сопротивлений, обусловленных** сохранностью, **попытками сохранения сложившихся стереотипов** мышления. При этом в качестве аргументов такие специалисты приводили не только очевидность стереотипов, сложность иных форм организации мысли и т.п., но и отсылку к «реальности» мышления, в отличие от искусственных «придумок». И здесь внутренняя неподготовленность быть иным человеком, неготовность перевоплощаться в кого-либо.

Наиболее сложным оказывалось требование **оставаться «внутри»** содержания онтологической схемы и все изменения **превращать в конкретизацию того, что уже есть в схеме**. В таком требовании содержалось как общекультурное начало, касающееся конкретизации мысли и конкретно представленное логикой систематического уточнения (логикой «восхождения», содержательно-генетической логикой и т.п.), так и игровое, подчиненное моделированию мыслительного механизма, адекватного оперированию с онтологической схемой. Поскольку трудность осознания характера требований и формирования соответствующего стереотипа была очевидной, то мы показывали образцы решения такой задачи.

На данном примере мы видим не только **проблему перехода от обычного бытия** (в действии, мышлении, общении и т.п.) к «необычному», временному, обладающему требовательностью, особой логикой и формой. Вместе с этим **становится проблема опознавания полезности виртуального бытия** и мотивированности вхождения в него. Опознавание сопровождается не только привлечением прежних способностей к реагированию на новое, но и коррекцией прежних способностей и механизмов, не позволяющих прийти к более точному распознаванию нового. Коррекция **неотделима от самоотношения и предваряющего познания себя**, стимулированного неудачами познания, решения и постановки задач. Кроме того, охватывается перспектива опознавания не только полезности нового бытия в прежней целостности, но и **уменьшение значимости прежнего типа бытия** и смещения значимости к новому типу бытия как «более эффективному», «более подлинному» и т.п. Если подобное происходит, то в функцию обычного бытия переходит новое бытие, а прежнее бытие перемещается на роль «необычного» бытия. Оно может превратиться в виртуально значимое бытие, а **новое бытие — теряет свою виртуальность**.

2.4. Методологические формы игропроцесса и интенсификация виртуальных явлений в игре

Вышеуказанная возможность реализуется в общем процессе методологизации профессиональной, особенно — в управленческой, педагогической, аналитической, консультационной и др. деятельности. Известно, что сообщество методологов порождалось из «обычных» специалистов, чаще всего — гуманитарной направленности. Именно гуманитарии **оказывались более всего чувствительными к рефлексии** и рефлексивности, к обращению внимания на способ своей деятельности, мышления, на собственные особенности и способности. Наиболее типичной ситуацией обращения внимания на способ бытия, на своё участие в решении задач, во взаимоотношениях, общении т.п. выступало участие в методологических дискуссиях. В конце 50-х гг. первоначально философский семинар (для специалистов философского семинара МГУ), созданный А. А. Зиновьевым, мало чем отличался от иных философских семинаров, если не считать содержательности тем — особенности современного философского движения, новых (не только марксистских) направлений философской мысли, современное состояние культуры и т.п. Выход за рамки жестких требований марксистской философии, логики, языкознания, культурологии и др. был достаточно новым и рискованным шагом участников. Тем более, что начиналось строительство программ развития философии, логики и т.п., учитывающее то, что реально происходило в мировой культуре. **Содержательная новизна и сама позиция**, резко отличающаяся от средовой, от привычных идеологических и иных стереотипов, **создавала инновационный тонус**, ощущение риска и опасности. Но она не порождала ещё ощущение иного, «искусственного» типа бытия. Опасности подобного рода были вписаны в опознаваемый и привычный тип бытия.

Однако часть молодых философов была чувствительна к одному из факторов пребывания в дискуссиях — к рефлексивности. Один из них, Г.П. Шедровицкий, был **внутренне склонен к рефлексивности** и достаточно быстро **придал рефлексивности принципиальную значимость**. Она совместилась с другой индивидуальной особенностью субъективного мира Г.П. Шедровицкого — склонностью к лидерству, к победе и прежде всего — к победе в спорах. Так или иначе сам Г.П. Шедровицкий пришёл к опознаванию того, что **объём и качество рефлексии в дискуссии усиливает «спорщика»**, даёт ему дополнитель-

ные возможности в опознавании ошибок партнёра и собственных ошибок. При этом свои ошибки, если они достаточно быстро различаются, могут быть скрыты от партнёра и своевременно, и как бы незаметно, исправлены, что, несомненно, **увеличивает потенциал в мыслительном и ином противостоянии.**

Иначе говоря, тот, кто не пренебрегает рефлексией и даже систематически ею пользуется, придаёт ей принципиальную значимость, тот **становится более** сильным, более дееспособным и **гарантирующим победу борцом.** Стихийное смещение акцентов от содержания к форме, от действия к рефлексии не только осознавалось «ситуативно», но и культурно-исторически. Марксизм в философии и идеологическом слое бытия того времени включал в себя указание на свои источники, включая немецкую классическую философию и в особенности «Гегелевский метод». Обращаясь к этому методу, философы неизбежно входили в рефлексивный слой самого историко-философского движения мысли и соответствующих философских систем. Рефлексию и рефлексивность выявляли у Канта, Фихте, Шеллинга, Гегеля, а затем и у предшественников и последующих философов. Размышление «классиков» о рефлексии неизбежно соприкасалось и было взаимосвязано с размышлениями о сознании, самосознании, духе в целом. Гегель давал масштабную картину псевдогенетического движения в развитии духа, включая рефлексивные качества духа и его рефлексивную сущность. Гегель показал зависимость уровня развитости духа от развития рефлексии, сами переходы развития духа и рефлексивности. Он же показал, что анализ результата действия нельзя сделать существенно значимым без анализа процесса порождения результата, без анализа цели и особенностей целеполагания, целеполагающей способности, и учёта применяемых средств. У Маркса, ещё до сопоставления с немецкой классической философией, было «изъято» и использовано положение об особой роли средств производства в развитии производства.

Соединение стихийно возникшей рефлексивной стороны практики дискутирования, осознания места и значимости рефлексии в целостности мышления, обращение внимания на процесс мышления и именно «живой» процесс дискутирования, на способы организации процесса мышления, а затем и средства мышления — всё это подготовило само **явление перехода от обычного дискутирующего мышления к необычному, насыщенному рефлексией, акцентом на формы, способы, средства организации мышления и т.п., дискуссии-**

онному процессу. Мышление превращалось из философского (содержательного) в методологическое (формно-рефлексивно-средственно опосредствующее).

Если в философии всегда находились мыслители, обладающие рефлексивностью и уделяющие внимание способу своего мышления, если, в редких случаях (например, Кант, Фихте, Шеллинг, Гегель и др.), они обсуждали условия неслучайности мысли и её зависимости от рефлексивности, то **внесение этого акцента** не в содержание размышления, а **в способ порождения мысли, особенно в мыслительное взаимодействие, в «коллективное мышление», рассмотрение такого двухслойного мышления** (содержательное мышледействие и формная рефлексия) **как базового комплекса** — стало нововведением Московского Методологического Кружка, инициатором которого стал Г.П.Шедровицкий.

Ещё на этой стадии становления, когда мышление оставалось главным предметом рассмотрения, а форма организации соотносилась с так называемой «содержательно-генетической логикой» (до начала 1960-х гг.), методология уже ввела новое бытие. Она **прошла путь от виртуальности рефлексивного бытия к рассмотрению рефлексивного бытия как подлинного, а «обычного» мыслительного бытия** — как виртуального. В этом новом бытии главными вопросами являлись вопросы об основаниях мышления, о способах развёртывания мысли, а наиболее близким прототипом подобного отношения к мышлению выступала философия Фихте и его размышления об исходных основоположениях и механизмах их проявления.

Те, кто вовлекался в дискуссии методологов, рассматривали своё пребывание в дискуссиях как пребывание в ином мире, обладающем иными правилами, ориентирами, основаниями, ценностями. Не имея возможности опознать исходные основания и их бытие в дискуссии, они **осознавали всё происходящее как создаваемое «здесь и теперь»**, как нечто сиюминутное, виртуальное. Систематические указания лидеров методологии на то, что **ход мышления автора (докладчика) зависит от его оснований и способности подчинить мышление основаниям, от его рефлексивной самоорганизации**, что сами основания — результат рефлексии предшествующей практики мысли и предшествующего анализа оснований и т.п. — эти указания не воспринимались как имеющие твёрдые опоры и сводились к интерпретации виртуального характера. Более того, сами методологи рассматривали свои основания как «временное бытие», как зависящие от исторической цепи реф-

лекции и только само рефлексивное бытие осознавалось как постоянное бытие духа. В отличие от Гегеля, прочно занимавшего позицию абсолютного мыслителя, позицию философа, реализующего функцию познавателя истины и строящего псевдогенетические конструкции завершённого типа, методологи внесли в эту позицию рефлексивную относительность как конечное основание. Этим они совместили собственно философскую и квазифилософскую, организационно-мыслительную, исторически обусловленную позицию, сделав «шаг назад» от того, что уже смог сделать Гегель. Но этим же они сделали и «шаг вперёд», раскрывая всеобщие основания самого бытия философской и любой иной позиций.

Устойчивость нового бытия, воспринимаемого «неметодологами» как виртуальное, методологи ММК, прежде всего Г.П. Щедровицкий, обнаружили в сущности не мышления, а деятельности. Дискуссионная реальность, подвергаемая рефлексии, позволила выделить различные мыслекоммуникативные позиции (автор, критик и т.п.), а затем и иные позиции (методологическая, логическая, конструкторская и т.п.). Поскольку в качестве культурно-средового фактора существовала необходимость соотноситься с диалектическим и историческим материализмом, то методологи воспользовались учением Маркса о «труде», о роли средств труда, производстве средств производства и т.п. Это позволило более систематически связать анализ позиций в мыследеятельности с анализом «деятельности», деятельностиных коопераций, систем деятельности и мыследеятельности. Необходимым стал поиск исходных оснований для описания и предписания деятельности, опыта деятельности, порождающих факторов. Системодеятельностное конструирование позволяло давать обоснование всем типам деятельностного бытия, включая философское и методологическое. Естественно, что само порождение новых позиций и типов деятельности обосновывалось не только историческими обстоятельствами, но и сущностными объяснениями переходов между действием и рефлексией, затруднением в действии и перспективностью рефлексии. Возникла необходимость искать внутренние условия завершённости в порождении систем деятельности.

Иначе говоря, бытие мышления размещалось в более широком бытии деятельности, дающем место и для действия, и для рефлексии, и для отрывающегося от рефлексии мышления. Бытие деятельности осмысливалось как исторически «безначальное» и порождаемое в определённой зависимости от особого бытия рефлексии. Устойчивым фактором становился мир норм и культуры.

Все подобные сложности обоснования порождающего процесса, создающего деятельность, воплотились в игромоделировании. Будучи оторванным от исторической цепи деятельности, игромоделирование показало (с 1979 г. в форме организационно-деятельностных игр), что можно иметь достаточно определённое начало в «живом» бытии деятельности. Например, исходные основания теории деятельности предстают как надисторические условия порождения деятельностных моделей в игровом пространстве. Рефлексивное связывание цепи игр снимает надисторическое бытие аппарата теории деятельности, так как обнаруживает его зависимость от опыта игромоделирования. В свою очередь, этот же аппарат, имея свою временную «подвижность», корректируемость, приобретает и иное бытие, в котором он становится основанием своих изменений по поводу проблемных ситуаций в использовании в конкретном игромоделировании. Появляется новая «метапозиция», приводящая к большему обобщению средств, к созданию более фундаментальных парадигм средств языка теории деятельности, а парадигматизация превращается в метапарадигматизацию. Она опирается уже на наиболее неслучайную форму категоризации, на ту форму «жесткого» движения мысли, которая получила названия: «восхождение от абстрактного к конкретному», «логика Гегеля» или «логика систематического уточнения». Получаемая в результате парадигма, как и формы её использования в типовых рефлексивных функциях, приобретает новый уровень устойчивости (см. результаты работы Московского Методолого-Педагогического Кружка), что отражается и в технологии и технике игромоделирования.

Тем самым история методологического движения от середины 60-х гг. XX века до наших дней показывает особый тип процесса порождения новых форм бытия, опознаваемых вначале как «ненастоящее бытие», как рефлексивное бытие, как «виртуальное бытие», не имеющее «обычной» устойчивости, как ускользающее от опознавания и возможности вхождения в него. В то же время, благодаря мышлению и применению языковых и логических условий определенности и однозначности содержания мысли, вторичной понимаемости, реконструируемости содержания и хода мысли, появлялись те основания, которые ставили ускользающее бытие на твёрдые опоры парадигматических оснований и строгих форм движения мысли, чем преодолевалась загадочность виртуальности бытия. А переходимость от основания к основанному, от «культурного» к «культурозначимому» позволяла сле-

дуть за такими процессами и в организации деятельности в практике, и в игромоделировании. Игротехник, создавая игру, игродействия, динамику игровых отношений, вытеснял виртуальность этого процесса и его результатов. Но объективное преодоление виртуальности игры и возможность видеть «привычную» каузальную обоснованность всего **не обесценивало субъективное сохранение виртуальности игропроцесса** как условия реализации функций игры, её достоинств. Это касается позиции игрока в первую очередь. Переход от стихийного пребывания его в игре, сопровождающегося наивным реализмом и наивной виртуальностью, к сознательному является качественным переходом, когда **для субъективного сопровождения виртуальность возвращается как функционально оправданная, необходимая и полезная**. Игротехник превращается в организатора использования виртуального бытия игроков для достижения целей игры.

2.5. Игровое самоопределение и осознание виртуальности игрового бытия

В ранее упомянутой игре можно было заметить все указанные типы явлений. Впервые попавшие на игру, как правило, рассматривали игропроцесс либо как продолжение своей профессиональной деятельности («реалисты»), либо как совсем не относящееся к базовому процессу («мифологисты»). Во втором случае игра представляла как особо организованный досуг, отдых, отсоединение от реальности проблем деятельности. Внутри этой группы участников были те, которые подчёркивали временность, «сиюминутность» игры. Очень **редко подчеркивалась особенность бытия в игре и самой игры, наличие некоторой «логики игрового бытия»**. Те участники, которые принимали участие в игре раньше (более 50% всего состава), в свою очередь делились на усматривающих пользу от игропроцесса, обычно — «частичную», хотя и не предполагая особого типа бытия игропроцесса, и на тех, кто заметил специфику игромеханизма, связывая с ней получаемую в игре пользу (меньшинство). Кроме того, все участники игры **замечали само наличие рефлексивного слоя**, особым образом дополняющего действенный слой. «Начинающие» или впервые пребывающие в игре, как правило, негативно относились к этому слою, расценивая его как мешающий «побыстрее» найти желаемое решение игрозадачи, отвлекающий усилия от «основного», содержательного процесса.

При этом были как те, кто с удовольствием и подолгу могли участвовать в поиске, так и те, кто стремился как можно быстрее прийти к результату. Недовольство ходом игры зависело от уровня акцентированности на результат. Тем более, что сам механизм игры предполагал усиление проблемных ситуаций, придание им принципиального характера, что неизбежно задерживало получение конечного результата. Предварительные результаты, часто оценивающиеся участниками как «достаточные», проблематизировались непосредственно критикой игротехников или через посредство поиска среди мнений игроков того мнения, которое могло бы противостоять авторской точке зрения. В этих условиях недоумение и раздражение активных участников оправдывалось ведущей ориентацией на достижение результата и субъективной уверенности в достаточности и «истинности» своей точки зрения. Попытки вовлечь этих активистов в рефлексивное отношение к своим усилиям вызывало недоумение и протест, инерцию поиска нужного им результата.

Иначе говоря, создание затруднений и даже их фиксация и оформление при «добросовестном» отношении к процессу целодостижения и решению исходных задач — не становились для содержательно и результативно ориентированных участников поводом для активного участия в рефлексии. Рефлексия хода решения задач, игровой организации решения задач, игрового бытия в решении задач и т.п. выступали для них инородным и излишним. Поэтому они не могли прийти к раскрытию особенностей игрового моделирования, игрового бытия, виртуальности игры. Необходимость осуществлять рефлексию и хода решения задач, и игрового бытия, его сущности и «законности» раздражала их и они чувствовали себя в рефлексивном слое как бытие в инородной среде.

Для тех участников, которые вовлекались или были склонны к процессуальному анализу и к рефлексивности, рефлексивно ориентированная организация игры была оцениваема либо позитивно-нейтрально, либо позитивно с энтузиазмом (меньшинство). Однако часто эта часть участников **пренебрегала результативностью** и как бы «зависала» в процессах, в процедурах. Участие в игропроцессе носило характер «образа бытия», что **не позволяло приходить к осознанию** внутренней логики игры, целостности **игрового механизма** и, следовательно, виртуальности игры. Это выступало уже не внешней, а **внутренней формой реализма**. Сами усилия игротехников, направленные на формирование игрового сознания, тормозились инерцией вовлечённости в реф-

лексию. Неслучайно, что такие участники, пройдя игру, возвращались в практику управления без целенаправленных результатов, с «рассыпанными следами» игровытия и **не могли отвечать на вопросы о том, чем помогла игра** и в чём её принципиальная полезность. Само по себе «иное бытие», будучи достаточно неопределённым, легко могло отчуждаться и забываться. Такому эффекту способствовало пребывание в рефлексивном слое, способствующем отстранению значимости шагов в действенном слое. Сущностная связь, функциональная зависимость между действием и рефлексией действия нарушалась.

В рассматриваемой игре «практическая» составляющая или базовые мыследействия касались оперирования с введенной онтологемой и её разворачивания на основе возникавших смысловых идей реконструктивного или проектно-конструктивного типа. Обесценивание этих действий лишало значимости весь игровой замысел и возможность организованного прихода к новым решениям поставленной проблемы. Тем более, что **групповые персонажи** не только **могли находить своё место в онтологеме**, но и те формы проявления, которые **раскрывали путь к достижению конечного эффекта** — влияния способа распределения бюджетных ресурсов на уровень (повышение) жизни населения. Именно на одной для всех онтологеме опознавались типы и особенности взаимодействия персонажей и **межперсонажная траектория возможного процесса прохождения** бюджетных средств. Неумеренная рефлексия, её вписанность в ход действий приводила **к разрыву отношений между персонажами**, к их случайности и формальности, **к невозможности доказательства возможности вводного варианта** влияния на прохождение бюджетных средств.

Успешность решения исходной игрозадачи (поиск наиболее надёжного варианта движения бюджетных средств, создающего эффект повышения уровня жизни населения, сопровождаемого целевым направленным действием всех типов персонажей) непосредственно зависела от соответствующего качества онтического (и онтологического) мышления, умения следовать объектной логике и вносить поправки при обнаружении нарушения этой логики. Кроме того, при заданности онтологемы она выступает как присваиваемое средство мысли и требует наличия **средственного слоя сознания** — осознания сущности средств и опознавание этой сущности при оперировании конкретной онтологической схемой. Иначе говоря, игроки должны были **вовлекаться** в использование или **в порождение того**

слоя рефлексии и рефлексивного мышления, который сосредоточен на средствах проблематизации и депроблематизации, на концептуальном обеспечении рефлексивного мышления и мышления вообще.

2.5.1. Принцип «реализма» в мышлении и преобразующая роль мыслительных средств в игре

Обычно те, кто не имеет достаточного рефлексивно-мыслительного опыта, не различают двух типов содержания — «смыслового» и «значеньевого» (естественного и искусственного, субъектов и предикатов мысли и т.п.). Поэтому, вводя онтологему и требуя соотносить мнения с её «устройством», выражать мнение через посредство онтологической схемы, игротехники создавали **предпосылки для разделения индивидуальных смыслов** и **наиндивидуальных значений** (онтологема). Применение языковых средств, неизбежное в коллективном мышлении, в решении подобных задач, подвергалось тому же расщеплению на смысловое и значеньевое применение этих средств. Рефлексия хода решения задачи и должна была не только стимулировать осознание всего бытия на игроплощадке, но и, в том числе, осознание исходных условий корректного, культурно значимого оперирования средствами мышления, соотнесения смысловых «материалов» и значеньевых «средств», соотнесения субъектов и предикатов мысли.

В связи с этим ожидаемыми стали те огромные затруднения, испытываемые игроками (управленцами и аналитиками) в переходе от стихийного процесса решения задачи к осознанному и организованному процессу, основывающемуся на разделении и соотнесении двух (и более) типов содержаний мысли. То, что **в практике управленческого и консультативного мышления протекает скрытым образом**, в условиях игромоделирования «открывается», но сознание с трудом привывает к новым формам участия в мышлении. Оно **старается вновь погрузиться в неразличения**, а игровые требования демонстративности «открытого» варианта отношений между составляющими мышления субъективно воспринимаются как чрезмерные и ненужные. Для того, чтобы сохраниться в прежнем типе мыслительного бытия, игроки **сводили** элементы оперирования **к бессодержательному манипулированию**, к видимости «серьёзного» оперирования. Это существенно задерживало весь процесс решения игрозадач, так как порождало потребность в длительном рефлексивном обнаружении формализма и безответственности.

Особую роль играли методические консультации. В реальности «коротких игр» (3 дня по 10-12 часов рабочего времени) их достоинства демонстрировались и вызвали заметные эффекты лишь в зачаточном виде. Но в то же время уже в этих условиях складывались предпосылки тех явлений, которые неизмеримо более заметными становились в развёрнутых формах игромоделирования (учебные «модули» — 2 недели с той же загрузкой по времени).

Благодаря методологической консультации **игроки вводятся в слой критериального обеспечения рефлексии**. Тем более, что в роли критериев выступают языковые средства теории деятельности. С одной стороны, проводя методологическую консультацию (как правило — макроигротехник, руководитель игры) представитель игротехнической команды **демонстрирует максимально строгие формы мышления**, применение высших понятий и категорий **для разъяснения сущности** возникших ситуаций и явлений, а также сущности содержания решаемых задач, применяемых ориентиров, предъявляемых нормативных рамок работы игрока, игротруппы, «игросообщества», а также работы игротехника, макроигротехника, методологического консультанта, диагноста, исследователя игропроцесса и т.п. Методологический консультант **демонстративно привлекает понятийно-категориальные схемы**, показывает движение мысли, полностью подчинённой «устройству» схемы, оживляя схему, **строит идеальные миры** на виду у всех и **рефлексивно комментируя само движение содержания мысли, самоорганизацию в мышлении с подчёркиванием** как самой содержательной стороны, так и со стороны формы мысли, её **зависимости от средств мышления** (языковых, знаковых и символических) и **от выражаемого в мысли внешнего бытия**. Тем самым консультант **открывает для игроков бытие мысли, её механизма**. То, что было неосознанно существующим, у каждого мыслящего игрока предстает в раскрытой, развёрнутой и «медленно» раскрывающейся форме бытия, что позволяет не просто заметить, но и частично войти в это бытие.

Следует подчеркнуть, что отсюда вытекает крайне важная **функция методологической консультации** — **показ** новой реальности, **реальности «чистой мысли»** как процессуально развёртывающегося механизма. Только встретившись с этим миром, **игрок получает в руки «зеркало» мыслительной культуры**, а через её посредство — сущность того, о чём ведётся речь. Однако для того, чтобы взять в руки это зеркало и этот тип бытия, игрок должен **уподобиться методологическому консультанту** в работе с привычными и мотивационно значимыми содержаниями.

Консультант реализует и другую функцию. Он **«работает» с тем материалом ситуации**, сложившейся в группе, который оценивается как наиболее сложный для раскрытия и который необходим для достижения намеченной цели. Однако консультант не просто подхватывает материал для мысли, субъект мысли для его раскрытия с помощью предикатов, средств теории деятельности. Он выбирает или подчёркивает те фрагменты, которые носят принципиальный характер. Этим он подчёркивает и демонстративно показывает место предикатов в общей структуре мысли. Если в предикате выражается сущность того, о чём ведётся речь, то случайно введённый материал ситуации должен быть ещё «расслоен» и подвергнут членению для отбора наиболее «близкого» сущности, наиболее с ней совмещенного. При появлении мнения о незначительной значимости материала консультант **демонстративно вовлекает других игроков** и даже игроков иных групп **в поиск соответствующего субъекта мысли**. Тем более, что игрок, задающий вопрос, может не замечать «подлинно» значимого в своём объеме выражаемого смысла, случайно выносить фрагмент событийного материала, опираясь на рефлектирующую интуицию. По вводимым рамкам требований к участникам игры вопросы на методологическую консультацию должны согласовываться в группах, а сам консультант работает не просто с фиксированным вопросом, а вопросом, включённым в многообразие вопросов от всех групп. Иначе говоря, **любой вопрос** от любой группы предстает для него как **вопрос от «всех» групп**. Все разъяснения делаются для сообщества, для каждого как для всех. Поэтому любой вопрос и **любой ответ** консультанта должен касаться всех. Лишь понимание всех ответов приближает игрока к пониманию происходящего.

Итак, для превращения вопроса в общезначимый и принципиальный, обращенный к «сути дела», консультант **демонстративно корректирует объем и содержание первичного текста вопроса**, приближая его к тому, что может быть замещено предикатом его консультационной мысли. Так как любой текст вопроса расслаивается на «исходные условия» и сам вопрос — «неизвестное», то корректированию подвергаются именно исходные условия или собственно фрагмент ситуации, события в группе. Параллельно **оформляется и сам вопрос** как «неизвестное». Для того, чтобы его оформить, консультант использует свои понятийно-категориальные средства (парадигму языка). Однако демонстративное, открытое выявление и оформление «неизвестного» консультант откладывает до начала развёрнутого ответа.

Сама основная часть реагирования на вопросы игроков как раз и сводится к **демонстративному построению «концепции»**, в рамках которой вопросному «ядру» («неизвестному») можно найти обоснование, место и связать его с остальными фрагментами структуры содержания концепции. Концепция строится с использованием имеющейся у консультанта парадигмы средств мышления. При этом само строительство концепции осуществляется демонстрационно, с **показом всех значимых переходов мысли**, чем достигается возможная убедительность и доказательность. Тем самым игроки приобретают первичный, а затем увеличивающийся **опыт наблюдения** за соотношением субъекта мысли со средствами построения предиката, за процессом строительства предиката, **за владением универсальными средствами ответа на любые вопросы**, за бытием этого «универсального языка», за характерными **особенностями техники мышления консультанта**.

Осознание бытия чистой мысли, средств и форм мышления, бытия языка оперирования включено в общую **рамку критериального раскрытия затруднений** в рефлексии игродействий. Поэтому консультант демонстрирует не только само бытие языковых средств, парадигмы и правил сочетания элементов парадигмы при построении чистомыслительных или объясняющих высказываний, а также языковой онтологии («мира деятельности»), но и **раскрывающее оперирование языком**. Случайно осознаваемое и подвижное, ускользающее видение происходящего **заменяется вполне строгой картиной происшедшего**, имеющей своё содержательное начало, все шаги развёртывания. Временное превращается, благодаря работе консультанта и осознанию такой работы, пониманию содержания и хода мысли консультанта, в постоянное, надёжное, существенное.

2.5.2. Принцип «адекватности самоопределения» и преобразующая роль системы игровых нормативных рамок

Вместе с этим начинается **осознание** методологического типа мышления и **деятельностного места методолога** в единой кооперации, особенностей тех заказов, на которые может и должен реагировать методолог. Для того, чтобы такой процесс имел место, игротехники, совместно с методологом, организуют **рефлексию всей структуры игродня** и игры в целом, включая место методологической консультации в игре.

Реальный ход игры имеет различные возможности обращаться к целостности игры, к её механизму и возможности раскрывать внутренние возможности вовлечения игроков в прохождение цикла развития и приобретения способностей к игре, **к сознательному использованию виртуального механизма игры**. Краткие игры лишь подготавливают к этому «прозрению». Развёрнутые типы игромоделирования могут позволять ставить вопрос о последовательном раскрытии специфики игры и игромоделирования, о своеобразной **«профессионализации» игроков, а затем и игротехников** как бывших игроков, увлечённых игромоделированием и видящих перспективу применения таких игр в практической, учебной или научной плоскостях.

Открытия, которые возникают в ходе игры, возникают сначала в содержательном слое коллективного и индивидуального мышления. При этом чем более **позитивно окрашено участие** в игре, чем более высок **уровень мобилизации**, осуществляемой игроком, и более **комфортна атмосфера** в игрогруппе и в межгрупповом взаимодействии, тем легче возникает **ощущение прироста содержания**. Однако часто этот прирост осознаётся неопределённым, интуитивно и игрок не может более точно сказать, в чём именно он осуществил «проход вперёд», в чём значимость этих содержаний, чем они отличаются от содержания уже известного, в чём различие его приобретений от приобретения его партнёров. Требуется достаточно большое время и некоторые условия, чтобы ответить на такие и подобные вопросы.

Уровень определённости, а нередко и сам объём новизны, зависят от способа приобретения дополнительных или уточняющих различий. Достаточно отчётливо замечается, что **после предъявления жестких требований** к технике мышления, при введении строгих выражений общезначимых содержаний и тщательной организации оформления новых смыслов, особенно за счёт построения схем и схематических изображений – **уровень контроля за тем, что появляется «нового»**, растёт и повышается определённость, однозначность ответа на вышеперечисленные вопросы. Подобное явление мы замечали и в упомянутой игре, в которой особую роль играла онтологическая схема и вся сумма мероприятий по её использованию и коррекции, наращиванию новых изобразительных компонентов.

Подобные же обстоятельства (схемотехника, контроль за оперированием схемами и т.п.) подводили к открытиям, касающимся особенностей процесса мышления, форм его организации. Перед игроками **открывался мир мышления как такового, мир языковых средств, мир мыслекоммуникации, а затем и мир решения задач, постановки и решения проблем**.

Особо следует подчеркнуть открытия, касающиеся мира норм. Первые впечатления начинающих игроков чаще сводятся к **атмосфере полной свободы**, открытости всех ко всем, возможности максимального самовыражения, не ограничиваемых никем и ничем. Тем более, что на игре и в игрогруппах, и на пленарных взаимодействиях, и даже в ходе методологических консультаций очень часто царит атмосфера активности, бодрости, благожелательности, возможности проявления юмора и доступной сатиры.

В начале игры руководитель игропроцесса даёт нужные установки, ориентиры, требования к игре и к участникам игры, касающиеся каждого. Если внимательно отнестись к подобным утверждениям, то необходимые **нормативные условия для адекватного поведения в игре** создаются, хотя и в зависимости от стереотипов руководителя игры. Нормативные рамки могут быть более детализированными и менее детализированными, но всегда в пределах, позволяющих предоставить **возможность** участнику игры **стать ответственным** за свои действия, поступки и т.п. То, что вводит руководитель игры, затем **поддерживается**, соответственно месту группы и организационному механизму в группе уточняется, **детализируется игротехником**. Прежде всего удерживается общий «план» движения процессов в игродне, фазах игродня (групповая работа по теме дня, пленарная работа как межгрупповое взаимодействие, рефлексия дня в группе, методологическая консультация, установка на следующий день и др.), в переходе от одного игродня к другому, рефлексии игры в целом. Если на установочном докладе руководителя игры даётся **общая карта нормативных рамок и проблемное напряжение в слое содержания**, то на каждой фазе эти требования доопределяются в применении ко всем.

Всё это сложное **нормативное поле**, усиленное различием типов игропозиций (игрок, игротехник, макроигротехник, актёр, режиссёр, зритель, сценарист, идеолог), а также характерными рамками мыслекоммуникации (позиции автора, понимающего, критика, арбитра, организатора), общения (позициями конфликтующих, согласующихся, идентифицирующихся, согласованно действующих), мышления в форме решения задач, постановки проблем и их решения, рефлексии (в функциях ситуационной реконструкции, нормирования, проблематизации, концептуирования, полагания и фиксации ценностей и идеалов), различных типов нормирования (ситуационного, тактического, стратегического, методического, методного, принципиального, подлодного) и т.п. **открывается игроку постепенно**. Каж-

дое открытие происходит в конкретных условиях внешнего указания, анализа хода действий и отношений, демонстрирования образца, попыток преодоления конфликта, на разных стадиях игропроцесса. Наиболее отчётливо опознавание того, что **действие игрока вписано в определенные рамки** и вне рамок оно теряет свою значимость и продуктивность, что эти рамки делают игроков совмещенными, равно-необходимыми, сопоставимыми по результату и т.п. происходит **в острых случаях неудач, конфликтов, сомнений** в оправданности действий, рефлексии и т.п. Объективной причиной сложного характера опознавания рамок, требовательности выступает **отсутствие нормативной культуры и социокультурная неопределённость** в отношении подобных процедур, существующие в профессиональном сообществе. Дополнительным источником сложностей этих обнаружений предстаёт и **новизна подобных форм** взаимодействий, насыщенных рефлексией и специфическими факторами моделирования совместного решения задач и проблем.

В игромоделировании рассматриваемого типа сконцентрированы «в одном месте» самые разные формы бытия и **организация** самого процесса игры **носит полифонический характер**, совмещая множество рамок. «Одни и те же» участники как особый тип морфологии в социокультурном и деятельностном пространствах вынуждены **корректировать поведение** не под одну, а **под множество норм**. Облегчает социокультурное пребывание игрока лишь то, что некоторые нормы **для определённой и типовой фазы игры являются ведущими**, требующими первостепенного внимания.

2.5.3. Игровое самоопределение и самоорганизация в игре

Игрок обнаруживает совершенно новый мир, по сравнению с которым **обычные** социодинамические, социокультурные и деятельностные **миры кажутся лишь далёким подобием**. В обычных мирах можно найти одну или такую ведущую норму, соблюдение которой предопределяет успех в решении поставленной задачи. На этом условии видится сама **технологизация в деятельности**. В игре технологизация предстаёт как самое первоначальное, «иллюзорное» направление в организации игропроцесса. При технологизации деятель осуществляет такую самоорганизацию, в которой он подвергает корректированию своё бытие под устойчивую и вполне определённую, фиксированную норму. В условиях игры самоорганизация участника вклю-

часть в себя **выработку для себя и для партнёров субъективно значимых норм**, взятие за них и их реализацию ответственности **при наличии** извне введённых, всегда **достаточно абстрактных рамок**, не сковывающих самоорганизационную инициативу. Поэтому игры и были названы «организационно-деятельностными», хотя их можно было бы назвать и «самоорганизационными» играми.

Все вышесказанное выделяет совмещённые группы проблем бытия в игромоделировании — самоорганизации и самоопределения. Именно **самоорганизация становится необычайно подвижной** в силу непредсказуемости конкретного хода локального процесса игры при всей объективно вводимой сети нормативных рамок. В отличие от технологически организованных систем игра в своей основе является виртуально насыщенным бытием, так как **количество факторов**, воздействующих на конкретное поведение участника, взаимодействие не просто велико, а **принципиально открыто для увеличения**. Оно разрушает технологический тип внешней организации и создаёт иной тип организации — «технический» (мысле технику, психотехнику, группотехнику и т.п.).

Мы уже отмечали, что в основании игры лежит принцип сознательно порождаемой иллюзорности и готовности к иллюзии, к вхождению в любой вариант сюжета, в любые миры, к неограниченной идентификации, к бытию иного типа, к иному бытию. И это носит всегда временный характер, так как сам заказ на игру появляется тогда, когда ещё нет надёжного основания или версии преодоления проблем и требуется поиск вариантов. В отличие от мыслительных «манипуляций» в игре они охватывают и мышление, и действие, и чувственные состояния, и мотивации, и отношения и т.п.

Тем самым сама **самоорганизация превращается в поисковый процесс**, опробывание с меняющимися условиями порождения самоорганизационных эффектов. Эти процессы приобретают виртуальный характер. Чем менее опытен игрок, тем менее управляемым и более виртуальным является ход его самоорганизации. И наоборот, **чем опытнее игрок, тем больше он видит рамки, их устойчивые образы, тем легче он их совмещает и помещает самоорганизацию в нечто устойчивое**. Игротехник обладает ещё более сложным и иерархизированным видением рамок. Но и он не может свести самоорганизацию к адаптации к технологически значимому внешнему комплексу, так как подвижное, индивидуализированное бытие и **динамика самоорганизаций многих участников** неизбежно вынуждает вырабатывать ситуа-

тивное, «сиюминутное» отношение к ней. Этим вновь **усиливается действие факторов** непредсказуемости и виртуальности реального бытия и **виртуальности внешнего корректирующего воздействия**. Ответственность за коррекцию становится ситуационной, неустойчивой.

В этом отношении особенности самоорганизации и внешней организации игродействий со стороны игротехников сближаются с тем, что происходит на войне, при увеличении объема непредсказуемости и риска негарантированность победы. Целевая акцентировка, в отличие от технологической, усиливается, а успех зависит от ситуативной самоорганизации командиров всех уровней иерархии. Лишь при появлении **фрагментов определенности задач и их решения** усиливается действие фактора упорства, мужества, воли, самопожертвования и т.п. В армии существует иерархия управления, в которой представлены и уровни принятия решений, и типизация управления в зависимости от характера специализированных сил, вовлекаемых в борьбу. На каждом уровне переход **возникает оппозиция «тактического» и «стратегического» начал**, оппозиция **«базисного» и «сервисного»** в распределении сил. Так как огромная роль самоорганизации в игре несомненна, а наряду с ней включается **лидерское самовыражение**, то даже в отдельной группе могут складываться самые различные **временные организационные структуры** и временное заимствование позиций «исполнителя», «управленца», «заказчика», «сервиса» и т.п. Подобные структуры порождаются на пересечении организационных усилий игротехника и лидеров группы.

Участие лидеров в межгрупповых взаимодействиях может приводить их к заимствованию позиций не только управленца, но и макроуправленца (например, организатора игры), а также его сервисных звеньев. Так как **инициатива лидеров** (игроков) не только допускается, но и поощряется, то их самоорганизация должна быть направлена через действия на уровнях игротехника и макроигротехника. Это возможно лишь в случае **оформления и особого «вождения» временных организационных и оргеструктурных замыслов**, складывающихся временных **организационных структур**. **Виртуальный характер** временного бытия таких структур, их проявления, накопления полезных содержаний, идей, решений, а также иллюзий, ошибок, неточностей и бессмысленностей, **должен быть осознан и принят**. Только тогда можно целесообразно их использовать и своевременно корректировать, устранять, заменять новыми и т.п.

На этом фоне и выделяется различие ситуационной, тактической и стратегической самоорганизации игрока и игротехника. Как правило, фиксация, оформление стратегий и тактик в линиях действий группы происходит очень сложно. Желание побыстрее решить поставленные задачи противостоит усложнениям в рефлексии действий, в придании рефлексии тактического и даже стратегического характера. Тем более, что объективные рамки времени групповой работы при наличии многих версий, лидеров, взаимодействия активных членов группы всегда осознаются как «малые», недостаточные для получения хорошего результата даже по базовому процессу, а не в слое рефлексии.

2.6. Самоопределение как фактор достижения высших форм профессионализма в управлении

Между реальным ходом процессов, сцепления фрагментов разнородных действий различных членов группы при корректирующей активности игротехника, с одной стороны, объективно предполагаемой системой нормативных рамок, присущих игре, с другой стороны, и самоорганизацией каждого участника, совмещением самоорганизаций, построением персонализированных версий стратегии и тактики, попытками их реализации и коррекции, с третьей стороны, существуют **корреляции**. Чтобы придать организованность комплексированию всех слоёв бытия игры и сделать дееспособным и продуктивным многообразие виртуальных фрагментов целого, требуется высший тип профессионализма в управлении.

Так как открытие всё более усложняющегося мира норм и рамок, в которых должна протекать игра, ставит перед участником выбор типа отношений к рамкам, то при серьёзном подходе к построению своего бытия в игре открывается и мир самоопределения, а затем переход к самоопределённому поведению в игре.

Мы уже упоминали, что вначале игроки, в той или иной степени, не обращают внимания на содержание установочного доклада, хотя в нём уже заявляется предварительная схема нормативных требований к игровому бытию участников. Более значимым предстаёт понимание содержания по теме и проблеме, заявленных в игре. Способ прохождения пути в игре, который гарантировал бы решение фиксированных проблем, не подвергается анализу как относимый к последующим событиям, к тому, что «как-нибудь» сложится в реальной

динамике. То, что высказывается на установочном докладе, не связывается с индивидуальными усилиями и относится к усилиям «всех». К тому, что значимо лишь «в принципе». Поскольку реальная работа начнётся позднее, то подготовка к ней происходит лишь через чувственно осознаваемую готовность начать, как только завершится ориентирующая фаза. Лишь те участники, которые уже имеют опыт пребывания в подобных играх, стремятся более серьёзно отнестись к нормативным требованиям и усматривать в них нормативный образ будущего поведения.

Тем самым на установочном докладе большинство игроков «пропускает мимо» всё, относящееся к способу будущего бытия в игре. Поэтому они **не осуществляют предварительного игрового самоопределения**. Тем более, что абсолютное большинство специалистов не готово к самоопределению **из-за отсутствия** самой культуры самоопределения. Физически входя «на территорию» игры, они продолжают существовать вне игры и не озабочены ответом на такие вопросы, как «в чём сущность игры и каковы характерные особенности бытия в игре?», «каков тип проводимой игры и в чём состоят более конкретные требования к игроку со стороны игры?», «какова тема игры и её влияние на подготовку и проведение игры?», «что такое игрок?», «какова основная схема будущего бытия в игре?», «какие фазы в игре и что они требуют от игрока?», «в чём основное проблемное напряжение?», «что мне интересно в игровом бытии?», «как связаны мои интересы с пребыванием в игре?», «в чём сейчас состоит мой интерес?», «возможна ли реализация моих интересов в игре?» и т.п.

Не задавая подобных вопросов, игроки приступают к игровым действиям, которые, особенно для имеющих незначительный игровой опыт, не отличаются от привычных доигровых, «практических» действий. Если же условия и специфика игры осознаются, воспринимаются как нечто иное, чем обычное профессиональное бытие, то чаще определенность иного бытия сводится к исчезновению привычной ответственности, прикреплённости к обязанностям, к свободе самовыражения и радости «откреплённого» бытия и т.п. В то же время **при подготовке к пленарному межгрупповому взаимодействию**, происходящей в группе, встречаясь с необходимостью действовать вполне определённо, принимать ответственность за вводимые версии, неслучайно реагировать на иные версии, идти на согласование допустимых коррекций содержания версий при **выработке версий от имени группы в целом, принимать на себя ответственность за изложение груп**

повой версии и вырабатывать отношение к версиям иных групп по критериям содержания и способа, выработанной внутри группы и т.д. легковесность отношения к игре подвергается критике и переосмыслению. Это становится ещё очевиднее, когда задача состоит не в подготовке групповых мыслительных версий, а в **разработке сценариев демонстрационных игродействий и их реализации в ходе пленарного взаимодействия**. Ответственность, которую берёт на себя игрок, касается разностороннего проживания модельного сюжета по теме в рамках осмысленного и обоснованного проекта модельного бытия — сценария. В этом случае вовлекаются и мыслительные, и чувственные, оценочные, и действенные механизмы, подчиняемые требованиям сценария. Тем более, что сценарирование предопределяется сущностью моделируемого явления, спецификой содержания поставленной перед игрой цели и задачи, особенностью анализируемой проблемы и т.д.

Игрок начинает чувствовать, что он во всей полноте вновь встречается с теми же проблемами, с которыми он «расстался» в доигровой период. При этом способ выработки отношения к проблемам предстаёт как гораздо более сложный, чем сложившийся до этого. Соединение огромной открытости к активному участию в поиске с коллективностью поиска, с параллельной активностью других игроков, со сложными аспектами взаимодействия между ними ещё в стадии сценарирования, а затем на стадии постановки демонстрационных действий в рамках сценария оказывается процессом, в который включён огромный набор требований и ориентиров. Чтобы соответствовать этому набору, игрок должен **осуществить явное опознавание требований и выработать отношение к ним**, чтобы придать участию в групповой работе осознанный характер.

В этом процессе ведущим слоем выступает самоопределение. В отличие от простых форм и уровней мотивации, в самоопределении решающую роль играет сознание и самосознание, основанные на **субъективной рефлексии**. Если в «обычном» мотивационном процессе стихийно и неопознаваемо строится образ потребности и он сопоставляется с образом «предмета потребности» или с образом того, что может иметь потребностную значимость и найдено вовне человека, то **при самоопределении строится образ себя как конкретной субъективности** с определенными стремлениями («желающее Я») и он совершенно **не стихийно, контролируемым, благодаря рефлексии, образом соотносится с образом такого носителя субъективности, который соответствует требованиям** нормы («требующее Я»). Без рефлексии и

мыслительной самоорганизации нельзя построить оба типа образов «Я». Применительно к анализу нормы предполагается её «субъективное прочтение». Естественно, что начинающий игрок, как правило, **не обладает опытом самоопределения** и подготовки к нему. Поэтому процесс открытия мира самоопределения происходит достаточно драматично. Игротехник напоминает о требованиях к типу процедур и процессов, указывает на несоответствие реальных действий и всего поведения игроков этим требованиям, а игроки достаточно долго не могут понять, что от них требуется. Чаще всего **требования понимаются «объективистски»**, вне субъективного осмысливания. Игрок вырабатывает отношение не к себе, а к чему-то отчужденному, а само это отношение является стихийным, неуправляемым. **Трудности** такого рода **предопределены самой объективистской ориентацией в образовании** специалистов. Тем более, что в игромоделировании нормы различного рода касаются тех слоёв бытия специалиста, которые либо игнорируются образовательными системами, либо предельно случайно «упоминаются», не сопровождая первичные знания о них практикоориентированными тренингами и т.п. (общение, мыслекоммуникация, рефлексия, анализ текстов, идентификация и т.д.).

На фоне попыток самоопределиться к типу процедуры рано или поздно **включается процесс самоопределения к игровому бытию** и, следовательно, **к виртуальной насыщенности игробытия**. Вне подобного самоопределения эффективность игродинамики понижается. Все выводимые «на сцену» процедуры должны быть демонстративными, ориентированными на совмещение позиций актёра и зрителя, а поэтому живущими в этот момент, «здесь и сейчас», как отмечал К.С. Станиславский. Самоопределяясь в подобных условиях как актёр и как зритель, игрок **должен найти в своих интересах** (содержательных и по способу) **то, что могло бы быть значимо для актерского бытия и для бытия зрителя**.

Самоопределение завершается либо выбором образа «требующего Я» и готовностью соответствовать предложенному типу бытия, либо, в дополнение, коррекциями в образе «желающего Я» с последующей коррекцией реального состояния под содержание образа «требующего Я», либо выбором в пользу образа «желающего Я», с сохранением текущего состояния, либо таким выбором в пользу образа «желающего Я», чтобы затем совмещение, по содержанию, образов двух типов использовать для перехода от установки на самоорганизацию к установке на реализацию требования скорректированной нормы

В практике игр, как и в самой профессиональной деятельности, нормы расслаиваются по уровням абстрактности и тогда **появляются обобщенные требования «быть актёром вообще»** и т.п. наряду с более конкретными и совершенно конкретными нормами. Поэтому **расслаивается и процедура самоопределения**. Подобные усложнения ещё более затрудняют самоорганизацию реальных игроков. Как правило, самоопределенческий процесс **выделяется как особый слой** всего целостного игрового процесса. Начинаясь, с запозданием, вместе с возникшими затруднениями у игроков, попытками осмысленно самоорганизоваться или в ходе «принудительного» введения в игровой процесс за счёт игрофазы по теме «самоопределение в игре», самоопределение концентрируется на этапе рефлексии дня в группах. Но зависимость эффективности в игровых действиях от уровня самоопределенности распространяет начинающийся **процесс самоопределения** и на фазу групповой работы по теме дня, **и на иные фазы**, включая и методологическую консультацию.

Поскольку стратегия игры предполагает создание проблемной ситуации, «завязку и кульминацию» для всего состава игроков, то по мере индивидуального прихода к проблемной ситуации и его совмещения с приходом к такому состоянию в группе и в целостности состава игроков создаются условия для более глубокого и принципиального самоопределения в игре. Если **первоначально** то, относительно чего происходит **самоопределение, обладает локальностью** в пределах решения вполне определенной задачи и даже стороны решения этой задачи, то **постепенно объем** того, относительно чего происходит самоопределение, **расширяется**. Часто раскрытие целостности игры и способа бытия в ней начинается или находится в промежуточной фазе во время рефлексии игры в целом и в ходе прослушивания заключительного доклада руководителя игры. Тем самым **полнога адекватного самоопределения является ценностью и идеалом** в самоорганизации игрока, реализация и достижение которых крайне усложнены непрофессиональностью игроков как актёров и общей неразвитостью субъективного механизма самоопределения.

В игре указанного типа (ОДИ) наряду с «расщеплением» процедур на мышление, коммуникацию, согласование, идентификацию, действие и т.п., вызывающим расслоенное нормирование, самоопределение, самоорганизацию в индивидуальных и групповых формах, осуществляется **совмещение типов бытия**. В едином пространстве игры присутствуют бытие **жизнедеятельностное, соци-**

одинамическое, социокультурное, культурное и деятельностное. В каждом типе бытия обнаруживается своя «закономерность» и протекающее из неё множество нормативных предопределений. Характерно, что сама **возможность самоопределения зависит от того, удалось ли игроку войти в затруднение, обусловленное невидением и неучётом типа бытия**.

Между представлением о бытии и содержанием нормы, исходящей из необходимости учета такого бытия, существует переход, осуществляемый в рефлексии. **Меняется статус представлений** с познавательного на нормативный (предписывающий) даже в том случае, когда по содержанию соответствующего текста, выражающего представление, различия не обнаруживаются. Описание, переводящееся в предписание, требует от человека смены типа поведения и самоорганизации. Именно в играх этого типа (ОДИ) **смена статуса содержания** в едином рефлексивном пространстве **происходит гораздо чаще**, чем в «обычной» практике деятельности. Актёры вовлекаются в позицию режиссёров и даже сценаристов, **порождая сценарии и фрагменты сценариев с учётом фрагментов опыта** игровых действий, как своих, так и партнёров в одной и той же группе, в других группах. Быстрые переходы от действий к их описаниям, а затем к построению предписаний в форме сценариев, к реализации фрагментов сценариев, коррекции в ходе реализации в рамках сопровождающей рефлексии и т.п. составляет основное **причинно-следственное «тело» игрового процесса**. Демонстративность лишается признака «постоянности» и обладает гибкостью, подвижностью и, в целом, огромной сводимостью к виртуальности. В массе тела игрового процесса и **выявляются фрагменты, могущие соответствовать целям и задачам** фаз, стадий, целостности игры.

На этом фоне сдвигаются процессы, обусловленные динамикой индивидуальных потребностных состояний (жизнедеятельность), реализацией норм преобразования чего-либо (деятельность), согласования индивидуальных интересов и способов их удовлетворения (социодинамика), использования или коррекции критериев организации рефлексии поведения или деятельности (культура и культуродинамика) и т.п. **Различить эти процессы, протекающие в различных внутренних детерминациях** не легко, тем более при отсутствии достаточного опыта организованного познания и при стремительной динамике происходящего. Даже тогда, когда **сущностно ориентированная рефлексия** на методологической консультации фиксирует, в мыс-

ли и речи методолога, все указанные различия, восприятие жестких, точных различий происходит очень затрудненным образом и медленно сознание игроков подстраивается под сам строгий тип мышления, под особую конструктивно полагающую форму мышления консультанта при всех апелляциях к происшедшим событиям фазы, стадии и целостности игры. В рамках игрогруппы в ходе игры могут выделиться фрагменты концептуальной рефлексии текущей подготовки к выходу на пленарное взаимодействие и в рефлексивной фазе стадии игропроцесса. Но, несмотря на максимальную приближенность к «живым» демонстрационным и мыслительным попыткам решения игрозадач, эти концептуализированные обобщения с трудом выделяются из «тела» действий и рефлексивных описаний. **Сознание** игроков ещё **не обладает достаточной подвижностью** во всех этих переходах, особенно внутри рефлексивного слоя происходящего.

Тем самым различение типов бытия и «**бытийное самоопределение**» происходит замедленно и темпы прозрения являются индивидуализированными, не синхронизированными, не согласованными по месту и времени в пространстве игры.

Иначе говоря, переход от стихийного, несамоопределенного бытия игрока к самоопределенному, выступающему как базисное условие эффективности игры для игрока и для разрешения самой проблемы, ради которой создаётся игра, является крайне сложным и драматичным. От его динамики зависит **становление игрока как активного соучастника всего игропроцесса, как совмещающего реалистичность «внешних» проблем, серьёзность отношения к их раскрытию и преодолению и виртуальность «внутренних» форм бытия**, представляющих средствами реагирования, разрешения и самой постановки, осознания внешних проблем. Вместе с ростом самоопределенческого потенциала, а также ясности понимания нормативного поля игры, **растёт и потенциал ответственности** в условиях игры. Более того, всё накопленное в драматичном процессе участия в игре становится неотъемлемым достоянием участника игры, его профессиональным и социокультурным «наследием», переходимым в привычные ситуации жизни и деятельности. **Развивающая функция игры прежде всего воплощается в изменениях механизмов самоопределения и самоорганизации.**

Эффект воздействия игропроцесса на игрока и всех участников предопределяется особенностями взаимоотношений и воздействий участников друг на друга, складывающихся в игре. В ходе игры **более ускоренно**, чем в обычных (жизнедеятельностных, социодинамиче-

ских, социокультурных, деятельностных и т.п.) условиях, **протекает процесс социализации и окультуривания**. Так как нормативное поле игры в начальный период индивидуальной игропрактики или практики пребывания в играх отдельного человека² «почти» не замечается, это способствует **вытеснению стереотипов ответственности и обязательности**. Игрок как бы возвращается из деятельностного мира в привычный, в котором нормы от него не отчуждены, как и сам процесс нормирования. Игрок приобретает **инерцию дистанцирования от норм и ответственности**. Вытеснение нормативности касается не только слоя решения фиксированных задач в ходе игродействования (в рамках, специфичных для деятельности и мышления), но и в слое социокультурных и даже социодинамических отношений. Не имея возможности уйти от внутригрупповых и межгрупповых взаимодействий, игрок начинает **вводить фрагментирование согласовательных процедур**, снижать их принципиальность, долговременность действия и т.п. **В ещё более редуцированной форме** представлены в такой социокультурной и социодинамической практике **процедуры идентификации**.

2.7. Идентификация и виртуальность в групподинамике

Следует особо отметить специфику этих «фрагментов». В отличие от социокультурных отношений, опирающихся на использование взаимоприемлемых или всеобщезначимых критериев согласования и самого введения способов взаимодействия конфликтующих сторон, в социодинамических отношениях вместо критериев вводятся основания, протекающие из индивидуальной жизнедеятельности («я так хочу», «мне так кажется», «у меня такие привычки», «меня в эту сторону тянет» и т.п.). Поэтому согласование и сама динамика конфликта, столкновение двух участников бытия в одном пространстве носит характер ситуативности, непредсказуемости, временности, привязанности к индивидуальной траектории внутренних состояний и внешних реагирований каждого. В игромоделировании временность и случайность динамики дополняется фрагментарностью, быстротой смены основания и другими эффектами, порождающими собственно **виртуальные явления в слое социодинамики**, прежде всего в согласованиях. Сама значимость согласования уменьшается и этот процесс становится ритуализированным, «ненастоящим», сводящимся к согласовательным «искоркам».

Однако вместе с увеличением игрового опыта, более дифференцированным видением процессов в игре, нормативных рамок, **приобретением совместных обязательств и усложнением содержания ответственности** (групповой и межгрупповой) опора на индивидуальное видение и индивидуальную динамику потребностей и запросов к партнёрам постепенно сокращается. Меняются сами основания социодинамического поведения. Наряду с согласованием в слове способа совместного действия всё большую роль приобретает согласование межсубъективных отношений, **налаживание совместного бытия, сплочения**. В зависимости от индивидуальных особенностей темпы «возврата» к ответственной социодинамике и к росту качества этих процессов могут быть различными. Но именно в игропрактике, в условиях игромоделирования, в сложном нормативном пространстве и быстром течении всех процессов, быстрой смене мыслительных и т.п. межсубъективных отношений очень быстро дифференцируются. Прежде всего выделяются **различия между «микрогрупподинамикой» и «групподинамикой»**, соответствующими типами сплочения по основаниям: симпатии (антипатии), с одной стороны, и приверженности к решению совместной задачи. Участник игры через посредство рефлексии **выявляет для себя сущность того, на что он опирается при сближении с партнёром**, а затем использует результаты своего понимания основания, его нормативного выражения для осуществления соответствующего самоопределения (микрогруппового и группового), вовлечения в ход самоопределения своих партнёров.

Более сложные формы сближения, сплочения, соответствующих отношений между игроками складываются на последующих этапах социодинамики. Наряду с «задачным самоопределением», с ним связанным ходом сплочения **возникает «проблемное самоопределение», «идеальное и ценностное самоопределение»**. Если проблемное самоопределение ещё сохраняет «групподинамические» отношения между игроками, хотя и усложняет их, то переход к идеалам, к ценностям, к соответствующему им самоопределению, последующему изменению в характере сплочения означает **переход к «макрогрупподинамике»**, к появлению признаков макрогруппы.

«Объективным» основанием различия в отношениях между игроками, опирающихся на задачи и проблемы, с одной стороны, и на идеалы и ценности, с другой стороны, состоит в том, что **при реализации одного и того же идеала и ценности могут быть сформулированы самые разные задачи и проблемы**. Самоопределившиеся в пользу конк-

ретных проблем и задач могут противопоставляться с теми, кто самоопределился в пользу иных проблем или задач. В то же время, если самоопределение осуществлено относительно фиксированной ценности или идеала, то при соотнесении различных проблем или задач, обнаружении «прикреплённости» к различным проблемам или задачам, противопоставление либо устраняется, либо носит совершенно иной характер. Приверженцы различных задач или проблем **используют идеалы или ценности как фактор близости различных групп**, близости субъективной и достаточной, чтобы различие решаемых задач или проблем не вело к конфликту, непримиримости. Иначе говоря, **макрогрупповое сближение переносит эффект сближения на групповые формы сближения** и нейтрализацию «отдаления» различных групп. В одной и той же группе игроков постепенно складываются многослойные отношения (микрогрупповые, групповые, макрогрупповые).

Поскольку комплектование групп зависит от множества случайных обстоятельств, включая и близость реального профессионального бытия специфики предлагаемых ролей, то трудно предсказуемым становится процесс влияния тех или иных рамочных требований на ход сплочения и на сам процесс самоопределения относительно типов групповых отношений. Более определённой выступает зависимость выделения того или иного звена нормативного пространства, акцентирования связанного с ним самоопределения и сплочения от приверженности к звену имеющегося в группе лидера. Если удастся достаточно быстро выявить лидеров в группах и их системы содержательно-тематической и технологической направленности, то можно делать достаточно значимые прогнозы групподинамики. Однако во всех случаях объём непредсказуемости остаётся достаточно велик. Исключения составляют случаи сохранения в последующей игре основного лидерского состава из предшествующей игры даже при значительном изменении темы игры.

Тем самым для указанного игромоделирования характерны как **существенно более высокие подвижность, непредсказуемость, гибкость межсубъективных и групподинамических отношений**, резкий рост многосторонности социальных и социокультурных отношений, что обеспечивает рассмотрение игропрактики как особый «полигон» социализации и окультуривания, так и тенденция **перехода от виртуального характера порождаемых явлений социального и социокультурного типа, сплочения и выделения «групповых единиц» к устойчивым объединениям**, их инерциальности, переносимости возникших отношений

в послеигровой период. Именно на этом фоне достигается эффект складывания **проектно-проблемных команд**. Сплотившись в ходе выработки проектов изменённой деятельности как реакции на фиксированные проблемы, команды приобретают готовность и значительную способность к реализации проектов.

Проблемно-проектное основание командообразования дополняется **типодеятельностным сплочением**, что возможно при мировоззренческом и мироотношенческом слое группоотношений применительно к миру деятельности. Иногда выделяются моменты **сферодействительного сплочения** с атрибутами подобного рода (макрогрупподинамики). Особенно интересны случаи типодействительного и сферодействительного **пересамопределения**, которое влияет на изменение игрока в ходе игры и в послеигровой период. Прежде всего это касается смены ценностей профессионального типа на ценности методологического типа. Сначала игроки, имеющие профессиональный опыт и содержательные ориентации, **смещаются от значимости действий к значимости рефлексии**, от содержательности к форме мышления и т.п., что сопровождается резким увеличением времени, уделяемого рефлексии и рефлексивным рассуждениям. Часто такое изменение акцентов порождает напряжение и даже конфликты внутри групп, особенно если они более склонны к задачной организации мышления и деятельности. В последующем **появляется значимость критериев и критериальных** (для рефлексии в её содержательности, а затем — по способу организации) **рассуждений**. Подобное переакцентирование также создаёт диспропорции в общей динамике общения и коммуникации, особенно в случае приверженности основного состава группы к содержательности и умеренной рефлексии.

Индивидуальное смещение в сторону значимости рефлексивного слоя игропроцесса, а особенно — в сторону значимости критериального обеспечения, приводит к **необходимости поиска «союзников» и «сотрудников»** не только в «своей» группе, но и во всех группах. Кроме того, появляются повышенный интерес и **стремление к участию в игротехнической рефлексии**, где максимально воплощаются особенности методологического анализа действий всех и тем более самих игротехников, методологов. Попытки перенести понятие, как правило — неточного, неполного, результатов и моментов внутренней игротехнической рефлексии на процесс обсуждения в группах создаёт дополнительные недоразумения и конфликты. Но постепенно переориентация, если благоприятно преодолеваются затруднения и растёт

правильность понимания происходящего, самих критериев и техники организации игропроцесса, ведёт к складыванию перспективы своего становления методологом и игротехником. Надо подчеркнуть, что **фрагменты «методологического» включения** такого игрока для группы **предстают как виртуальные**, не имеющие внутренней значимости, инерциальности, динамики развития и т.п. Они формируют неблагоприятное впечатление на основную массу участников игры, чем затрудняют действие «перевосплащающегося» игрока как по содержанию и по форме его мыслей, так и по чувственному тону и мотивационной линии. Дополнительные затруднения возникают и в отношении с командой игротехников. Как правило, попытки своего проявления в кругу методологов и даже на рефлексивно значимых линиях обсуждения в пленарном варианте являются сначала крайне стихийными и случайными, неудачными, невписанными во многие контексты. Они и в глазах методологов выглядят как виртуальные. Если быстро изменяющийся игрок преодолет этот тяжёлый этап внешнего выражения своих превосплещений и достаточно благополучно будет учитывать критические замечания, не обесценив мотивацию к рефлексивно-критериальному слою всей работы, то он станет всё более корректно идти в новом направлении и получит поддержку методологов, игротехников, откроется путь в их «командное бытие».

2.8. Стратегии в игропроцессе и виртуальность в оценке течения игры

Динамизм и предельная сложность структуры и проявлений игры создаёт огромные **трудности во взаимодействиях внутри самой команды игротехников**. Ведущий игры, как правило — максимально подготовленный и компетентный методолог, реализующий (чаще всего) и функцию методолога-консультанта, должен принимать решения, касающиеся целостности игры. Он не только организует подготовку к игре, её проектирование, но и придание определенности самому ходу игры как целостности, реализацию замысла. Поскольку руководитель игры, как **макроуправленец методологического типа опирается не только на содержательную канву**, сведения о доигровой реальности деятельности, **на рефлексивное видение хода игры**, но и **на всю ему доступную критериальную базу** (теорию игры, парадигму языка теории



деятельности и т.п., а также соответствующие идеи и ценности типа игры и игры вообще), то общее нормативное видение носит у него **стратегический характер**. Все возможные конкретизации по ходу игры носят локализованную значимость. В то же время возникающие и фрагментарные личные наблюдения, понимание рефлексивных суждений и рассуждений игротехников и игроков, фрагменты тематизированных реконструктивных рассуждений в процессе игротехнической рефлексии и т.п. — **все возникшие образы** происходящего соотносятся со стратегическим видением игры и **создают почву для подтверждения и опровержения реализуемости стратегии**, основания для коррекции стратегии, если это считается возможным и необходимым.

До детализированного соотнесения материала рефлексивных реконструкций со стратегией сами фрагменты материала **воспринимаются как виртуальные явления**, так как они имеют определенность по своему содержанию, но не обладают ни завершенностью, ни инерциальностью, ни возможностью отождествить с реальным ходом процесса. Характерно, что в процессе рефлексии игротехнической работы при выполнении задания по реконструкции ситуации **легко создается различие в понимании и оценке того, что происходит**, с точки зрения макроигротехника и игротехников. То, что выглядит как само собой разумеющееся, во мнении игротехника предстает как более значимое или менее значимое, имеющее иную сущностную основу, относящуюся к иному типу явления и т.п. Система отсчета и оснований значимости лежат, с точки зрения макроигротехника, **в стратегии, понимание которой у него, как правило, иное, чем у игротехников**. Различие может быть локальным и незначительным, но достаточным, чтобы понимание и оценка событий были расходящимися. Тем более, что многочисленные локальные **пробные действия или складывающиеся результаты могут иметь значимость, далеко выходящую за пределы конкретной игры**, и становиться материалом для заполнения «мест» в более охватывающих стратегиях, касающихся судьбы игродвижения, игротехнической культуры, методологии в целом и т.п. Поэтому **макроигротехник гораздо ближе к пониманию игры как «фрагмента»** в истории игр и игродвижения, культуры и методологии, образования и управления. Для него эти фрагменты первоначально существуют как виртуальные «единицы жизни», а его общая направленность состоит в придании этим единицам иной, чем виртуальная, значимости и последующего бытия, через посредство рефлексивных переходов. Все эти размышления и стремления не только не соответ-



ствуют стремлениям игротехников, но и **создают напряжение, сопротивление** в игротехнических анализах и согласования содержания вытекающих из этого выводов. Напротив, реплики стратегического и метастратегического характера, возникающие в устах метаигротехника, звучат как «выключенные» из контекста, как странные и виртуальные по своему статусу.

Подобные расхождения «естественны» для любого совместного взаимодействия методологов, в том числе и на специальных методологических семинарах. Оно предопределяется **индивидуализированностью пути социализации, окультуривания, включая профессиональные и культурные формы социализации**. Но естественные стороны индивидуальных отношений понимания, согласования, идентификации и т.п. испытывают сильнейшее корректирующее воздействие в условиях сложной организации взаимодействия, к которой относится игровое взаимодействие или взаимодействие в системе игровых нормативных рамок. **Как бы ни входил игротехник в сложное позиционное бытие макроигротехника**, ему всё равно приходится основные силы расходовать на управление действиями «своих» игроков, идти на соотнесение с параллельными усилиями в иных группах с точки зрения интересов более совершенного управления на своём уровне. Точно так же макроигротехник не может войти во все детали происходящего в группах, а его наблюдения и анализ отчетов игротехников **подчинены решению задач иного уровня управления**. Все согласования внутри игротехнической команды не могут предполагать завершенность и сводимость к «единственной» точке зрения. Они нужны лишь для приближения тактического и стратегического управления и иерархизации воздействия на весь состав игроков.

2.9. Итоги

Проведенный анализ должен был показать, что игровой процесс, в котором присутствует ансамбль ролей, сюжет, сценарий и т.п., неизбежно носит в себе виртуальную основу. Проявления в игродействиях не являются «настоящими», имеющими каузальную инерцию и траекторию. Они лишь своей временностью уподоблений бытию, своей и сохранностью материала реальных отношений, и не сохранностью, зависимостью объема сохранения и временных модификаций от «идеи» игры как раз и должны реализовать свою функцию в социотехнической и социокультурной кооперации.

Всё организационно-процессуальное устройство игры подчинено этому общему основанию. Игротехники должны сознательно порождать виртуальность и виртуальные явления, подчиняясь и подчиняя такой необходимости игроков, их мышление, волю, сознание, самосознание, самоопределение и т.п.

Внешняя заметность виртуальности всех процессов не является непрерывной, легко опознаваемой. Необходима достаточно объёмная рефлексия для реконструкции проявлений виртуальных явлений в игре. В условиях обсуждаемого типа игр (ОДИ) содержание и формы его проявления, в отношении к виртуальности игры, имеют свою специфику, и мы хотели показать эту специфичность как особый тип культурно-цивилизационного явления, обладающего огромной полезностью для инновационных и развивающих событий в мире деятельности и социокультурном мире. Но эта полезность легко превращается в досадное, ненужное, вредное и даже опасное следствие, если организаторы игропроцесса не обладают достаточной психокультурной чувствительностью и корректностью, потенциалом реконструкции и прогнозирования отрицательных последствий, ценностной включённостью и т.п.

Ключевые слова и их определения

Ключевые слова: игра, игромоделирование, функция игры, типы игр, развивающие игры, технология игромоделирования, игротехника, зритель, игрок, управление игрой, сценарий, идея игры, персонаж, игровая роль.

Игра — это форма взаимодействия между людьми, воспроизводящая фрагменты того или иного типа социокультурного бытия для раскрытия той или иной идеи, достижения зрительского эффекта и коррекции субъективного отношения к воспроизводимому бытию и самого способа пребывания в этом бытии.

Игромоделирование — это осуществление моделирования того или иного типа социокультурного бытия в рамках игры, состоящее в переходе от прямого воспроизведения образца бытия с участием *персонажей* к такой модификации образа, которая соответствует идее и критерию преобразования в зависимости от типа игры.

Функция игры — это предназначение игры, вырабатываемое в том или ином типе социокультурного бытия как дополнение к ранее сложившимся формам обслуживания бытия и учитывающее особенности механизма игры вообще и соответствующего типа игры. Содержание предназначения подвергается оформлению с помощью наиболее абстрактных языковых средств, что и превращает *внешний заказ* на игру во *внутреннюю функцию* игры. Благодаря функциональности содержания заказа всё разнообразие реальных процессов предполагает соотнесение и подчинение функциональным различиям.

Развивающие игры – тип игр, подчинённый идее развития и его сущностного понимания (развитие человека, группы, организации и т.п.). Развивающие игры включают в себя фазы подготовки к развитию, осуществление отхода от прежнего качественного состояния и прохождение пути приобретения нового качественного состояния того, что или кто подвергается развитию.

Типы игр – это результат типизации многообразия образцов игр с привлечением того или иного критерия обобщения и перехода от одной части многообразия к другой. В функции критерия выступают идеи и сущностные представления о типах предназначённости игр. Простейшая типология, применительно к социокультурным средам, включает *художественные, деловые, тренировочные, инновационные, организационно-деятельностные* игры.

Технология игромоделирования – это технологическая форма игрового процесса и моделирования социокультурных явлений при фиксированности участвующих персонажей. Основу технологического оформления игрового процесса и моделирования составляет сценарий игры как проектное представление о динамике взаимодействия персонажей. Опираясь на представление, возникающее в ходе понимания сценария, придавая определенность ходу взаимодействия персонажей, в рамках критерия объектной каузальности, учитывая идею и сущностное основание сценария, а также возможности игроков (актёров), получающийся образ динамики взаимодействия переводят статус игрового проекта, реализуемого на *сцене*. Последовательность указанных переходов, с отслеживанием и регулированием действий по их осуществлению, после реконструкции, необходимой коррекции реконструированного содержания и придания ему нормативного статуса превращаются в материал для технологического оформления. После соответствующего оформления он превращается в технологию игромоделирования.

Игротехника – это результат совмещения функций режиссёра-постановщика и сценариста в ходе игромоделирования в деловых, инновационных, организационно-деятельностных играх. Она обеспечивает реализацию требований (содержания) сценария при построении модельных взаимодействий персонажей силами игроков, корректирование реальных игровых действий в рамках особенностей идеи, содержания сценария, а также ситуационное модифицирование сценария в рамках идеи. Корректирование игровых действий и их рефлексии осуществляется по ряду типовых акцентировок (мышление, самоопределение, воля и т.п.), создающих основание типовым игротехникам.

Зритель – это типовое звено механизма игры, реализующее функцию восприятия и оценки игровых действий на сцене, исходя из интересов использования игры для совершенствования бытия вне игры. Зритель должен достичь эффекта иллюзии или восприятия игрока как ожившего персонажа, как условие слежения за модельным бытием персонажа и последующей выработки своей субъективной оценки, исходя из направленности на преодоление затруднений в доигровом бытии.

Игрок – это типовое звено механизма игры, реализующее функцию актёра, демонстрирующего бытие, predetermined сценарием и с учётом указаний игротехника.

Управление игрой – это процесс организации воплощения фиксированного сценария и дополнительных корректировок сценария, если они допустимы в ходе игры, путём построения игровых действий, межперсонажного взаимодействия и учёта динамики зрительского восприятия и оценки для достижения эффекта, подчинённого идее игры, лейтмотиву сценария.

Сценарий – это проект хода взаимодействия персонажей, подчинённый идее игры.

Идея игры – это конкретизация с учётом материала содержания сценария, ценности, положенной в основание типа игр.

Персонаж – это введённый в сценарий участник совместного, ансамблевого бытия.

Игровая роль – это персонаж, с которым должен идентифицироваться игрок.

Литература

1. Анисимов О.С. Развивающие игры и игротехника. Новгород, 1989.
2. Анисимов О.С. Методология: функция, сущность, становление. М., 1996.
3. Анисимов О.С. Стратегии и стратегическое мышление. М., 1999.
4. Анисимов О.С. Язык теории деятельности: становление. М., 2001.
5. Анисимов О.С. Методологический словарь для управленцев. М., 2002.
6. Анисимов О.С. Онтологии в рефлексивном пространстве. М., 2002.
7. Анисимов О.С. Организационные онтологии и анализ систем деятельности (А.А. Богданов и современная методология). М., 2002.
8. Анисимов О.С. Принятие управленческих решений: методология и технология. М., 2002.
9. Анисимов О.С. Культура принятия решений (диалогические модели). Т. 1, 2. М., 2002.
10. Баранов П.Б., Сазонов Б.В. Игровые формы развития коммуникации, мышления, деятельности. М., 1989.
11. Игровое моделирование: методология и практика. Новосибирск, 1987.
12. Шедровицкий Г.П. Избранные труды. М., 1995.
13. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.

Издания Центра виртуалистики

1. Носов Н.А. Ошибки пилота: психологические причины. — М.: Транспорт, 1990. — 64 с.
2. Носов Н.А. Психологические виртуальные реальности. — М., 1994. — 196 с.
3. Носов Н.А. Психология ангелов. — М.: ИТАР-ТАСС, 1995. — 80 с.
4. Виртуальные реальности в психологии и психопрактике /Под ред. Н.А. Носова, О.И. Генисаретского. — М., 1995. — 181 с. — (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 1). *
5. Носов Н.А., Яценко Ю.Т. Параллельные миры. Виртуальная психология алкоголизма. — М., 1996. — 128 с. — (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 2).
6. Технологии виртуальной реальности: Состояние и тенденции развития /Под. ред. Н.А. Носова. — М.: ИТАР-ТАСС, 1996. — 160 с.
7. Носов Н.А. Виртуальный человек: очерки по виртуальной психологии детства. — М.: Магистр, 1997. — 192 с.
8. Управление человеческими ресурсами: психологические проблемы /Под ред. Ю.М. Забродина, Н.А. Носова. — М.: Магистр, 1997. — 216 с.
9. Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы /Под. ред. Н.А. Носова. — М., 1997. — 187 с.
10. Виртуальные реальности и современный мир /Под. ред. Н.А. Носова. — М., 1997. — 85 с. — (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 3).
11. Виртуальные реальности / Под. ред. Р.Г. Яновского, Н.А. Носова. — М., 1998. — 212 с. — (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 4).
12. Носов Н.А. Виртуальное убийство. — М., 1999. — 50 с. — (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 5).
13. Носов Н.А. Виртуальная психология. — М.: Аграф, 2000. — 432 с. — (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 6).
14. Носов Н.А. Словарь виртуальных терминов. — М.: Путь, 2000. — 69 с. — (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 7).
15. Борчиков С.А. Метафизика виртуальности. — М., 2000. — 49 с. — (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 8).
16. Юрьев Г.П. Виртуальный человек в экстремальных условиях. — М., 2000. — 61 с. — (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 9).
17. Носов Н.А., Михайлов А.Н. Диагностика виртуальной образности. — М.: Путь, 2000. — 55 с. — (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 10).
18. Носова Т.В. Феномен соположения реальностей. — М.: Путь, 2000. — 62 с. — (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 11).
19. Носов Н.А. Не-виртуалистика: (Соврем. философия психологии). — М.: Гуманитарий, 2001. — 56 с. — (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 12).
20. Шугуров М.В. Виртуальная герменевтика. — М., 2001. — 69 с. — (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 13).
21. Анисимов О.С. Дух и духовность: рефлексивно-виртуальная веревка неогегельянца. — М.: Путь, 2001. — 114 с. — (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 14).
22. Носов Н.А. Манифест виртуалистики. — М.: Путь, 2001. — 17 с. — (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 15).
23. Юрьев Г.П., Юрьева Н.А. Виртуальная медицина: теория и практика триалектической арены. — М.: Путь, 2001. — 101 с. — (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 16).



24. *Гиренок Ф.И.* Антропологические исследования: Кант и Гегель. – М.: Путь, 2001. – 82 с. – (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 17).
25. *Носов Н.А.* Виртуальный конфликт. виртуальная социология медицины. – М.: Путь, 2002. – 140 с. – (Тр. центра виртуалистики. Вып. 18.).
26. *Асадуллин Э.* Виртуальный подход к истории. – М., 2003. – (Тр. центра виртуалистики. Вып. 19.). – В печати.
27. *Анисимов О.* Виртуальная сущность игромоделирования. – М., 2003. – (Тр. центра виртуалистики. Вып. 20.). – В печати.
28. *Пронин М.А.* Тридевятое царство, тридесятое государство... – М., 2003. – (Тр. центра виртуалистики. Вып. 21.). – В печати.
29. *Михайлов А.Н.* Диагностика виртуальной образности. – М., 2003. – (Тр. центра виртуалистики. Вып. 22.). – В печати.
30. *Чеснов Я.В.* Парфеньевские бабы, или Антропология женского тела. Виртуальный сценарий. – М.: Путь, 2003. – 28 с. – (Труды центра виртуалистики. Вып. 23.).

Научное издание

Анисимов Олег Сергеевич

Виртуальные особенности игромоделирования

Редактор *М.А.Пронин*

Технический редактор *Ю.А.Аношина*

Корректор *Т.М.Романова*

Лицензия серия ЛР № 066634 от 27 мая 1999 г.

Подписано в печать с оригинал-макета 23.04.03

Формат 60x84 1/16. Печать офсетная. Гарнитура Таймс.

Усл. печ. л. 5,18. Уч.-изд. л. 4,67. Тираж 300 экз. Заказ № 013.

Компьютерный набор авторов

Компьютерная верстка: *Ю.А.Аношина*