

© 1992 г.

В.Н. МАКАРЕВИЧ

ИГРОПРАКТИКИ, МЕТОДОЛОГИ: «НЕЗРИМОЕ СООБЩЕСТВО» ВЫХОДИТ ИЗ ПОДПОЛЬЯ

МАКАРЕВИЧ Владимир Николаевич — кандидат философских наук, научный сотрудник социологического факультета МГУ. В нашем журнале опубликовал две статьи, посвященные игровым методам и управленческому консультированию (1990. N 12; 1991. N 12).

Случай на «инновационной» игре

«Сегодня ночью, 1 ноября 1991 г. в 4 часа 05 минут наша группа осознала, что третье тысячелетие уже началось!» — заявил в своем докладе участник игры второкурсник социологического факультета МГУ. Последовавшие за этими словами аплодисменты были, по-видимому, поощрением молодого задора, однако мне они показались куда более многозначительными...

Это происходило на игре, которую ее организаторы не вполне точно назвали инновационной. Тема игры: «Университетское образование в третьем тысячелетии». Заказчиком стал Фонд философской инициативы «Алейрон», возглавляемый канд. филос. наук В.К. Петросяном; игротехники — одна из команд школы О.С. Анисимова [1, с. 110; 2—7]; разработчики концепции образования — преподаватели, аспиранты и студенты, приглашенные на игру Центром социально-гуманитарного образования МГУ (в прошлом — объединение межфакультетских кафедр общественных наук); спонсор проекта — коммерческое издательство «Дидакт». Всего на игре было около 100 человек, включая группу компьютерной поддержки. Время действия 26 октября — 2 ноября 1991 г. Место действия — университетский пансионат «Красновидово» под Можайском [8].

Как социолога, знакомого с игровыми методами, меня включили в группу экспертов, оценивающую итоги конкурсов на лучшую инновационную идею и лучший социальный проект.

Уже с первых минут игры стало ясно, что среди присутствующих несколько человек побывали на оргдеятельностных играх Г.П. Щедровицкого или его последователей — «щедровитян». Эти люди иначе держались, говорили, задавали вопросы. Экспертам они доставили немало хлопот своими парадоксальными, побуждающими к спору выступлениями, они буквально засыпали жюри своими из ряда вон выходящими идеями и проектами.

Для того чтобы объяснить поведение этих участников, я рассказал экспертам о методологическом («щедровитянском») движении, о существовании некоего «незримого колледжа», подготовившего тысячи учеников и сторонников, которые живут во многих городах страны, образуя невидимую сеть связей и поле единой субкультуры, пронизывающую практически всю оргструктуру общества. Эксперты встретили этот рассказ с недоверием. «„Щедровитянский фактор“, если и присут-

ствует в обществе, — сказал один из них, — то влияет на происходящие процессы не более чем на 1%».

Думаю, что не все эксперты обратили внимание на эпизод, с которого я начал свой рассказ. Среди множества проектов, иногда весьма смелых и фантастических, выделялся проект студентов-социологов, которые предложили широко использовать игровые методы обучения в МГУ.

— Правильно ли я вас понял, — с иронией спросил докладчика эксперт, с которым я спорил, — что на месте ректора в МГУ вы видите «главного игротехника»?

— Да, — прозвучало в ответ.

Этот студент не участвовал прежде ни в игровом, ни в методологическом движении, но идеи, которыми было пронизано информационное поле игры, показались ему настолько перспективными, что побудили именно к такому ответу.

Игровое сообщество

Желание редакции журнала «Социологические исследования» открыть специальную рубрику по игровому и методологическому движению вполне своевременно. Знакомство с этим миром позволит вузовской и академической социологии заглянуть в незнакомую для нее страну. У меня, правда, есть сомнения: готовы ли читатели к встрече с сообществом, имеющим непривычные представления, свой профессиональный сленг и полуиероглифический язык схем, а самое главное — интеллектуальный накал непривычно высокого уровня, который накопился за долгие годы пребывания в философском и социологическом «подполье», в андеграунде — области сверхвысоких социальных давлений и энергий, не имевших каналов социализации и накопивших поэтому еще и значительный заряд маргинального снобизма.

Если бы кто-нибудь задался целью специально исследовать этот мир, ему пришлось бы сначала 5—7 лет потратить на освоение «системомыследеятельностной методологии» и еще несколько лет — на знакомство со спецификой десятков школ, быстро впитывающих разнообразные отрасли знания: от философии и инноватики до нейролингвистического программирования, от христианства до эзотеризма.

Я отдаю себе отчет в том, что смогу отразить лишь некоторые расхожие мнения, предания и легенды, высказать субъективные мнения лишь с позиций одной из школ, поскольку не достаточно глубоко знаю другие.

Игровые методы (если не считать древние мистерии, театр, греческие Олимпиады и рыцарские турниры) стали впервые использоваться при решении серьезных вопросов военными в штабных учениях, при проектировании боевых действий. Эта традиция восходит к XVIII в.

В настоящее время существует два типа игр, соответствующих двум поколениям разработок в этой области: деловые (или имитационные) [9] и игры открытого типа [10] (или, иначе, репрезентационные игры). Сопоставления, сделанные несколько лет назад [1, с. 110; 10, с. 62], уже не отвечают реальностям сегодняшнего дня: деловые игры эволюционируют в сторону открытости; в них также решаются задачи развития творческих способностей участников, проектируются производственные и социальные процессы, а однозначные, заранее известные результаты могут и не планироваться. В качестве примера можно привести проблемно-деловые игры (ПДИ), разработанные в Саратове: сначала авторы опирались на математическую теорию игр, а впоследствии их метод приобщился к модели инновационной игры [11]. В открытых же играх все чаще используются элементы имитационного и ролевого моделирования, привлекается документальная производственная информация.

Деловые игры

Приоритет в создании деловых игр (ДИ) принадлежит нашей стране. Первая деловая игра в СССР, а как позднее выяснилось и в мире, была разработана под руководством М.М. Бирштейн в Ленинградском инженерно-экономическом институте в конце 1931 г. (проведена 23 июня 1932 г.). Ее тема «Развертывание производства сборочного цеха нового завода пишущих машин в пусковом периоде» (сокращенно — «Пуск цеха»). Игра продолжалась два дня, участвовало в ней 24 человека [12, с. 76—78]. В 1933—1934 гг. были разработаны и проводились игры, связанные с внедрением диспетчерских служб в промышленности. Было проведено около 40 игр различного назначения, характера и тематики. Заметным этапом стала игра по перестройке производства «Красный ткач», разработанная в Ленинградской промышленной академии имени С.М. Кирова по заданию Наркомата легкой промышленности. Она называлась «Срочный перевод фабрики „Красный ткач“ на другой ассортимент» и была проведена в декабре 1936 г. Игра продолжалась пять дней и длилась около 30 часов.

В 1938 г. деловые игры в СССР были фактически запрещены, а их разработчики подвергнуты репрессиям. Возобновились деловые игры в СССР после войны. Это связано с деятельностью профессора И.М. Сыроежина в ЛГУ. В 1972 г. в одном из отраслевых институтов повышения квалификации была создана первая кафедра деловых игр под руководством профессора Р.Ф. Жукова.

Первая управленческая имитационная игра в США, проведенная в 1956 г., была посвящена развитию крупной производственной компании на ближайшие 4—5 лет. Эта игра проводилась при участии 20 крупнейших фирм и сразу получила широкое признание. В настоящее время деловые игры включены в учебные планы большинства вузов и школ бизнеса страны. В США публикуются полные комплекты рабочих материалов, связанных с проводимыми деловыми играми. Первая деловая игра с использованием ЭВМ (машинная деловая игра) была разработана в Соединенных Штатах.

По неполным данным, к 1980 г. в мире существовало свыше 2-х тыс. деловых игр: в капиталистических странах — 1210 (в США свыше 1 тыс.), в социалистических странах (кроме СССР) — 450, в СССР — около 300. К 1986 г. в СССР было уже около 740 разработанных ДИ, из них около 85% реально использовалось [12, с. 94—96].

Деловые игры подразделяются на три группы: 1) *учебные*, которые применяются при подготовке или переподготовке кадров; 2) *производственные*, необходимые при решении конкретных вопросов текущей деятельности и развития отдельных организаций и 3) *исследовательские*, которые проводятся при экспериментах в области управления и экономики. Кроме того, выделяют игры с компьютерным обеспечением и без него. Машинных ДИ в стране не менее 37% от общего числа [12, с. 36, 108].

В настоящее время в России создана и функционирует под председательством Р.Ф. Жукова Ассоциация разработчиков игровых социально-имитационных методов (АРИСИМ), объединяющая около 400 специалистов. В июле 1992 г. запланирована международная конференция, посвященная 60-летию создания деловых игр, которая пройдет с участием М.М. Бирштейн на их родине в Санкт-Петербурге и будет носить поэтичное название «Белые ночи».

Методологическое движение и игры второго поколения

Появление игр второго поколения, открытых игр, связано с деятельностью Московского методологического кружка (ММК), работающего в 1952 г. под руководством канд. филос. наук Г.П. Щедровицкого. Среди основателей кружка — А.А. Зиновьев, М.К. Мамардашвили и Б.А. Грушин [13, с. 44—53].

Разработки ММК послужили основой для двух первых игр открытого типа, получивших наибольшее распространение: организационно-деятельностных

(ОДИ) — автор Г.П. Щедровицкий [14, с. 36] и инновационных (ИНИ) — автор В.С. Дудченко [15].

Существуя вне официальных обществоведческих структур, методологическое движение стало привлекать в свои ряды людей талантливых, озабоченных судьбами страны, но не нашедших применения своим способностям на государственной службе. Инженеры, преподаватели, управленцы либо занимались методологией в свободное от основной работы время, либо, устроившись, например, дворниками, посвящали себя ей целиком.

На методологических семинарах шла углубленная проработка логико-философских проблем. Предмет первоначального интереса — структура человеческой мыслительной деятельности, которая изучалась по текстам Аристарха, Эвклида, по «Капиталу» К. Маркса. Главной задачей стало изучение (построение) мышления как объекта. С этой целью выявлялись операции и процедуры мыслительной деятельности, в том числе и самих участников кружка.

Все обсуждения записывались на магнитофон и затем распечатывались на пишущих машинках. (За 40 лет в методологических кружках скопилось сотни томов машинописных материалов семинаров и игр.) Люди, прошедшие подобную школу, резко отличаются от окружающих: их мышление более остро и четко, речь несколько замедлена, весьма отчетлива, они уверены в себе и держатся с достоинством. Их споры с окружающими напоминают встречу каратистов с людьми, никогда не занимавшимися физкультурой.

Сверхзадачей движения в условиях, когда практически вся официальная наука заняла конформистскую позицию и перешла на службу интересам административно-командной системы, стала подготовка кадров для новой волны реформаций: возрождения российской интеллигенции.

Магнитофонная технология организации интеллектуальной работы обусловила и необычайную плодovitость некоторых авторов, обладающих писательским даром и причастных к методологическому движению. Некоторые из них, например, О.С. Анисимов, ведя на общественных началах учебные курсы, связанные с тематикой ММК, смогли выпускать по несколько книг в год. Эти книги печатались ротопринтным способом, в периферийных или технических издательствах, незначительными тиражами и практически игнорировались официальной философией и социологией. Незамеченными эти публикации оказались еще и потому, что были написаны практически недоступным «непосвященным», намеренно усложненным, методологическим, «птичьим» языком.

Специальный язык служил трем целям. Во-первых, ставилась задача разработать некий искусственный методологический метаязык, на котором могли бы общаться представители далеких друг от друга предметных областей: философ, экономист, инженер. Этот язык способствует преодолению предметной ограниченности специалистов, позволяя им выйти в некоторое общее надпредметное пространство «системомыследеятельности», где возможно взаимодействие при разработке крупномасштабных социальных программ.

Во-вторых, методологический язык служил средством развития мышления участников движения и самой методологии, а также способом «переваривания» чужеродных элементов. Потратить годы, чтобы овладеть методологией и методологическим языком, и не стать «своим» было слишком сложно.

В-третьих, этот язык служил средством отфильтровывания неспособных и просто неупорядоченных людей, которые захотели бы использовать наработанные в ММК и игротехническом движении мощные средства организации деятельности либо, в своих карьеристских интересах, либо для воплощения безумных, разрушительных и разорительных технологических и социальных программ и утопий.

Методологическое движение не представляло собой какой-то реальной оппозиции политическому режиму. Скорее, оно проводило подспудную кропотливую работу, готовя перемены. Не случайно его представители оказались в первых рядах, когда эти перемены начались.

Организационно сообщество функционировало так. Существовал базовый методологический кружок. Люди, желавшие приобщиться к движению, участвовали в его работе и со временем, освоившись, создавали свои «дочерние» методологические кружки. Далее этот процесс распространялся, как цепная реакция. Итог: через 40 лет имеются сотни публикаций [например, 16; 17; 18], тысячи людей с отточенным, рафинированным мышлением, способные ставить и решать крупномасштабные социальные задачи.

Личность Г. П. Щедровицкого (ГП, как называют его игротехники) наложила на все методологическое движение глубокий и неоднозначный отпечаток. Создатель ОДИ обладает жестким характером, а одним из основных средств побудить людей к саморазвитию, подорвать их соглашательскую конформистскую позицию он считает конфликт.

Люди, которые выдержали эту суровую школу и морально не сломались, отличаются глубоким мышлением, высоким чувством ответственности и поразительной социальной активностью. Многие из них основали свои школы игрового движения.

(Печальна судьба тех, кто не выдержал... Не будучи в состоянии воспроизводить игровую и методологическую деятельность, они механистически копируют некоторые формы поведения, характерные для методологов, без достаточных оснований конфликтуют с окружающими. С общепринятой точки зрения, позиция «щедровитян», предусматривающая жесткий социальный отсев тех, кто якобы не талантлив, вызывает большие сомнения.)

Отторгнутые в свое время от общества, не признаваемые им, методологи некоторых периферийных групп сформировали как бы некий «орден», имеющий свои интеллектуальные сокровища и оберегающий их от непосвященных. Представители этих групп считали, что «тайное знание» непосвященным передавать нельзя, так как среди них могут оказаться непорядочные люди, которые используют это знание во зло. Сам же Г.П. Щедровицкий, напротив, стремился донести свои научные открытия до возможно более широкого круга лиц.

В 80-х годах стали поступать первые коммерческие заказы на проведение методологических разработок и игр от различных организаций, что позволило некоторым представителям движения жить исключительно на гонорары от этих работ.

Наше общество начало широко знакомиться с методологическим движением и играми открытого типа в ходе перестройки. Наиболее яркими и получившими широкое признание работами «щедровитян» стали первые выборы директоров на РАФе и в Артеке [19, 20].

Корреспондент «Комсомольской правды» восторженно писал, что специалисты по проведению оргдеятельностных игр являются «профессионалами перестройки», знают, «как реально заводить пружину самоуправления», и даже представляют, как «саму систему хозяйствования перестроить так, чтобы она, приобретая и освоив механизм развития, не попадала уже время от времени в тупики застоя, благодушия, стагнации» [19].

Игротехнические центры

Среди известных центров, практикующих проведение игр второго поколения, следует назвать Межрегиональную методологическую ассоциацию (ММАС), возглавляемую С.В. Поповым и объединяющую методологов и игротехников оргдеятельностного направления.

В 1989 г. по инициативе П.Г. Щедровицкого (сына ГП), была создана Школа культурной политики, которая образовалась из «группы развития» Союза кинематографистов. Обучение в школе продолжается три года и уже было два выпуска (12 и 16 человек). Учащимся выплачивается стипендия. Общий цикл обучения, построенного на проектном принципе как единство учебной деятельности и участия

в разработке и реализации проектов, займет, по замыслу организаторов, от 7 до 8 лет и к финишу из 20 «первокурсников» вряд ли доберутся более двух человек. («Стране не нужно слишком много методологов».) В школе идет постепенный отказ от ОДИ, выстраиваются новые модели деятельности, например, проблемные и ориентирующие семинары. Руководители считают школу единственным учреждением в стране, имеющим лицензию на подготовку методологов.

С 1991 г. стал выходить солидный специальный журнал «Вопросы методологии», и теперь можно сказать, что «незримое сообщество» вышло из подполья. Вышло, вероятно, последним — после кадетов и анархистов, монархистов и социал-демократов; после андеграунда, религии, эзотеризма и биоэнергетики.

Другая игротехническая и методологическая школа во главе с канд. психол. наук О.С. Анисимовым, который впервые в нашей стране начал официально преподавать методологию как учебную дисциплину и создал первую кафедру методологии (в 1988 г.) — это Российский центр информатизации образования при Министерстве образования России.

Интересные разработки ведутся также в лаборатории игровых методов Института социологии РАН под руководством д-ра филос. наук С.Н. Железко. Его группа занимается игротехнической практикой, ориентируясь на феноменологию, издает сборники, посвященные опыту проведения игр [21].

Центром, специализирующимся на проведении инновационных игр, является консультационная фирма «Менеджмент-сервис», возглавляемая президентом Российского общества социологов (РОС) 1992 г. канд. филос. наук В.С. Дудченко, который вместе со своими сотрудниками провел за 1984—1991 гг. более 80 больших инновационных игр, в них приняли участие около 3 тыс. человек, и 15 Школ по подготовке игротехников, где прошли обучение более 400 человек. В настоящее время в РОС осуществляется программа создания общероссийской инновационной сети, центры которой уже несколько лет успешно действуют в Москве, Ярославле, Саратове, Йошкар-Оле и других городах [22].

На социологическом факультете МГУ также преподаются основы инноватики и игротехники. Некоторые выпускники стали профессиональными консультантами по инновационному управлению.

К играм третьего поколения?

Оценивая методологическое и игротехническое движение в целом, нужно подчеркнуть, что мы имеем дело с уникальным естественно возникшим социальным явлением, которое можно рассматривать как бесценное достояние нашего народа. К сожалению, «утечка умов» происходит и здесь. Некоторые игротехники и методологи эмигрировали из страны. Если общество не сможет привлечь к сотрудничеству тех, кто остался, повторится история с деловыми играми. И через 20—30 лет мы будем получать мощные системы организации интеллектуальной и хозяйственной деятельности из США, Германии или Японии, вздыхая об утраченном приоритете.

В то же время следует учитывать, что ладить с методологами — дело непростое. Они несговорчивы, склонны к конфликтам, говорят на почти непонятном профессиональном языке и рассматривают развитие методологии как высшую цель своей деятельности. Но искать взаимопонимание с методологами все же стоит. Пользу они могут принести огромную.

Сейчас вырисовываются очертания игр третьего поколения. Среди игротехников начинается отторжение «социоинженерного подхода», растет понимание, что при работе с общественными системами применять «социальные технологии» не всегда корректно, что речь идет о живом организме особого рода. В консультировании и игротехнике формируется «жизнетворный подход» [23]. Подробнее об этом мы расскажем в следующей статье. В играх третьего поколения будут, видимо, соеди-

няться достижения и возможности игротехники, имитационного моделирования, компьютерного обеспечения с искусством, наукой и высшими духовными, в том числе религиозными, достижениями человечества.

ЛИТЕРАТУРА

1. Дудченко В.С., Макаревич В.Н. Игровые методы в социологии // Социол. исслед. 1990. N 12.
2. Анисимов О.С. Основы методологического мышления. М.: Внешторгиздат, 1989.
3. Анисимов О.С. Введение в политологию (Критериальное обеспечение построения демократического общества). М.: НИИ центр «Росагпромпт», 1991.
4. Анисимов О.С. Педагогика мышления и методологизация образования (Методические разработки). Рига, 1989.
5. Анисимов О.С. Развивающие игры и игропрактика (Учебн. пособие). Новгород: Всесоюзный методологический центр при инновационном объединении АН СССР, Новгородская зональная комсомольская школа, 1989.
6. Анисимов О.С. Основы методологии управления. Методические материалы. М.: Центр научно-технической информации, пропаганды и рекламы, 1989.
7. Анисимов О.С. Педагогическая концепция перестройки последиplomного образования. М.: Российская академия кадрового обеспечения АПК, 1991.
8. Кравцов В. Что наша жизнь? Игра!.. // Правда. 1991. 20 ноября. С. 3.
9. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение (Учебник). М.: Профиздат, 1991.
10. Дудченко В.С. Инновационная игра как метод исследования и развития организаций // Нововведения в организациях: Труды семинара / Под ред. Н.И. Лапина, М.: ВНИИСИ, 1983. С. 54—68.
11. Проблемно-деловая игра как метод управления общественным развитием. Саратов: Изд-во Саратовского ун-та, 1989.
12. Бельчиков Я.М., Бириштейн М.М. Деловые игры. Рига: Авотс, 1989.
13. Мамардашвили М.К. Начало всегда исторично, то есть случайно // Вопр методологии 1991. N 1. С. 44—53.
14. Щедровицкий Г.П., Котельников С.И. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации и метод развития коллективной мыследеятельности // Нововведения в организациях. Труды семинара / Под ред. Н.И. Лапина, М.: ВНИИСИ, 1983. С. 33—54.
15. Программа инновационной игры. Ярославль, 1983 (ротапонт).
16. Щедровицкий Г. П. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации коллективной мыследеятельности // Методы исследования, диагностики и развития международных трудовых коллективов. М.: ВНИИСИ, 1983. С. 153—177.
17. Щедровицкий Г.П. Схема мыследеятельности — системноструктурное строение, смысл, содержание // Системные исследования. Методологические проблемы. Ежегодник. М.: Наука, 1986. С. 124-146.
18. Щедровицкий П.Г. К анализу топики организационно-деятельностных игр. М., 1987 (препринт).
19. Афанасьев А. Попов с января по июнь // Комс, правда. 1987. 10 июня.
20. Попов С.В., Щедровицкий П.Г. Кон курс руководителей. Всесоюзный конкурс на должность директора завода микроавтобусов РАФ: анализ случая. М.: Прометей, 1989.
21. Управленческие нововведения и игропрактика. М.: ИС АН СССР, 1990.
22. Дудченко В.С., Масалков И.К. Решение региональных проблем игровыми методами // Социол. исслед. 1991. N 7. С. 85—91.
23. Макаревич В.Н. Устройство городской власти в условиях перехода к рынку (опыт делового содействия) // 6-е Поволжские социологические чтения «Социальные проблемы вхождения в рыночную экономику». Тезисы докладов. Пенза, 1991. С. 56—58.