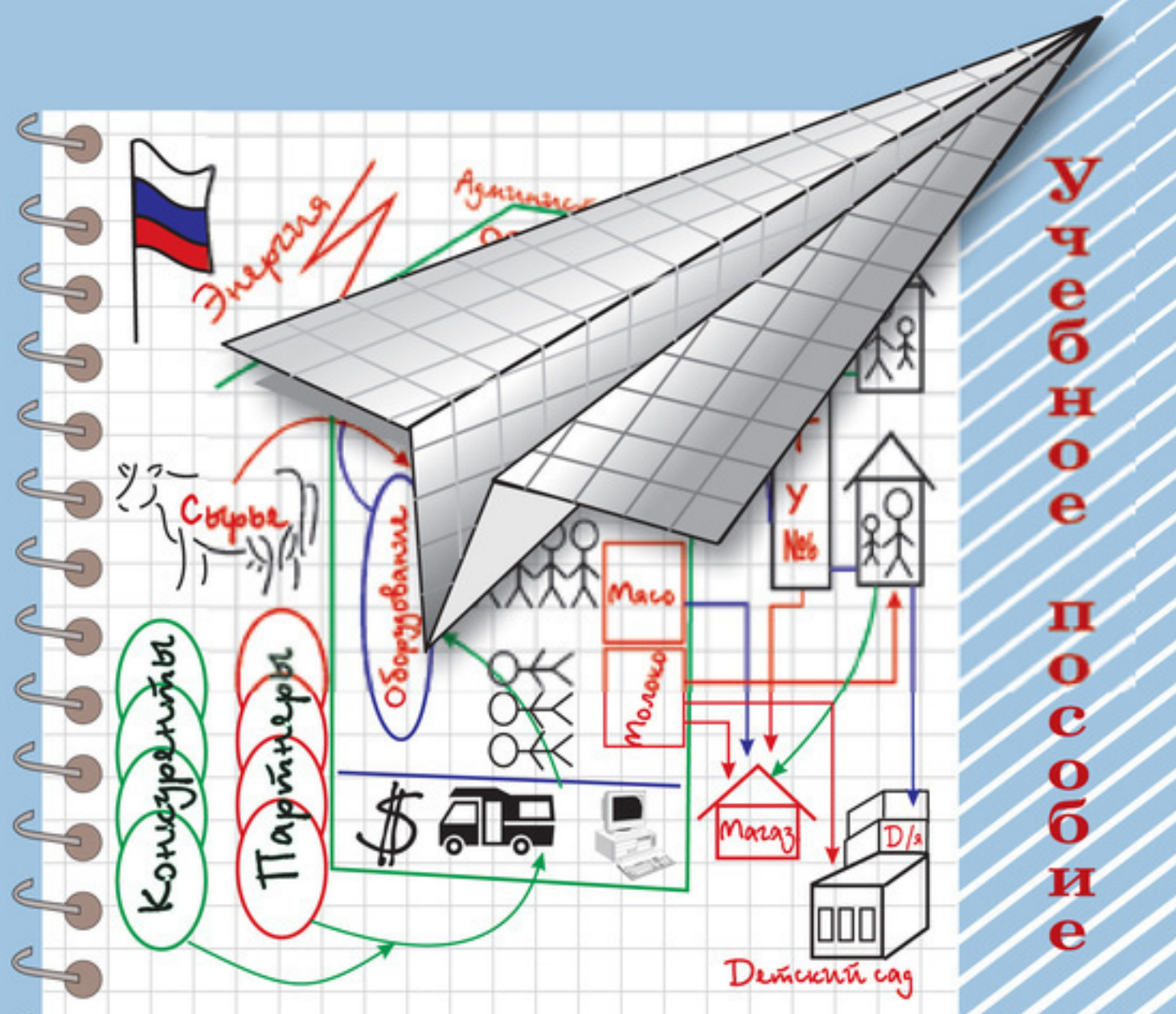


С.А. Шаронова

Социальные технологии:
ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ



Светлана Шаронова

**Социальные технологии:
деловые игры. Учебное пособие**

«ПСТГУ»

2010

Шаронова С. А.

Социальные технологии: деловые игры. Учебное пособие /
С. А. Шаронова — «ПСТГУ», 2010

Учебное пособие «Социальные технологии: деловые игры» представляет собой рефлексию знаний по теории игровых социальных технологий и методические рекомендации по применению метода игровой ситуации. Курс «Социальные технологии: деловые игры» разработан так, что учащиеся практически трижды обращаются к одной и той же теме, но с разных позиций: с позиции преподавателя на лекциях; с позиции исследователя на семинарах; с позиции практика на практических занятиях; при этом поощряется их самостоятельность и самобытность. Дисциплина «Социальные технологии: деловые игры» предназначена для направления подготовки 521500 «Менеджмент» и соответствует госстандарту ВПО общепрофессиональным дисциплинам направления (ОПД.В) – дисциплины и курсы по выбору студентов, устанавливаемые вузом.

Содержание

Предисловие	6
Раздел I. Методологический базис игровой организации реальности	9
Глава 1. Социальные технологии	9
История формирования научного представления о социальных технологиях	9
Концепция социотехник и российская практика	15
Глава 2. Природа игры	20
Понятие игры. Деловая игра как социальная технология	20
История развития интереса общества к игре	25
Методологические принципы игры. Функции и задачи игры	30
Классификация игр	34
Конец ознакомительного фрагмента.	39

Светлана Шаронова

Социальные технологии: деловые игры

© Шаронова С. А., 2010

© Оформление. Издательство Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета, 2013.

Книга опубликована в авторской редакции

Все права защищены. Никакая часть электронной версии этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети Интернет и в корпоративных сетях, для частного и публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

* * *

Предисловие

Деловая игра как социальная технология связана с изменениями общества. Неслучайно пик ее активного использования в нашей стране приходится на переходные периоды развития экономики и политики: 1928–1932, 1960–1970-е, 1985–1995 гг. Инструментарий социологических исследований не включал в себя деловую игру как метод. Использование деловой игры было связано с решением некоторых конкретных задач на производстве либо в сфере управления, либо в педагогическом процессе. Научный анализ игр как социальной технологии в большей степени проводился в рамках социальной психологии. Однако, как показала практика, игра способна не только изменять сознание и нормы поведения игроков, активизировать креативную деятельность акторов, но и отражать стереотипы представлений играющих. Поэтому деловая игра может служить для выявления более глубинных качественных характеристик общества. В этом смысле она близка таким методам, как глубокое интервью, фокус-группа, кейс-стади. Богатый багаж научного и технологического оснащения игрового пространства расширяет и обогащает возможности социологов-исследователей. В связи с этим введение курса «Деловая игра» в учебный план бакалавров-социологов, на наш взгляд, оправданно.

Актуальность разработки курса «Деловая игра» определяется тем, что, несмотря на то что общественный интерес к данной технологии на сегодняшний день несколько снизился, однако перманентное состояние длительных изменений в нашем обществе предполагает использование игровых технологий. Поэтому деловые игры остаются востребованы. Да и сами социальные технологии развиваются достаточно активно: выборные технологии, пиар-технологии, рекламные технологии, маркетинговые технологии. И поскольку все они направлены на изменения, то знания игровых технологий способствуют их развитию.

Предлагаемый курс в рамках специальности «Менеджмент» рассматривает исторические корни игровых технологий, выявляет феминологию явления «игра» и ее технологическое насыщение. Междисциплинарность деловой игры создает определенные трудности в подаче материала. С одной стороны, нельзя пройти мимо таких научных направлений, как системный анализ, моделирование, конфликтология, инноватика, эмоции, ритм, пространство и т. д., с другой стороны, каждая тема соотносится с самостоятельным научным направлением. Поэтому, останавливаясь на каждом из этих направлений, мы не пытались раскрыть полностью содержание каждой отдельно взятой дисциплины, а старались выделить основные принципиальные моменты, которые либо используются в той или иной мере на практике игры, либо создают методологический базис игры.

Главная задача семинарских занятий – развитие методологического мышления. Все вопросы должны быть максимально приближены к выявлению принципиальных позиций, к сравнению методологических подходов, к поиску и осмыслению собственных представлений.

Не следует стремиться отыскать правильный ответ (истину), он здесь не предусмотрен, задача состоит в том, чтобы был выстроен логически завершенный и научно обоснованный ответ. Истинность в данном случае – это не единственный правильный ответ на поставленный вопрос, это истинно верное научное обоснование направления и способа мышления. Если выстроенная студентами логика позволяет исследовать реальность, то ответ можно считать правильным. Сам процесс самостоятельного поиска собственного научного обоснования для решения задач, поставленных самими же студентами, приводит к тому, что предыдущий опыт науки с ее догматическими истинами, творчески переработанный в сознании студентов, применяется намного активнее и глубже в настоящей практике и конструировании будущей. Уникальность состоит в том, что на практике у разных учебных групп, с одной стороны, никогда не бывает повторяющихся ответов, каждая мыслит по-своему, и это объясняется спецификой их

культурного и жизненного опыта. С другой стороны, все ответы находятся в одной методологической плоскости, это объясняется тем, что методологический научный базис все учащиеся получают одинаковый.

Учебная практика преподавания курса «Деловая игра» на кафедре социологии в Российском университете дружбы народов в течение шести лет показала, что организация учебного процесса по предлагаемому курсу «Деловая игра» требует особого педагогического подхода, где игра не только объект изучения, но и способ научения. Этот подход весьма популярен в современной педагогической практике не только в нашей стране, но и в мире. С одной стороны, существуют конкретные игровые методики (О.С. Анисимов, А.А. Тюков и др.), с другой стороны, использование игрового феномена в конкретных учебно-педагогических ситуациях (Л.Б. Барнс, А.А. Вербицкий). Но жизнь неистощима на продуктивное многообразие жизненных ситуаций, тем самым она предоставляет возможность искать новые решения проблем, возникающих в практической нашей деятельности. Был разработан метод игровой ситуации. Если игра, как утверждают все авторы-разработчики игровых технологий, является самым мощным мотиватором творческой деятельности индивида, способствует его развитию как личности, то почему не использовать это «орудие» в мирных целях, сделав учебное пространство естественно игровым. Методологическую базу метода игровой ситуации составляют: игра, дидактика, инновация, ситуация и методолого-рефлексивный подход в организации образовательной деятельности.

Об использовании деловых игр в педагогической практике написано достаточно большое количество научных работ, но до сих пор эта технология не получила массового применения. Этому есть свои объективные и субъективные причины. Так как игра подчинена решению образовательных задач и не имеет реального заказчика, то вся образовательная деятельность учащихся приобретает иллюзорную окраску социальной необходимости. Чтобы использовать свойства имитации, позволяющие освободить творческое воображение и усилить творческую активность учащихся, необходимо обратиться к игровым формам. Кроме того, имитация исследовательской деятельности требует новой формы организации учебного пространства. В игровом режиме можно создать профессиональный контекст, можно ввести интригу «нового знания», можно осуществлять методологический контроль производимого исследования. Но существующие формы деловых и прочих игр требуют временной и пространственной концентрации, что сделать в условиях действия единого учебного плана образовательного учреждения весьма сложно. Режим деятельности образовательного учреждения имеет свою четкую структуру, которая не позволяет реализовать ни одно из перечисленных условий в чистом виде. Поурочная деятельность растягивает время общения методолога с участниками игры на длительное время. Поэтому полного погружения в игру в традиционном понимании осуществить невозможно. Временное пространство величиной в полгода-год делает практически невозможным постоянное присутствие каждого участника игры.

Метод игровой ситуации позволяет избегать подводных течений, образуемых реальной учебной действительностью. Он признает наличие временного ограничения. Однако концентрация игрового времени трансформируется в концентрацию временной самоорганизации студентов. Погружение в игровое пространство следует рассматривать не как непосредственно концентрированное участие и активность игрока в пространстве игры, а как погружение студента в игровое пространство через постоянный процесс самоопределения. При таком подходе выбор и определение проблемы осуществляется исключительно самим студентом, каждым индивидуально. Тогда социальная необходимость игры приобретает сугубо личную заинтересованность игрока.

Ситуационный подход помог сделать более гибкой работу с темой исследования, предоставил возможность версификации творческого плана исследований, стал хорошей школой плюрализма и толерантности. Признание принципа ситуационности при организации игро-

вого пространства помогает мобильно выстраивать стратегию игры, способствует адаптации студентов и преподавателя при смене количественной и качественной величины группы, при корректировании тактики.

Раздел I. Методологический базис игровой организации реальности

Глава 1. Социальные технологии

История формирования научного представления о социальных технологиях

В России термин «социальные технологии» активно вошел в практическое пользование с конца 1970-х гг. Основной дискурс, который затрагивает данное понятие, лежит в правомерности применения технологического подхода к управлению сознанием, в раскрытии специфики социальных технологий (по сравнению с технологиями несоциальных сфер). Поэтому объектом исследования долгое время оставалось понятие технологии, технологизации общественных отношений [1, 2, 3]¹.

Само же понятие «социальные технологии» до сих пор так и не имеет четкого определения. По мнению Т.Ю. Клинух, «социальная технология характеризуется тем, что в ней может происходить не только постоянное или регулярное воспроизводство каких-либо функций, свойств, связей или отношений, но и определенная потенциальная готовность к новому, что связано с включением в технологию профессионалов, преследующих определенные цели» [4, с. 52–53]. Таким образом, технология представлена в этой дефиниции в виде *постоянного или регулируемого воспроизводства функций, свойств, связей или отношений*, а социальное – в виде *включения в технологию профессионалов, преследующих определенные цели*. Такое размытое представление объясняется тем, что социальные технологии в российской науке не выделены в самостоятельную дисциплину, они остаются обслуживающим инструментарием разных дисциплин: социального проектирования, социологии управления, социологии труда, социологии коммуникаций и т. д., т. е. везде, где есть социальные отношения и группа профессионалов, преследующая определенные цели.

Поэтому при анализе литературы, посвященной социальным технологиям, можно встретить специфические методы управления кадрами [5], функции муниципальных органов управления [6], функции СМИ [7] и т. д., представленные как социальные технологии. Другими словами, если есть процесс управления и регулирования социальными отношениями, значит, это социальные технологии.

В.Н. Иванов и В.И. Патрушев говорят о том, что «сущность социальных технологий может быть понята как инновационная система методов выявления и использования скрытых потенциалов социальной системы, получения оптимального социального результата при наименьших управленческих издержках» [3, с. 3]. Их дефиниция тяготеет к социальной инженерии, к социальному проектированию и конструированию реальности. И в этом плане они ближе к западным социологам. Но и они не выделяют социальные технологии как самостоятельную дисциплину. Они рассматривают их как соответствие разновидностям задач, что означает некую междисциплинарную универсальность понятия, поэтому они приводят обширный список технологий, включающий в себя перечень технологий, связанных с социальной организацией общества, с саморазвитием и самореализацией общества и личности, с развитием социальных институтов.

¹ Здесь и везде ссылки на библиографию в конце каждой темы.

Акцентирование внимания на эффективности управления в данной версии привело к тому, что понятие «социальные технологии» практически сливается с понятием «технологии социальной деятельности», которая, по определению М. Маркова, рассматривается в двух аспектах: как система знаний об организации действительности, связанная с выполнением этапов, операций, методов, действий и т. п. по формированию общественных явлений, и как технологизация знаний в процессе деятельности, которая выражается в трудовых действиях людей, соответствующих требованиям конкретных, специфических социальных структур [8, с. 57–56]. И здесь выводом уже служит назначение социальных технологий в «создании благоприятных условий воспроизводства нового типа социальности – гуманистического коллективизма» [3, с. 88].

Вхождение в практику таких новых для российской действительности дисциплин, как пиар, реклама, маркетинг, выборные технологии, внесло некое смятение и, казалось, открыло новое поле деятельности социальных технологий. Социальные технологии стали восприниматься как типично западный продукт.

В этом кроется парадокс: имея имидж западного продукта, социальные технологии трактуются в контексте традиционных научных представлений, выработанных в России на протяжении 1960–1980-х гг.

За рубежом в 1996 г. польский социолог Адам Подгореский (А. Podgorecki) выделил социотехники как некую прикладную социальную науку, которая была неидеологизированна, но могла быть использована в целях разоблачения социально-инжиниринговых стратегий коммунистического режима [9]. С тех пор социотехники как ключевая концепция иногда используются как лейбл конкретных форм социальной интервенции (в основном в политическом контексте), а иногда как лейбл академической дисциплины, изучающей различные формы социальной практики и правительственных стратегий [10]. Сам Адам Подгореский расшифровывал понятие «социотехники» следующим образом: «Одни могут понимать «социотехнику» как прикладную социальную науку, которая может быть рассмотрена как набор методов инжиниринговых социальных акций. Это способствует концентрации социальных целей и задач и приведению их в соответствие со способами их реализации, с уточнением границ, характеризующих эффективность этих путей и представлений, при этом полагаясь на их единственное подтверждающее действие или на теоретические подтверждения выдвигаемых предложений, которые описывают и объясняют уместное социальное поведение» [11, с. 8]. Сущность социальной инженерии, по мнению Подгореского, состоит в теологической парадигме, которая предписывает последовательный порядок взаимосвязанных шагов, которые обеспечивают эффективность действия.

Концепция Подгореского о социотехниках строится на различиях, установленных Поппером [12], между утопической социальной инженерией, с одной стороны, которая направляется иллюзорным видением идеального общества и обладает пределом, выражающимся в виде катастрофических последствий; с другой стороны, это частичная социальная инженерия, которая продолжается посредством идентификации социальных зол и ответом реагирующей на них реформы.

Таким образом, социотехники были призваны выступать в роли критической дисциплины, анализирующей деятельность современной социальной политики, законодательства, СМИ, менеджмента и т. д. и в то же время производящей концепции и направляющие линии развития социальной практики. Такое видение социотехники требовало многочисленных подтверждений в самых различных социологических направлениях и теориях. В своей книге «Многомерная социология» А. Подгореский и М. Лос [13] профилируют социологию (которая ссылается на системную теорию, функционализм, структурализм, исторический материализм, критическую социологию, герменевтическую социологию, феминологию, этнометодологию и символический интеракционизм) на эклектический подход, сочетающий в себе

различные вклады, привнесенные этими направлениями в социологическое знание, чтобы получить полезные решения, которые можно использовать как некий инструмент для рекомендаций, интервенций и активного вовлечения.

В 1987 г. создалась ситуация, нуждающаяся в привнесении внутрь дискуссии вокруг социотехник не только многомерного социологического знания, но и широкого круга примеров целого спектра социологических интервенций, – начиная с семейных паттернов и кончая политическими программами. Таким образом, исходя из эпистемологической перспективы, парадигма социотехник уходила от амбиции установления уникальной модели для исследования социальной практики и выдачи рекомендаций для социально поддерживающих решений. Социотехники заняли более прагматичную позицию, где проблемы и возможные решения рассматривались прочно связанными с контекстом, в котором они находились.

Введение понятия «социальная практика» не осталось бесследным, оно повлекло за собой уточнение термина «клиническая социология». Различие между клинической социологией и социологической практикой не очень четко. Термин «клиническая социология» был впервые использован в 1920-х гг. как лейбл разновидности практической медицинской социологии [14], но вскоре концепт стал использоваться вне медицинской среды, с тех пор он носит новый смысл как концепт социальной патологии. В настоящий момент он используется как лейбл социологической интервенции в социальные проблемы, конфликты и интеракции на персональном уровне: молодые правонарушители [15], жертва сексуальных домогательств [16], группы взаимопомощи [17], интеракции в семье и конфликтное посредничество [18].

Социотехники можно рассматривать как часть широкого поля социальных интервенций. Это поле захватывает три уровня интервенций: организационный, локальный и национальный.

Национальный уровень связан с проблемами правления. Это поле можно очертить термином «управляемость» (governmentality – управляемость, перевод С.Ш.). Фоколт ввел этот термин в 1978 г., чтобы обозначить новую форму правительства, отделив тем самым от традиционной формы, происхождение которой датируется XVIII столетием. Эта новая форма правительства включает в себя одновременно «продолжение понятия и переосмысление того, что и в каких пределах является компетенцией государства, а что нет» [19, с. 103]. Другими словами, управляемость имеет в виду: как люди управляемы и насколько они соглашаются быть управляемыми. Модуль управляемости состоит из комплекса специфических ответов на вопросы «что значит управлять?», «чем мы собираемся управлять?», «как мы собираемся управлять (быть управляемыми)?» и «почему мы согласны быть управляемыми?». Таким образом, понятие «управляемость» включает в себя ответы на эпистемологические, технические и этические вопросы. Считается, что эти вопросы принадлежат культуре, которую производят члены общества [20, с. 16]. Теоретики управляемости предполагают существование множества модулей. Современный модуль управляемости характеризуется акцентированием внимания на «ответственную и дисциплинированную автономию» [20, с. 153], на «передачу полномочий» и на интеракции среди субъектов [21].

Локальные интервенции действуют внутри локального культурного контекста в среде локальной общности. Эта своего рода рефлексизирующая институция, отвечающая на все вызовы общества и времени, формирующая на базе локальных ценностей миллионы консенсусов для сотрудничества, проявляя уважение к международным контактам и сделкам. Действует эта институция с помощью профессиональных посредников, использующих в качестве базиса новые социотехники [22]. Одной из наиболее популярной является социотехника «планирующая клетка». Это форма схожа с принципами действия организационно-деятельностной игры и нацелена на поиск наиболее эффективного и правильного в данной ситуации решения. На этом этапе цель правительства – увеличить конкурентоспособность регионов на международной арене.

Организационный уровень интервенций успешно поддерживается членами группы, которых можно назвать представителями «гуру-индустрии» [23]. Реализация происходит через тренинги с менеджерами всех уровней. Стандартная процедура в «гуру-индустрии» состоит в следующем: идентификация какой-то проблемы; формулирование модели решения; нахождение некоего эмпирического материала, который в той или иной мере поддерживает модель; нахождение лейбла, легко воспринимаемого социумом, и продвижение предлагаемой модели глобально как *дороги, ведущей вперед*. Лозунг этого: «Быстрые и ловкие игроки начинают усваивать Модель; делайте, как я вам говорю, – и богатое вознаграждение будет вашим; игнорируйте этот лозунг – и вы найдете себя сидящими на мели».

Таким образом, социотехники представляют собой дисциплину, относящуюся к политической социологии, которая рассматривает проблемы политического вмешательства (интервенции) на всех уровнях социальных отношений, в своем анализе она опирается на многомерность теоретической социологии и социальной практики и призвана не только объяснять социальную реальность, но и давать рекомендации, способные привести к изменению существующей действительности.

Основные категории, используемые в социотехниках: утопии, мифы, легенды, ценности культуры и морали.

Поскольку социотехники всегда направлены на изучение порога изменений, они призваны в практической своей значимости к постоянному поиску нового знания (как в фундаментальном контексте в виде новых концептов, так и в прикладном – в виде новых решений). И в этом плане знание выступает как технологичный элемент управления общественным сознанием.

Основные процедуры социальной инженерии, как считает А. Подгореский [24], состоят из нескольких взаимосвязанных шагов:

- 1) установление иерархического порядка, учреждение четких приоритетов ценностей, свойственных способам представления и целям действия;
- 2) диагностика ситуаций, заслуживающих особого внимания, создающих социальные проблемы;
- 3) оценка ситуации и поиск ответов на необходимые вопросы: будет ли предлагаемая процедура изменения иметь приверженцев или спровоцирует конфликт с общепринятыми ценностями?
- 4) консалтинг теоретического банка уже существующих гипотез или вновь выдвигаемых для построения стратегии;
- 5) разработка плана действия, базирующегося на аккумуляции знания;
- 6) формальные ожидания прибыли от осуществления плана, исследование всех возможных результатов, обеспечивающих действие;
- 7) оценка в целом последствий процедуры.

Таким образом, ценности начинают и заканчивают методологический цикл практических социальных наук. Им же были разработаны рекомендации использования социотехник на практике.

1. Ситуации, которые не допускают рационального планирования.

Социальное планирование не следует использовать в торговых сделках в ситуациях, которые нивелируют усилия придать им облик рационального: при константных столкновениях противоречивых стратегий, в ситуациях социальной деформации или нестабильности.

2. Выработка защищающих предварительных шагов, прежде чем делать заявления конкретного решения созидательного процесса.

Разговорное употребление терминов создает собственный путь для внедрения их в научный язык. Использование такой технологии позволяет приблизить содержание разговорного термина к научному, при этом последний становится более четким. И наоборот, варианты

научных терминов и их концепты пронизывают разговорный язык, но заключающийся в них контекст мог бы иным образом использоваться на практике.

В конце концов, общий язык начинает фильтровать термины, которые входят в разговорную речь определенных политических или деловых слоев, направляя действия и мышление почти бессознательно к нужным результатам. Эти окружающие стратегии при длительном движении могут быть более эффективными, чем прямые обращения к потенциальным спонсорам и политическим лидерам.

3. В программировании всеобъемлющих стратегий социального изменения исходить из экзистенциального базиса индивидуального опыта.

Чтобы не быть впутанным в ложные дискуссии, которые продолжают прыгать из одного мета-языка в другой, еще более высшего уровня, следует тестировать голословные утверждения не в искусстве упражнений в среде высокопоставленного научного сообщества, а в риске и опасности среды их собственной жизни.

4. Использование социальных ресурсов, которые создают потенциал для стратегии изменения.

Эффективному менеджменту человеческой деятельности следовало бы частично игнорировать и частично использовать острые конфликты, которые происходят между моралью и когнитивными инноваторами социального изменения. Благоразумный социальный инженер предусматривает эти конфликтные элементы в равной степени: он использует их как часть своего стратегического синтеза, где определяется точка соединения моральных усилий этических лидеров и когнитивных инноваторов тех, кто стремится превратить в капитал результаты социальных изменений, которые продвигают моралисты.

5. Использование физических ресурсов как потенциального базиса для эффективной стратегии.

Любой коллектив состоит из множества акторов, имеющих соответствующее множество возможностей внутренних мотиваций. Следует тщательно различать и умело использовать принципиальные и инструментальные мотивации. Принципиальные позиции призывают спонтанно принять определенные правила, которые уже признаны благодаря практике внутренних обязательств, а не предписанным заданным правилам. Систематическое использование инструментальных позиций ведет к разрушению доверия и конфиденциальности. Инструментальная мотивация в длительной перспективе действует эффективнее, если воспринимается как прагматичный механизм, усиливающий принципиальные позиции. Эта рекомендация ведет к обману, но она также помогает снять маску с тех, кто является манипулятором.

6. Директивы, использующие этический потенциал.

Индивидуально ориентируемые этики – это набор норм, регулирующих социальное поведение людей по отношению к другим членам малой, более или менее неформальной группы. С другой стороны, нормы социально ориентируемых этик формируются из социальных ролей и позиций, которые есть или могут быть у любого индивида. Господствующий аспект таких этик в том, что они не могут оценивать персональные качества или руководить индивидом, но их эффекты скорее в том, что благодаря им индивид может овладеть определенной позицией в социальной структуре.

7. Общая директива.

Общая директива эффективности принятия решения не основывается на логике. Она говорит: необходимо учиться, как избежать ситуации риска, и в то же время необходимо учиться, как вызывать ситуацию риска.

1. Этюды по социальной инженерии: от утопии к организации / Под ред. В.М. Розина. – М.: УРСС, 2002.

2. Подшивалкина В.И. Социальные технологии: проблемы методологии и практики. – Кишинэу: Центральная типография, 1997.

3. Иванов В.И., Патрушев В.И. Социальные технологии. – М.: Муницип. мир, 2004.
4. Клинух Т.Ю. Социальные технологии: диалектика репродуктивной и продуктивной деятельности // Социальные технологии: вопросы теории и практики. – Ростов-н/Д., 1992.
5. Мордвинов С. Человеческий потенциал: принципы и социальные технологии инновационного анализа ситуации. – СПб.: Питер, 2004.
6. Чукреев П.А. Социальные технологии регулирования занятости молодежи. – Улан-Удэ: Изд-во БНЦ СЦ РАН, 2000.
7. Дюк А.В. Социальные технологии работы с населением муниципальных образований. – Обнинск: Ин-т муниципального управления, 2003.
8. Марков М. Технология и эффективность социального управления. – М.: Прогресс, 1982.
9. Alexander J., Schmidt J.K.H.W. Social Engineering: Generalology of a Concept // Social Engineering / A. Podgorecki, J. Alexander and R. Shield (eds.). – Ottawa: Carleton University Press, 1996.
10. Hogsbro K., Pruijt H., Tsobanoglou G. Sociological Practice and the Sociotechnics of Governance // Paper presented on RC26 37-th Congress IIS «Frontiers of Sociology». July 2005. Stockholm (Sweden).
11. Podgorecki A., Schmidt J.K.H.W. Sociotechnics – the new paradigm of social sciences // NL. №. 1. 1997.
12. Popper K. The poverty of historicism. – L.: Routledge, 1979.
13. Podgorecki A., Los M. Multidimensional Sociology. – L.: Routledge, 1979.
14. Fritz J.M. The emergence of American clinical sociology // Handbook of clinical sociology / In Rebach and Bruhn (ed.). – Plenum Press, 1991.
15. Bility K.M. School violence and adolescent mental health in South Africa: Implications for school health programs // Sociological Practice. Vol. 1/4. 1999.
16. Dish E. Research as clinical practice: Creating a positive research experience for survivors of sexual abuse by professionals // Sociological Practice. Vol. 3/3. 2001.
17. Williams P. Community development's role in cardiovascular disease prevention projects for African Americans // Sociological Practice. Vol. 2/3. 2000.
18. Fritz J.M. Teaching sociological practice Starting with something special // Sociological Practice. Vol. 4/2. 2002.
19. Foucault M. Governmentality // The Foucault Effect: Studies in governmentality / In G. Burchell, C. Cordon and P. Miller (eds.). – Harvester, 1991.
20. Dean M. Governmentality. – Sage, 1999.
21. Cruikshank B. The will to empower. Democratic citizens and other subjects. – Ithaca: Cornell University Press, 1999.
22. Collins D. Management Fads and Buzzwords. Critical-Practical Perspectives. – L.: Routledge, 2000.
23. Guba and Lincoln Fourth Generation Evaluation. – Sage, 1989.
24. Podgorecki, A., Knowledge and Opinion about Law. – Bristol, 1973.
25. Sociotechnics / Edited by Albert Cherns. – L.: Malaby Press Limited, 1976.

Концепция социотехник и российская практика

Если мы встанем на позиции, предлагаемые западными учеными по отношению к социотехникам, то сможем увидеть, что родоначальником таких социотехник была Россия. Именно благодаря реализации большевистской утопии мир получил пример политической интервенции в эволюционное развитие страны. Полученные продукты в виде социотехники «установления диктатуры» и «организации и проведения революции в одной стране» были тиражируемы на протяжении всего прошедшего столетия. И в этом плане они доказали свою универсальность, поскольку были адаптированы к новым условиям, но сохранили специфику используемых методов и последовательность действия, и свою технологичность, поскольку результат был узнаваем своей неизменностью.

Таким же первопроходцем Россия была и в области социальных технологий, связанных с привлечением посреднических услуг для поиска решений. Именно в конце 1920-х – начале 1930-х гг. была создана уникальная форма социотехник – деловая игра. Разновидности проведенных деловых игр создали банк социальной практики, а методологические разработки 1980-х гг. вывели этот вид социальной техники на научный уровень.

Если рассматривать организационный уровень, где доминирующие позиции занимает тренинг, то Россия уступает пальму первенства Западу. Действительно, тренинги как форма обучения рабочих и служащих в российских организациях, учреждениях, предприятиях получили развитие начиная с 1990-х гг., постепенно вытеснив деловые игры. Однако сам принцип использования института образования в качестве «гуру-технологии» на политической арене также впервые был использован в России в программе «Ликвидация неграмотности».

Перспективы становления социальных технологий как академической дисциплины. В свете вышесказанного, мне кажется, пришло время перевести дискурс с позиций о соотношении гуманности и технологичности, на проблемы, связанные с определением, что такое *интервенция* политического, социального и экономического знания в жизнедеятельности общества.

Соединение фундаментальных теорий в области политологии, социологии, психологии и накопленный банк социальных практик, а также достижения информационных технологий позволяют на сегодняшний день создавать весьма продуктивные социотехники, истинные цели которых ловко спрятаны за эффективностью управления. Последствия этих целей не всегда просчитываются и самими разработчиками, поскольку изменению подвержен как предмет, на который направлена технология, так и сама технология, будучи продуктом чьих-то представлений. Кроме того, изменчива и среда, в которой реализуются технологии.

В качестве иллюстрации можно привести те же самые образовательные тренинги. Почему не курсы, не образовательные программы, не институты и университеты, а тренинги? Это объясняется разницей в сущностном содержании и специфике тренинга. Тренинг рожден из микширования технологии игры и гипноза, поэтому неслучайно его называли «гуру-индустрией». К игровым элементам относятся: доверительные отношения, атмосфера радости, комфорта, «несерьезность» и «нереальность» действия, происходящего здесь и сейчас, рефлексия, ритуал. К элементам гипноза – контакт, групповой катарсис, образ, эмоции. Игровые элементы создают завораживающий эффект невинности действия, создают благоприятные условия для действия гипнотических факторов.

Базисом тренинговой технологии служит замена существовавшего образа на новый. Получаемые знания по такой технологии сродни зомбирующему эффекту. Они прочны и лежат на подсознательном уровне. Эти знания не предлагают версий и всегда бьют точно направленно. Они как бы кодируют поведение актора, делая его предсказуемым и прозрачным. В

отличие от классических образовательных методов, которые призваны развивать мышление личности.

Для корпоративного управления такие специалисты необходимы, поскольку не создают конфликтных непредсказуемых ситуаций. Современные реалии определяют корпоративные структуры скорее как продукт глобализации, находящийся вне государства. Корпоративные сети способны создавать специфические глокализованные регионы. Проблема состоит в том, что корпоративные цели и ценности не всегда совпадают и действуют в согласии с целями и ценностями государства.

В качестве вывода хотелось бы отметить тот факт, что понятие «социальные технологии» действительно имеет более широкое поле использования, чем понятие «социотехники». Основное отличие социальных технологий как академической дисциплины заключается в том, что она призвана анализировать на базе широкого спектра социологических теорий концептуальные преобразования интервенций, производимых вследствие использования достижений таких наук, как политология, психология, экономика, а также формировать банк социальных технологий и изучать их специфические особенности.

Например, теоретические представления классиков об универсальности социальных закономерностей находили свое отражение в поиске универсальных социотехник, которые могли быть использованы в любом обществе и в любое историческое время. Современные представления об атомарности общества, его индивидуализации привели к возникновению социотехник, опирающихся на принципы индивидуальной ответственности и самореализации личности. Как результат – многие профессионалы в своих направлениях становились экспертами по стимулированию, структурированию и менеджменту интеракций [1].

Парадокс сегодняшнего соотношения *социотехник* и *социальных технологий* с точки зрения академических дисциплин состоит в том, что социотехники, ограниченные политическим контекстом, занимаются концептуальным осмыслением своего развития на уровне фундаментальных социологических теорий, а социальные технологии, охватывая более обширное пространство, занимаются анализом действия частных технологий в конкретных ситуациях.

Мы уже упоминали понятие «социальная инженерия» как самостоятельной дисциплины. Вполне правомерен вопрос: чем отличается предлагаемая дисциплина «Социальные технологии» от уже существующей социальной инженерии? И та и другая связаны с конструированием реальности, с ее изменением. Ответ заключается именно в том, что социальная инженерия и есть дисциплина, производящая интервенции, а социальные технологии призваны распознавать и выделять технический инструментарий и критически осмысливать методологический базис деятельности этих технологий.

Специфические черты современных социальных технологий. Отличительной особенностью современности является процесс технологизации гуманитарных сфер: знания, культуры. С.В. Попов выделяет следующие изменения, происходящие в структуре знаний под воздействием их технологического освоения:

- Знания вырываются из общего контекста размышления о сущем и начинают существовать в рамках той техно-социальной системы, для которой они созданы. Это приводит к разделению знаний на несколько в значительной мере самостоятельных образований: информации, технологии передачи, хранения и организации информации, способов интерпретации информации (придания ей смысла через отнесение к тем или иным объектам).

- Знание отрывается от общей онтологической картины и в содержательном плане становится мозаичным. Из него и собираются те или иные композиции, пригодные для решения утилитарных задач. Задача построения системы знаний теряет смысл, создаются базы данных и системы поиска нужной информации.

Другими словами, производство знаний становится индустриальной задачей, в результате этот предмет выпадает из сферы мышления [2, с. 48].

Технологичность феномена «культура» проявляется в наличии ценностей и норм, которые выступают в роли определенных ограничений. Эти ограничения реализуются в ритуалах и правилах общественных отношений, присущих каждой культуре. Развитие таких наук, как социология и психология, позволило превратить культуру в технологический атрибут управления и манипулирования обществом. Хейзинга расценивает эти изменения как утрату игровой спонтанности, как переход к твердо организованной системе. С.А. Кравченко назвал это явление играизацией. «Играизация – новый, формирующийся тип рациональности, позволяющий в предпринимательстве, политике, культуре и даже личной жизни противостоять давлению хаоса, становясь фактором социального порядка постмодернистского типа – *порядка, порожденного из хаоса*» [3, с. 118–119]. Характеризуя это явление, С.А. Кравченко отмечает: «Сущностной характеристикой играизации является случайность, что, подчеркнем, адекватно современному процессу увеличения динамической сложности» [3, с. 119]. Социально техническая основа процесса играизации строится на самоорганизации и саморефлексии «рационализации деятельности акторов и общественной жизни в целом» [3, с. 120].

Технологизация культуры – это процесс включения культуры через игру в социальные технологии, осуществляемый на принципах рациональности и реализуемый в образовании. В отличие от играизации, которая не знает строгих правил и постоянно корректирует их, технологизация культуры предполагает жесткое соблюдение установленных правил и реализацию игры как социального проекта. Сходство этих понятий проявляется в игровой сущности обоих, поскольку игра формирует мораль действия, на основе которой возможны изменения и даже деформация сознания, как следствие – изменение алгоритмов поведения. Таким образом, культура становится элементом социальных технологий, в результате чего, во-первых, институт образования становится мощным инструментом социального манипулирования обществом, во-вторых, возникает дополнительная зона интерпретирования функций института образования – саморефлексия институциональных структур и внутренняя саморефлексия отдельных социальных акторов [4].

Эти изменения находят поддержку и в современных теориях социологии, политологии и социальной психологии, которые стремятся реинсталировать индивида как ответственного актора, не зависящего тотально от структуры, но способного противостоять ей [1].

Таким образом, в итоге мы имеем разрозненные фрагментарные знания, моральное право интерпретации и манипулирования культурными ценностями и целевую направленность на активизацию актора, развитие его возможностей противостоять и воздействовать сложившимся структурным общественным отношениям.

Социальные технологии всех уровней используют в основе своей деятельности эти принципы. Например, развитие экономической дисциплины *домохозяйствования* акцентирует внимание на микроуровневых отношениях, складывающихся в семье. Где семья воспринимается как элемент общей системы экономических отношений, четкие, технологично направленные знания создают эффект социальной интервенции, поскольку изменяют и формируют новую структуру экономических отношений. Ту же функцию выполняют и уже приводимые в качестве примера тренинги.

Деятельность СМИ, рекламы, пиара, маркетинга, выборных технологий строится на игровом эффекте. Здесь игра идет с ценностями культуры, морали. Информация в этих сферах деятельности выступает не столько в роли знаний, сколько в роли образа. Эти образы прикрепляются к существующим и действующим, трансформируют их и вытесняют из сознания. Как следствие, СМИ формирует образ современного героя, т. е. модель поведения, идеал, который необходим для сегодняшнего правления. Реклама внушает подсознательное отторжение знаний как аналитического инструментария и развивает потребительские амбиции. Пиар делает поведение индивидов и систем в сфере деловых отношений управляемым, контролируемым. Маркетинг формирует новые потребности общества, разрабатывая новые версии удо-

вольствий, комфортности, желаний. Выборные технологии делают управляемыми политические процессы в обществе.

В основе всех этих интервенций лежит сценарий, атмосфера удовольствия и положительных доверительных отношений, нереальность в виде идеалов будущих блаженств, райской жизни и т. п. Не только развитие информационных технологий создает эффект виртуализации общественных отношений, но и социальные технологии современности нацелены на достижение такого эффекта. Уход в нереальность, в виртуальное общество – это тоже следствие игризации общественных отношений и технологизации знания и культуры.

Однако методологические основы современных социальных технологий порождают и такие негативные формы интервенции, как терроризм. Организация террористической деятельности полностью реализует все специфические черты современных социальных технологий: фрагментарность знания выражает технологическую практическую полезность этих знаний в проведении терактов, манипулирование культурными ценностями происходит в результате интерпретирования текстов Священной книги для формирования эффекта оправдания и обоснования своим действиям, организационная активизация акторов нацелена на рассыпанные действия акторов разрозненных.

Методология активизации возможности сопротивляться акторам воздействию действующих социальных структур, реализуясь в различных социальных технологиях, ведет как к положительным результатам, так имеет и негативные последствия.

В качестве позитивных тенденций в области формирования социальных отношений можно отметить создание корпоративных культур, объединяющих людей и формирующих моральные устои таких единений. Создание таких культур способно оказывать воздействие на экономику и политику, требуя от них условий для своей реализации. Таким образом, эти культуры выступают как механизм социального контроля.

Соотнесение вызовов цивилизации со специфическими особенностями менталитета государства дает возможность урегулировать проблемы расхождения культур. Примером может служить опыт Японии, которая в начале прошлого столетия осознала необходимость принятия общих правил демократического общества, чтобы сохранить свою независимость. Изучение трудов Дж. Дьюи сводилось к длительным попыткам увязать трактуемые закономерности американского представления о демократии с ментальными устоями японского общества. Они сумели провести связующие линии между этими, казалось бы, несовместимыми позициями.

Глобализация и социальные технологии. Современные правительства, социальные процессы, так же как и социальные движения, находятся под влиянием глобального дискурса. Социальные технологии, используемые как на макро-, так и на микроуровнях, в конечном счете оказывают влияние на распределение ресурсов. В связи с этим перед социальными технологиями как академической дисциплиной встают определенные требования:

- Необходимо критически изучать присутствующие в теоретических и идеологических формах и целях утопии, поскольку они формируют методологическую базу используемых социальных технологий.

- Нуждаются в дискуссиях и поддержке новые формы социотехнических практик, возникающие в социальных движениях и альтернативных инициативах.

- Каждодневная жизнь людей должна быть защищена от социальных интервенций со стороны международных структур и локальных сообществ. В этом плане возникает потребность в изучении процессов не только на макро– и микроуровнях, но и на мини-уровне локальных акторов. Основной дискурс должен лежать в изучении взаимодействия локального актора и интерорганизационных сетей.

- Социотехники на различных уровнях общества имеют специфические культурно-институциональные характеристики. Таким образом, для критического осмысления их

деятельности необходимо использование многомерного знания, сосредоточенного в социальных и гуманитарных науках.

Понятие «управление» трансформируется по мере изменения общественных отношений. Современная тенденция характеризуется институционализацией всех процессов, возникают феноменологичные социальные практики, где в качестве главной силы формирования и управления выступает человеческий капитал. К таким явлениям относится институционализация знаний в области психологии, социологии. Использование этих знаний в виде конкретных социальных технологий, позволяющих тиражировать результаты воздействия этих технологий на конкретные социальные ситуации, приводит к неоднозначным последствиям. Поскольку во всех этих технологиях идет игра с человеческими ценностями и нормами поведения, то использование их «вслепую», не отдавая себе отчета, что заложено в механизме той или иной технологичной процедуры, может привести к серьезным социально-психологическим конфликтам, культурным деформациям. Социальные технологии становятся, таким образом, еще одним источником риска современного общества.

1. *Hogsbro K., Pruijt H., Tsobanoglou G. Sociological Practice and the Sociotechnics of Covernance // Paper presented on RC26 37-th Congress IIS «Frontiers of Sociology». July 2005. Stockholm (Sweden).*

2. *Этюды по социальной инженерии: от утопии к организации / Под ред. В.М. Розина. – М.: УРСС, 2002.*

3. *Кравченко С.А. Нелинейная социокультурная динамика: играйзационный подход: Монография. – М.: МГИМО-Университет, 2006.*

4. *Шаронова С.А. Универсальные константы института образования – механизм воспроизводства общества. – М.: Изд-во РУДН, 2004.*

Глава 2. Природа игры

Понятие игры. Деловая игра как социальная технология

Дефиниции игры с позиции культуры, философии, медицины. Игра как феномен культуры описана в работе Й. Хейзинга «Homo ludens». Главная мысль заключается в том, что «игра необходима, что она служит культуре, лучше сказать, сама становится культурой» [1, с. 23]. Хейзинга, рассуждая об игре, приходит к выводу, что есть культуры играющие и есть культуры, пользующиеся технологией игры. Конец XIX столетия как бы подытожил свободное развитие играющей культуры. Во всех сферах жизни первое место все более стали занимать осознанные технологии, имеющие социальную направленность. Развитие таких наук, как социология, психология, политология и т. д., способствовало переходу культуры из состояния «детской непосредственной игры» в планомерно организованную и прогнозируемую игровую культуру.

В определении, которое Хейзинга дает понятию «игра», суммированы формы проявления игры как феномена бытия: «...мы можем теперь назвать игру свободной деятельностью, которая осознается как «невзাপравду» и вне повседневной жизни выполняемое занятие, однако она может целиком овладеть играющим, не преследует при этом никакого прямого материального интереса, не ищет пользы, – свободной деятельностью, которая совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам и вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой» [1, с. 29].

Основное противоречие, так и оставшееся неразрешенным, заключено в вопросе: что первичнее, игра или культура? Сам Хейзинга тоже не дает однозначного ответа: «Реальность, именуемая Игрой, доступная восприятию любого и каждого, простирается в одно и то же время на мир животный и мир человеческий... Существование игры не привязано ни к определенной степени культуры, ни к определенной форме мировоззрения». Однако тут же он говорит, что «Бытие игры всякий час подтверждает, причем в самом высшем смысле, супралоогический характер нашего положения во Вселенной. Животные могут играть, – значит, они уже нечто большее, чем просто механизмы. Мы играем, и мы знаем, что мы играем, значит, мы более чем просто разумные существа, ибо игра есть занятие внеразумное» [1, с. 13]. Можно сказать, что игра как феномен бытия первичнее, нежели как феномен культуры.

Вопросы о сущности, источниках всеобщности, целостности и онтологическом статусе игры волновали философов. Наиболее полно высказал свое отношение к игре Е. Финк: «Выразить игру в понятии – разве это противоречиво само по себе? <...> В напряженном соотношении игры и мышления парадигматически выражается общее противоречие между непосредственностью жизни и рефлексией, между в-себе-бытием и понятием, между экзистенцией и сознанием, и именно у того самого существа, которое существует в качестве понимающего бытие существа. Игра есть такой основной экзистенциальный феномен, который, вероятно, более всех остальных отталкивает от себя понятие» [2, с. 365]. Л. Витгенштейн совершенно определенно говорит о том, что игра – сложное, многоуровневое понятие, которое за счет богатства входящих в него смыслов остается, как уже упоминалось, «понятием с расплывчатыми границами» [3, с. 113].

Философы пришли к тому, что дать определение игре невозможно, поэтому основные усилия их были направлены на выявление сущности феномена игры, которая предстает в виде

дихотомий игры: *серьезное и несерьезное, реальность и нереальность, свобода и ограниченность*.

Серьезное и несерьезное – это дихотомия, отражающая эмоциональное напряжение игры: слезы сквозь смех и смех сквозь слезы. Рождение истины в игре происходит благодаря сложному смешению этих двух состояний. С другой стороны, ассоциация игры с чем-то веселым, несерьезным высвобождает творческую, познавательную, аналитическую деятельность участников. Игра как серьезная деятельность, ограниченная пространством, временем и правилами, требующая своего завершения, ведет к ответственности восприятия результатов игры.

Соотношение реальности и нереальности имеет разный смысловой подтекст. Во-первых, это Я – субъект и реальный мир. Во-вторых, это субъективная реальность игры и объективная реальность. И в том и в другом случае это творческий процесс с активным использованием фантазии.

Свобода и ограничения игры также имеют множественные толкования. У Шиллера свобода игры связана с избытком силы, побуждающей к деятельности [4]. Свобода в его интерпретации звучит как эстетическое наслаждение. Г. Спенсер воспринимал свободу как выход низших способностей индивида через игровую деятельность [5]. Свобода ассоциируется со свободой раскрытия и развития личности, кроме того, свобода игры выражается ее исключительностью как феномена бытия – она не ограничена ничем (ни формами, ни темами, ни чувствами и т. д.). Ограниченность игры воспринимается как ограничение пространством, временем, правилами. Если пространство и время мало подвластны человеку, то правила – это порождение его деятельности, поэтому личность (ее культура, ее характер, ее самобытность и т. п.) становится одним из ограничений игры.

В медицину игра пришла благодаря развитию психологии. Именно понимание психологического характера игры позволило в дальнейшем активно включить игру в медицинскую практику. С.Л. Рубинштейн, как психолог-теоретик, придерживается следующего взгляда на игру: «...поскольку речь идет об играх человека и ребенка, – это осмысленная деятельность, т. е. совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива» [6, с. 485]. Э. Берн с позиции практикующего психотерапевта дает следующее определение: «Игрой мы называем серию следующих друг за другом скрытых дополнительных транзакций (транзакцией Берн называет единицу общения. – С.Ш.) с четко определенным и предсказуемым исходом. Она представляет собой повторяющийся набор порой однообразных транзакций, внешне выглядящих вполне правдоподобно, но обладающих скрытой мотивацией; короче говоря, это серия ходов, содержащих ловушку, какой-то подвох» [7, с. 36].

Основными вопросами, которые решают психологи при изучении воздействия игры на личность, являются: функционирование и созревание в организме психофизиологических систем, мотивация игры и мотивация актора, многообразие переживаний акторов, связь этих переживаний с действительностью, разноплановость восприятия этой действительности акторами и т. д.

Игра социальна или асоциальна? Вопрос, насколько игра зависит и связана с социумом и насколько она как феноменальное явление находится вне его, давно волновал ученых. За исключительность игры – «сама в себе» – как явления высказывался Х.-Г. Гадамер. Для Гадамера игра «является универсальным аспектом бытия» [8, с. 150–151]. Главным действующим лицом в его понимании выступает не игрок, а сама игра. Играющие – это средство ее воплощения.

Э. Финк и И. Кант это свойство игры не отрицают, но вносят уточнения в восприятие игры – главным аргументом выступает отношение или соотнесение игры к труду. Как объясняет Э. Финк: «Там, где толкование игры исходит из ее противопоставления труду или вообще серьезности жизни, там мы имеем дело с наиболее поверхностным, но преобладающим пониманием игры» [2, с. 362]. В этом случае, как отмечает Финк: «Игра не имеет цели, она ничему

не служит. Она бесполезна и никчемна: она не соотнесена с какой-то конечной целью человеческой жизни, в которую верят или которую провозглашают. Подлинный игрок играет ради того, чтобы играть. Игра – для себя и в себе, она более, нежели в одном смысле, есть исключение» [2, с. 365]. Так же категорично звучат слова И. Канта: «Работа и игра различны, так как в первой трудящийся имеет цель, в последней не имеет» [9, с. 66].

Социальную значимость игры отмечал Ф. Шиллер: «Человек играет только тогда, когда он в полном значении этого слова человек, и он бывает вполне человеком только тогда, когда он играет» [4, с. 333]. Социальная природа игры связывается учеными с процессом социализации личности, где немаловажную роль играют воспитание и труд. Для Канта, исключавшего всякую возможность соотнесения игры и труда, игра, естественно, ассоциируется с воспитательным процессом: «Чтобы образовать органы чувств, нужно играть в такие игры, которые действительно служат этой цели...» [9, с. 60]. В его понимании «животное, благодаря своему инстинкту, имеет уже все, чужой разум уже позаботился для него обо всем, человеку же нужен свой собственный разум» [9, с. 66].

В. Вундт видел воспитывающее начало игры в трудовой деятельности человека: «Игра – это дитя труда. Нет ни одной игры, которая не имела бы себе прототипа в одной из форм серьезного труда, всегда предшествующего ей и по времени и по самому существу» [10, с. 181].

Таким образом, эффект феномена игры проявляется и в такой постановке вопроса. Игра как феномен бытия и феномен культуры выступает и как универсальное, самобытное, исключительное явление, и как элемент конкретной человеческой деятельности.

Осознанные и неосознанные игры. Первым, кто заговорил о классификации игр как сознательных и бессознательных, был Э. Берн. Такая градация потребовалась, чтобы выделить область терапевтического вмешательства в психологические проблемы действующей личности. Осознанные игры имеют четкую цель, методологический план достижения, технологию действия. Берн их называет «типом социального действия», относя их к понятию «операция». Операция, в интерпретации Берна, – это простая транзакция или набор транзакций, предпринятых с некоторой заранее сформулированной целью [7, с. 36]. Сознательные или осознанные игры не обязательно связаны с группой разработчиков-игротехников или методологов, это могут быть и игры отдельных индивидов, которые владеют специальными знаниями о природе, методологии и технологии игры и используют эти знания в реальной жизненной ситуации с целью достижения своих целей. Осознанные игры чаще всего относятся к социальным технологиям.

«Бессознательные игры, в которые играют неискушенные люди. Не отдавая себе в этом отчета, они порождают в процессе игры двойные транзакции. Именно такие игры во всем мире образуют важнейший аспект общественных взаимоотношений» [7, с. 37]. Эти неосознанные игры в большей мере привлекают внимание психологов, психоаналитиков и психотерапевтов. Отличительной особенностью неосознанных игр является слепое следование и подчинение либо собственным инстинктам, либо чьей-то чужой воле. В теории Берна бессознательные игры осуществляются в результате неосознанного взаимодействия во внутреннем мире актора трех ролей: ребенка, родителя, взрослого. Совершенно необязательно, что неосознанные игры всегда приводят к проблемным ситуациям. Просто их природа – это сфера интереса психологов, которые ищут ответ на вопрос: «...насколько данные игры отвечают “душевному здоровью”» [7, с. 39]?

Возможны ролевые срывы в осознанных играх: эффект «заигравшегося» методолога или актора либо нарушение психической самоидентификации самостоятельно играющей личности. Но это означает только то, что, насколько и какими бы знаниями вы ни обладали, игра всегда оказывает воздействие на ваше сознание и требует высокопрофессионального, очень осторожного и внимательного к ней отношения.

В качестве общих черт осознанных и неосознанных игр как игры социального действия выступают: познание социального явления и взаимодействие с партнером. Рубинштейн выделил особенность игры: «Игра – это деятельность; это значит, что игра является выражением определенного отношения личности к окружающей действительности» [6, с. 486]. Познание социального явления в процессе игры происходит в результате действий человека, совершающихся в конкретных ситуациях. И в случаях осознанных игр, и в случаях неосознанных игр объектом практического анализа выступает деятельность актора и конкретный случай, ситуация. Поскольку игра – это напряжение, это конфликт, это интрига, то взаимодействие участников игры всегда связано с потребностью разрешения этих игровых компонентов между партнерами. Формами такого разрешения могут стать либо преодоление партнера, либо установление диалога с ним. В играх социальных технологий возможен более широкий спектр решения этих проблем: полное отторжение взаимодействия, перегруппировка партнеров, отлучение одного из игроков, нахождение консенсуса и т. д.

Отличительное свойство осознанных игр заключается в том, что поскольку, как уже было сказано, они относятся к социальным технологиям, то их методологический базис состоит из теоретических достижений социальной психологии и социологии. Осознанные игры входят в методический инструментарий социальной инженерии. «Социальная инженерия представляет собой особый тип социологической деятельности с исследовательской функцией, направленный на поиск, открытие и оптимизацию новых форм социальных отношений в других базовых видах деятельности (производственной, рекреационной, инновационной и др.) путем создания и использования специальных средств, методов, технологий. В связи с формированием социоинженерных, конструктивистских подходов в социологической деятельности актуализируются проблемы переосмысления методологических и методических оснований в социологии. Игровые методы относятся к числу новых методов в социологии, которые имеют достаточно выраженный технологический компонент» [11, с. 194].

Разделение игр на осознанные и неосознанные весьма условно, оно как бы распределяет сферы научного интереса. Однако на практике и в тех и в других играх проводятся эмпирические исследования и научная рефлексия. Более того, результаты научных изысканий в обоих направлениях активно используются как социологами, так и психологами. Изучение имманентной природы познания социальных явлений в неосознанных играх обогащает научный базис осознанных игр. И наоборот, изучение закономерностей социальной действительности позволяет более точно поставить диагноз и подобрать наиболее эффективный метод лечения пациента.

Общие черты социальной игровой технологии. Итак, игра, как уже отмечалось выше, представляет собой феномен бытия, феномен культуры и используется как метод в медицинской практике. Игровые методы получили широкое распространение и в социальной технологии. Как говорил Рубинштейн: «Суть человеческой игры – в способности, отображая, преобразовать действительность» [6, с. 486]. Эта социальная направленность игры использовалась обществом на протяжении многих веков, но как игровая технология сформировалась только в XX столетии. Обладая всем комплексом методологических принципов и сущностными особенностями, игра в социальных технологиях сконцентрировала все свои свойства и специфику на решении конкретных проблем в конкретных ситуациях. Поэтому обострились (акцентировались) такие ее качества, как *ситуационность* и *воздействие на актора*.

Ситуация в социально-игровых технологиях проявляет себя в двух вариантах. Во-первых, проблемная ситуация определяет тему игры, ее характер, ее форму. Ситуация как бы ограничивает и направляет игровое пространство. Ограничения эти реализуются через проблематизацию (где ситуация выступает как проблема) и через пространственно-временную ситуацию действительности. Во-вторых, в процессе игры, в ее жизненно-активном пространстве действий «игра выходит за пределы одной ситуации, отвлекается от одних сторон дей-

ствительности, с тем чтобы еще глубже в действенном плане выявить другие. В игре нереально только то, что для нее несущественно; в ней нет реального воздействия на предметы, и на этот счет играющий не питает обычно никаких иллюзий; но все, что в ней существенно, в ней подлинно реально: реальны подлинные чувства, желания, замыслы, которые в ней разыгрываются, реальны и вопросы, которые решаются» [6, с. 489]. Такая возможность свободного перемещения в версиях и трактовках ситуации позволяет глубже проникнуть в причинность и следствия изучаемой проблемы.

Игровое воздействие на субъекта в социальных технологиях связано не с «лечением души», а с решением социальных проблем взаимодействия индивидов либо социальных структур в обществе. Уровень этих взаимодействий весьма разнообразный – это интеллектуальное, межличностное, институциональное и т. п. В отличие от феноменологического явления «игра», в социальных технологиях цели игры определяются заказчиком совместно с разработчиками. Социально-игровые технологии способствуют не только изменению окружающей среды, но и внутреннему изменению личности акторов. Уникальность игровой технологии заключается в том, что цели ставятся проблемно-социального плана, а результатом всегда являются изменения, происходящие во внутреннем мире играющих.

Если в медицине игра выделяется как самостоятельный метод лечения, приобретая технологическую и научную атрибутику, свойственную медицине, то в социальных технологиях выделение игры в самостоятельный метод также обусловлено привнесением в нее характерных научных черт. Это необходимость анализа изучаемой ситуации и явления, выдвижение гипотезы, проведение предварительного исследования разработанного игрового пространства.

Частное и общее определение деловой игры. Исторически сложилось, что первым термином, определяющим игру как социальную игровую технологию, стал термин – «деловая игра». М.М. Крюков и Л.И. Крюкова в своей работе «Принципы отражения экономической деятельности в деловых играх», анализируя существующие определения деловой игре, пытаются дать свое определение: «Деловая игра – это творение игрового образа в ходе имманентного преодоления добровольно принятых правил» [12, с. 30]. Я.М. Бельчиков и М.М. Бирштейн считают, что «деловая игра в широко распространенном, обычном понимании – это метод имитации принятия управленческих решений в различных производственных ситуациях путем игры по заданным правилам группы людей или человека с ЭВМ в диалоговом режиме». Они же приводят определение Ю.С. Арутюнова, который считает, что «сегодня деловую игру можно рассматривать как новую область деятельности и научно-технического знания, как имитационный эксперимент, как форму ролевого общения, как метод обучения, исследования и решения производственных задач» [13, с. 11].

Можно приводить множество примеров, но суть заключается в том, что по своей природе игра настолько многосложное явление, что, даже выделив ее в какое-то специфическое социальное явление, невозможно однозначно охарактеризовать ее. Поэтому любое определение деловой игры – это прежде всего методологическая платформа, взгляд ученого на это явление. Другой подход, который попытается универсализировать это понятие, приведет к тому, что «любое развернутое определение деловой игры должно включать в себя ряд характерных моментов. Необходимо подчеркнуть, что деловая игра – это средство развития творческого профессионального мышления, в ходе ее человек приобретает способность анализировать и решать новые для себя профессиональные задачи. Деловая игра имитирует вполне конкретные условия производства, деятельность и отношения работающих (специалистов). Ее участники должны ставить на первый план не игровую цель, а познавательную цель (точнее, самовоспитательную). Выполнение участниками игровых правил и следование профессиональным нормам – необходимая предпосылка индивидуальных и совместно принимаемых решений в рамках отведенной каждому роли. Наконец, участники создают, разыгрывают и разрешают проблем-

ные ситуации, общаясь друг с другом» [13, с. 15]. В этом случае это уже не определение, а описание игры.

Сегодня спектр игр весьма разнообразен и, наверно, не следует требовать и ожидать единого универсального определения.

Но проблема все же остается, и она заключается в том, что термин «деловая игра» (ДИ) стал использоваться в двух эпистемах: как один из терминов, определяющих тип игры, и как термин, характеризующий одну из разновидностей социальной технологии.

За рубежом термин «business game» сохраняет свое обобщающее значение всех игровых технологий. Вероятно, и нам, пока не уточнилась терминология, было бы корректно оставить термин «деловая игра», отражающий явление «игра» с точки зрения социальных технологий. В качестве одного из аргументов можно привести тот факт, что первое историческое имя остается узнаваемым и по сути своей не противоречит играм нового поколения. «Деловая игра», исходное слово «дело» означает организованную специально кем-то деятельность для решения конкретных социальных проблем, что отражает весь набор принципов, характеризующих игру с точки зрения социальной технологии. Слово «игра» привносит с собой весь принципиальный аспект, связанный с феноменом явления «игра».

1. Хейзинга Й. Homo ludens (человек играющий). – М.: Эксмо-Пресс, 2001.
2. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблемы человека в западной философии. – М., 1988.
3. Витгенштейн Л. Философские работы. – М., 1994.
4. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Собр. соч.: В 8 т. – М., 1950 Т. VI.
5. Спенсер Г. Основания психологии. – СПб., 1897.
6. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. – СПб.: Питер, 2001.
7. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – СПб.: Специальная литература, 1995.
8. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. – М.: Прогресс, 1988.
9. Кант И. О педагогике. – М., 1896.
10. Вундт В. Этика. – СПб., 1887.
11. Подшивалкина В.И. Социальные технологии: проблемы методологии и практики. – Кишинэу: Центральная типография, 1997.
12. Крюков М.М., Крюкова Л.И. Принципы отражения экономической деятельности в деловых играх. – М.: Наука, 1988.
13. Бельчиков Я.М., Бириштейн М.М. Деловые игры. – Рига: Авотс, 1989.

История развития интереса общества к игре

Исторические предпосылки становления игры как социальной технологии. Одной из первейших форм социально-игровой деятельности ученые называют ритуалы и обряды. Ритуал близок по своей природе к игре, поскольку он имеет правила, ограничивающие его пространство и деятельность и свободу творческой интерпретации, обращен к реальности через сакральное, и серьезность веры в него соседствует с несерьезностью игровых форм его выражения (костюмы, атрибутика, сценическое и музыкальное сопровождение). «Именно ритуальная, обрядовая сторона культуры, вернее, ее широкая распространенность приводит Хейзингу к выводу о культурной всеобщности игры, а Мидли саму игру называет “ритуализированным конфликтом”» [1, с. 51]. Если учесть, что все архаические культуры практически ритуализируют весь жизненный цикл человека, все ключевые события в его судьбе регламентируются

либо сопровождаются ритуалом или обрядом, то можно сказать, что ритуал выступает родоначальником не только игры, но и социальной технологии.

Особенностью ритуала в отличие от игры является доминирование сакрального в дихотомии *реальность и нереальность*, жесткость установленных правил, не допускающих творческого выхода из спроектированной ритуалом ситуации, и, наконец, сверхсерьезное отношение к достижению материального реального результата, где ценностью становится не действующий индивид, а цель ритуала (игры).

От социальных технологий ритуал отличает традиционность и постоянство в обращении к тематике и каноническая фиксированность форм. Сближает же ритуал и социальные технологии стремление изменять и управлять социумом. Приобщение каждого ритуала к определенным жизненным моментам, ситуациям явление не случайное, а результат длительного анализа, выбора обоснований и тщательная работа по трактовке события, явления.

Ритуал ни в коей мере нельзя отождествлять ни с игрой, ни с социальными технологиями. Он до сих пор занимает свою нишу в общественной жизни. Если он потерял свое тотальное влияние на человека, то в повседневной жизни ритуал превратился в обыденные формы общения, которые, как считает Берн, приводят к безопасным способам социального действия. Необходимость ритуального общения объясняется его принципиальной сущностью: «Ритуал есть некое действие, совершение поступка, поведение и т. д., определенная деятельность со строго очерченными границами и правилами. Ритуал чрезвычайно важен для каждой культуры именно в том, что в нем абсолютно однозначно соотносятся действие и смысл, который, собственно, и обеспечивает органичную включенность условного ритуального действия в конкретный жизненный процесс» [1, с. 52].

Историческое развитие института власти (религия, политика) – формирование манипулятивной технологии управления поведением индивида и масс. Институт религии – один из самых древних социальных институтов, который на протяжении многих веков оказывал большое влияние на институт власти и в недрах которого зарождалась и развивалась социальная технология игрового действия. В чем близость религии и социальной технологии? Н. Смелзер приводит пять элементов религии, которые выделил Джонстоун: наличие группы верующих, проведение различий между повседневной жизнью и священными явлениями, наличие определенного мировоззрения веры, совокупность действий и ритуалов, предписывание верующим системы заповедей, норм, регулирующих их поведение [2, с. 462–463].

Религия как игра обладает дихотомией *реальности и нереальности*. Она имеет, как и игра, свои правила (ограничения в виде норм поведения и собственной, свойственной именно ей мировоззренческой позиции). Свобода в вере выражается как освобождение от жизненных грехов. Проявление серьезности и несерьезности, как его очень красочно описал Хейзинга, состоит в том, что догматы религии очень стабильны и неуклонны, а форма, сопровождающая религиозные действия, весьма театральна. Однако если бы религия проявляла себя только как игровая форма, она вряд ли бы смогла приобрести такое могущественное влияние на человечество. Социальная направленность деятельности религиозных конфессий составляет ее технологическую сущность. Принцип ситуационности проявляется уже в том, что вероисповедание зависит от места рождения или жительства индивида.

Сама идеология веры формировалась тоже в зависимости от географических, исторических особенностей той или иной страны. Главной целью религии всегда является улучшение жизни на земле через преобразование самого человека, что соответствует и целям социальных технологий. И наконец, религия обладает серьезной научной аналитической базой, она развивается вместе с изменением среды, она выстраивает новые смысловые и обрядовые концепты.

Политика и государство, как объясняет Э. Гидденс [3, с. 288–289], свойственны всем обществам. Однако практика отшлифовала эти понятия, и они ассоциируются уже не только с какими-то формами правления с целью принятия тех или иных решений, они приобрели роле-

вые компоненты (политический аппарат) и определенные формы деятельности, оснащенные специфическими технологиями (политика), к которым власть прибегает для осуществления своей цели. Необходимость существования правовой структуры в обществе была обусловлена потребностью организации этого общества (структурно, территориально и экономически). Тем не менее, как и религия, политика с самого своего начала пользовалась игровым феноменом бытия и представляла собой социальную технологию. В ней проявлялась вся дихотомичная природа игры: свобода – ограничение, где свобода выступала и как свобода правящего класса, и как необходимая свобода государства в системе мирового сообщества. Ограничения же диктовались в виде правил, норм поведения внутри самого государства и на международной арене. Реальность в политике предстает в виде конкретных целей правящих кругов, а нереальность – в виде идеалистической окраски (маскировки) этих целей для народа. Серьезность проявляется в решении жизненно насущных проблем общества, а несерьезность, как и в религии, в сценической, театрализованной форме организации действий.

Политика, подобно религии, веками оттачивала социальную направленность своих действий, поэтому ее технология дипломатии сродни социальным технологиям. Интрига любого политического действия всегда направлена на конкретного человека либо группу людей. Вся дипломатия весьма подвижна, и ходы определяются в зависимости от изменения ситуации. Выбор или склонение к принятию того или иного решения всегда имеют глубокую предварительную аналитическую базу (информацию).

Как известно, свойства игры власть и в лице религии, и в лице государства использовала в качестве манипулятивного средства. Соккрытие информации об истинных целях того или иного действия являлось характерной чертой игрового сценария.

В чистом виде игра как самостоятельная технология вошла в жизнь общества в форме военных игр. Новые военные игры, изобретенные Георгом Бертурини в 1798 г., являются примером детально разработанных игр такого рода. Они базируются на правилах, описанных на 60 страницах с группами людей числом 1800 бригад, 600 батарей полевой артиллерии и 200 батарей лошадиной артиллерии на площади 3600 кв. км в пределах местности, обозначенной франко-бельгийскими границами (Томас, 1967).

В 1870 г. были разработаны два вида различных игр «Жесткие военные игры» и «Свободные военные игры». При этом использовались формальные правила, относительные случайные эффекты, обширные морские карты, математические таблицы, определяющие движение массы людей. Это был нижний эшелон тактических тренировочных игр. В более поздних типах игр проводились экспериментальные исследования, и они использовались для высшего эшелона стратегических игр [4].

В раннем своем применении военные игры использовались при составлении планов военных операций. До Первой мировой войны «Шлиффен план» германского вторжения во Францию был развит в военной игре, и германская армия использовала результаты эксперимента против Польши в зимней кампании 1939–1940 гг. Япония также проводила исследования для планирования военных и дипломатических операций. Общий военный исследовательский институт был основан в 1940 г. Флотские и военные колледжи проводили игровые упражнения перед кампаниями на Филиппинах и Малайе (Хаусрас, 1971).

Историческое восприятие обществом ребенка – формирование технологии воздействия игры на личность. Детство как философское осмысление этого социального явления, детство как научное изучение этого явления и детство как реальность имеет совершенно неоднозначное трактование. Например, «в христианской традиции, где аксиоматическое значение имеет призыв: “Будьте как дети! Ибо их есть царствие небесное”. Детство здесь выступает символом чистоты, высшей реальности, источником радости бытия» [1, с. 99]. Однако возрастная характеристика детства и восприятие ребенка весьма разнится с этим идеалистическим портретом. Как показывают исследования историков, этнографов, организация социума тре-

бовала в разные эпохи разного возрастного определения: в первобытнообщинный период детство заканчивалось, как только ребенок мог совершать полезные действия в быту, таким образом, начиная с 3–5 лет дети несли обязанности наравне со взрослыми. Правда, по мнению Хейзинге, культура того периода была такова, что, включая в таком раннем возрасте в социальную организацию детей, само общество сохраняло детское восприятие игры на протяжении всей жизни человека.

С ростом производительных средств взгляд на детство в быту не менялся. Детство заканчивалось сразу, как только ребенок включался в общий процесс производства, это могло быть связано и с домашними обязанностями, и с непосредственным трудом на профессиональном поприще. Совершенствование промышленных технологий вело к увеличению возраста детства, при капиталистическом обществе он составлял 10–12 лет. Однако, несмотря на такую жестокую картину, детство продолжало ассоциироваться со счастливым, светлым периодом жизни человека. Источником сохранения такой ассоциации являлась игра, которая все меньше стала занимать времени и значимости во взрослой жизни и все больше становилась прерогативой детства.

Впервые в конце XVIII в. задумались о разнице между взрослым и ребенком врачи. Они столкнулись с тем фактом, что детей нельзя лечить так, как лечат взрослых. В это же время под воздействием трактата Ж.-Ж. Руссо «Эмиль» человечество стало задумываться о душе ребенка, воспринимать личность ребенка, размышлять над закономерностями процессов, происходящих в его душе. В 1882 г. появился труд физиолога Прейера, который открыл новую эпоху в изучении души ребенка.

Труды психологов, врачей, педагогов конца XIX столетия развенчали представление о ребенке, как об «агнце божьем», созданного религией. С другой стороны, как отмечает В.В. Зеньковский, «проблема игры у детей сыграла в развитии нашего понимания детства особенно важную роль... Анализ детской игры бросил неожиданный свет на самые существенные стороны детства и действительно ввел нас во внутренний мир ребенка, в своеобразие детства» [5, с. 25]. Обращение к внутреннему миру ребенка привело к тому, что разработка теории игр началась с того момента, когда ученые задумались над смыслом игры в детстве, над ее функциями.

Игра и педагогика – дидактические приемы воспитания и обучения. Точкой отсчета, как и во всех остальных гуманитарных науках и теориях, здесь также становятся две фамилии – Платон и Аристотель. С. Миллер отмечает: «Часто цитируют Платона как первого, признавшего практическую ценность игры, с его рекомендациями обучать мальчиков арифметике на примере реального распределения яблок, а детям, которые в будущем станут строителями, уже сегодня давать маленькие настоящие инструменты. Аристотель также думал, что детей следует поощрять к играм, в которых они поведут себя так же серьезно, как взрослые. Вслед за великими реформаторами образования, начиная от Коменского в XVII – начале XIX в., все больше учителей соглашались с мыслью о том, что воспитание должно учитывать естественные склонности ребенка и уровень его развития. Особенно упорно важность игры в обучении подчеркивал Флобель. <...> Способность Флобеля к сопереживанию и богатый практический опыт учителя позволили ему понять, какого рода игры нравятся детям, какие игрушки больше всего привлекают их внимание, а также каким образом, используя детский интерес, развивать их характер и способности» [6, с. 9].

В России конец XIX в. связан с мощным общественным движением за реформирование образования с целью изменения методов преподавания. Засилье немецких методов обучения, не свойственных культуре России, породило ответную реакцию творческой интеллигенции и ученых на разработку методик, отражающих национальные особенности русской культуры. При этом знание русских детских игр и включение их в процесс обучения рассматривалось как необходимый элемент патриотического воспитания (Л.Н. Толстой). «В середине XIX века

в России возникает и постепенно крепнет система общественного воспитания детей дошкольного возраста. Это способствует развитию средств обучения, в том числе и игрушки, которую используют и на учебных занятиях в школе. Начиная с 70-х гг. XIX в. в России выходило большое количество учебных пособий, обучающих игр и игрушек» [7, с. 116].

Игра как дидактическое средство получила главенствующее значение в трудах и школах М. Мак-Миллан, по ее мнению на недоразвитость творческих сил ума ребенка оказывает влияние социальная среда, и в большей степени страдают дети, испытывающие недостаток в игровых видах деятельности, в пребывании на свежем воздухе, страдающие от недоедания, малого количества игрушек и любви. Ее последователь М. Монтессори [8] расширила сферы применения игры в период раннего дошкольного возраста, основываясь на теории «сензитивных периодов».

XX столетие стало поворотным для использования игры в педагогической дидактике. Ко второй половине XX столетия игра прочно заняла свое место в дидактике российского дошкольного образования и вошла в инструментарий начальной школы – в основном как элемент релаксации и творческой мотивации (головоломки, архитектурные игрушки, тематические наборы, игрушки-азбуки и т. д.). Начиная с 50-х гг. XX в. элементы игры стали все больше использоваться в методиках преподавания различных дисциплин в средних и старших классах (особенно на уроках иностранного языка). В 80-е гг. игра уже рассматривалась как педагогическая технология, как самостоятельный метод, возникший из деловых игр [9].

Психология – поведение личности (мотивация, чувства, представления, интерес), роль и ролевые ожидания в процессе общения, межличностное отношение в малых группах. Одна из первых теорий игр была теория «активного отдыха» Шаллера, Лацаруса и Штейн-таля, которая раскрывала одну из психофизиологических функций игры: «Психический отдых только и может быть реализован в активности (а не во сне), но эта активность должна развиваться на психическом просторе: это и дает нам игра – в противовес работе. В игре мы активны, но мы отдыхаем, т. е. совершенно не стеснены в активности, и это именно и освежает нас. Вот отчего мы нуждаемся в игре и тогда, когда у нас никакого запаса энергии нет; для того чтобы психически “рассеяться”, мы можем играть, даже утомляясь» [5, с. 28].

Следующей теорией, которая также способствовала изучению психологических функций игры, стала теория К. Гросса. Пытаясь разобраться в смысле игры в детстве, он пришел к выводам, что «игры всюду служат средством для упражнения и развития органов движения, органов чувств – особенно зрения, – а в то же время и для развития внимания, наблюдательности, часто и мышления...» [5, с. 29].

Психоаналитическое толкование игры связано с именем З. Фрейда. «С точки зрения Фрейда, организм стремится к сохранению наиболее низкого уровня напряжения, и любой рост возбуждения ощущается как неприятный, а снижение возбуждения в свою очередь – как приятное. Возбуждающие события, то есть неприятные напряжения и конфликты, повторяются в фантазии или игре, потому что повторение снижает уровень возбуждения...» [6, с. 28].

Представители гештальт-психологии (К. Коффка, К. Левин) обратили внимание на зависимость личности от общей ситуации, в которой она находится. Игра стала рассматриваться как механизм социовзаимодействия. Психологическое поле индивида в игре приобрело многоуровневое деление: реальный план и различные пласты нереальности (мечтания, желания).

Проблемы интеллектуального развития раскрывает теория Пиаже: он считал, что игра – это ассимиляция, в результате которой через «мысленное переваривание» новых ситуаций и опыта игра будет искажать реальность в соответствии с потребностью ребенка. Знание закономерности развития интеллекта позволит корректировать с помощью целевой организованной игры степень искажения ребенком действительности при естественных играх.

Социология – теория социального действия, теория взаимодействия человека и общества (наличие социальных институтов, социальных процессов).

Социологи разделяют понятия «действие индивида» и «поведение индивида». Действие намного сложнее, чем поведение, оно включает в себя смысл и намерение. Первый, кто фундаментально разделил эти понятия, был М. Вебер. Действие выступает основной единицей социологического анализа. Данные положения помогают развитию теории социально-игровых технологий и обогащают ее. Социальная значимость деятельности людей позволяет объяснить происхождение и природу развития детских игр, связанных с трудовой деятельностью (от примитивного овладения любым орудием до имитации профессиональной деятельности). В свою очередь сами эти игры служат богатой пищей для изучения проблем общества, поскольку являются его зеркальным отражением. Разработка взрослых игр основывается на осознанных действиях игроков и помогает изучать мотивацию и целенаправленность акторов.

Для развития и совершенствования игровых технологий знание закономерностей действий индивида, деятельности структуры облегчает формирование проблемного поля игры, способствует концентрации исследователей на более сфокусированных ситуациях.

1. Ретюнских Л.Т. Игра как она есть, или Онтология игры. – М.; Липецк, 1997.
2. Смелзер Н. Социология. – М.: Феникс, 1994.
3. Гидденс Э. Социология. – М.: Эдиториал УРСС, 1999.
4. Вульф Д. История происхождения и распространения деловых обучающих игр // Деловые игры в мире: Материалы международной науч. – практ. конф. «Белые ночи», посвящ. 60-летию деловых игр, 23–26 июня 1992 г.: В 2 т. Изд. СПбИЭИ, 1992. С. 22–26.
5. Зеньковский В.В. Психология детства. – Екатеринбург: Academia, 1995.
6. Миллер С. Психология игры. – СПб.: Универсальная книга, 1999.
7. Дайн Г.Л. Русская народная игрушка. – М.: Легкая и пищевая промышленность, 1981.
8. Монтессори М. «Дом ребенка»: Метод научной педагогики. – М.: Астрель, 2005.
9. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе. – М., 1990.

Методологические принципы игры. Функции и задачи игры

Исторический принцип – передача игрового опыта во всех сферах человеческой деятельности из поколения в поколение. Первые сведения об игрушках и играх мы получаем из исследований этнографов, путешественников и историков. При этом в основном мы сталкиваемся с описанием и изучением игрушек, а не детских игр. Однако и эти исследования позволяют делать некоторые научные обобщения и выводы о методологических принципах игры как феномена бытия.

Как показали исследования Е.А. Аркина в области происхождения и истории развития игрушки у народов, стоящих на разных уровнях развития, и сопоставления с археологической игрушкой, «...невзирая на разнovidность источников, из которых мы черпали свой материал, картина при смене форм и различий деталей сохраняет единство <...> у народов, отделенных друг от друга огромными пространствами, игрушка остается неувядаемой и вечно юной, и ее содержание, ее функции остаются теми же у эскимосов и полинезийцев, у кафров и индейцев, у бушменов и бороро...» [1, с. 10].

К таким же выводам приходит и Г.Л. Дайн, изучавшая историю развития русской народной игрушки: «...многофункциональной была народная игрушка. Разные роли могла выполнять она в одном и том же обличье... Она была одним из тех веками проверенных средств, с помощью которого старшее поколение могло передать, а младшее принять, сохранить и пере-

дать дальше важную часть накопленного жизненного опыта» [2, с. 46, 47]. Другими словами, исторический принцип проявляется в *единстве основного содержания и функций игрушек*, которые способствовали передаче жизненного опыта от поколения к поколению.

Описания игр дошли до нас только в виде устного фольклорного творчества. «Исследователи народного быта изучали в основном детские подвижные игры, – как отмечает Г.Л. Дайн, – и гораздо меньше сюжетно-ролевые, или, как говорят проще, подражательные <...> Традиции сохранялись в детском коллективе игры и игрушки. Как и фольклор, они имели свой календарь. На каждое время года и на большие праздники приходились особые забавы... И каждый год снова и снова повторялся весь игровой цикл» [2, с. 20]. Такая стагнация цикличности повторений игр говорит о том, что историческому принципу игры как феномена бытия свойственна закономерность *константной универсальности сущности человека*.

Эта константа проявляется в том, что каждое новое поколение, приходя в мир, сталкивается с одними и теми же вечными проблемами бытия.

Универсальность же раскрывается в гибкости форм разрешения этих проблем, в ее интерпретативности. Играя, мы повторяем цикл на новом витке исторического развития. И эта особенность приводит к тому, что *изменение игр происходит в процессе исторического развития общественной формации*. Однако нельзя сравнивать умственные и интеллектуальные способности детей разных исторических эпох на основании сравнения их игр. Так, Д.Б. Эльконин, приводя примеры описания этнографами и путешественниками быта народов, находящихся близко к первобытнообщинному уровню развития, отмечает, что вопреки мнению исследователей, которые «указывают, что дети играют мало, а если и играют, то в те же игры, что и взрослые, и их игры не являются ролевыми... Отсутствие ролевых игр порождается особым положением детей в обществе и вовсе не свидетельствует о низком уровне умственного развития» [3, с. 53, 54]. Исторический принцип игры как феномена бытия подтверждает, что видоизменение игровой деятельности в историческом аспекте связано с социальными преобразованиями: «...так называемая изначальная игрушка лишь по внешней видимости остается неизменной. В действительности она, как и все остальные игрушки, возникает и исторически изменяется; ее история органически связана с историей изменения места ребенка в обществе и вне этой истории не может быть понята» [3, с. 44].

Культурный принцип – свойство различных наций, общностей, социальных классов иметь свои игры и интерпретирующие варианты вечных игр добра и зла. Для культурного принципа игры как феномена бытия «...устойчивость детской игрушки, ее универсальность, неизменность ее основных структурных форм и выполняемых ею функций...» [1, с. 32] проявляется в том, что существует определенный набор человеческих ценностей, которые признаются всем сообществом независимо от национальной и религиозной принадлежности и т. п.: «...дитя человеческое, как и его игрушки, проявляет свое единство в единстве человеческих черт развития» [1, с. 49]. Культурный принцип стоит на *единстве ценностей человечества*.

Здесь речь идет об «изначальных» игрушках (трещотки, погремушки, волчок, мяч, змей, лук, стрелы, куклы, веревочки, из которых делают различные замысловатые фигурки), пришедших к нам из глубины веков. Однако и сегодня эти игры и игрушки благодаря широте общекультурных связей обеспечивают свою жизнедеятельность. Мы узнаем их у других народов не только через единство форм, но через тот смысл, который вкладывается ими в игру или игрушку: средство народного воспитания, творчество, магия, общее эстетическое развитие. Именно это смысловое единство убеждает нас в том, «что разные виды народного творчества, в данном случае игрушка и фольклор, глубоко связаны по своей природе, рождены из одного лона народной мифологии. Они как одно целое выступают здесь в пределах единой, народной, духовно-материальной культуры» [2, с. 135].

Но с другой стороны, игровая деятельность и игрушка у всех народов тесно связана с фольклором, т. е. имеет и свои национальные черты. На особенность и специфичность

народного творчества разных народов указывает его *эталонность* – система, формирующая и отшлифовывающая свою национальную самобытность.

Так же как и исторический принцип, культурный принцип игры как феномена бытия тоже свидетельствует о ее социальном характере: каждому социальному классу свойственны свои игры, для каждой социальной среды характерны игры, имитирующие доминирующую в данной среде профессиональную деятельность и т. д. Географическое расположение местности тоже накладывает свой отпечаток на развитие игр.

Социальный принцип – человеческое общение как игровой код. Как уже говорилось, культурный принцип соединяет в себе единство и разнообразие игры как феномена бытия. И немаловажную роль в этом играет социальная среда. Но социальный принцип строится *на идентификации игроков* в процессе игры с определенной социальной группой. И если нельзя определять умственные способности детей разных эпох по играм, то можно восстановить социальную структуру общества любой эпохи и нормы, характерные данному времени.

Так, Г.Л. Дайн пишет: «Игра и игрушка всегда находятся в прямой связи с социальным контекстом, их во многом определяет характер общения взрослых с детьми» [2, с. 15]. В ее работе очень четко охарактеризованы городские и крестьянские игры: «Крестьянская игрушка отличалась большими возможностями, побуждающими ребенка к активной игре. Она служила импульсом к действию, требовала от ребенка живого участия... Никогда не доводилась игрушка до такой законченности, когда ребенку нечего было с нею делать» [2, с. 17]. «В городе, – продолжает она, – дети играли больше, чем в деревне. Если крестьянский ребенок с раннего возраста принимал активное участие в трудовой жизни, то городские дети гораздо дольше осваивали социальные отношения в форме игры» [2, с. 71].

Для крестьянских детей игрушкой становились и предметы быта, игрушка служила для усвоения опыта крестьянского труда. Хотя сами игрушки были малочисленны. Все вместе это способствовало естественному и быстрому вхождению ребенка в трудовой уклад. Для городских детей «промысловая игрушка» – это «игрушка-иллюстрация, игрушка, стремящаяся к правдоподобию. Ее особенность заключалась не только в собственной предметной наглядности. Она предполагала столь же конкретную изобразительность всей окружающей игровой среды» [2, с. 127]. Поэтому игрушек было много и все они практически точно воспроизводили быт городского жителя. Игр, в которые играли городские дети, тоже было больше, и возрастной период детства здесь длился дольше.

Детская игра – это своеобразное отражение взрослой жизни.

Личностный принцип основан на ценностных ориентациях личности, которые формируются в процессе игр. Несмотря на то что игра как бы запрограммирована историческим, культурным и социальным контекстом, она имела свою *творческую индивидуальность*. Эта индивидуальность проявлялась через личность играющего ребенка. С пяти-шести лет крестьянские дети делали игрушки сами, и при всем кажущемся однообразии игрушек нельзя было найти ни одной, в точности повторяющей другую, идентично похожую. Ролевые игры детей были сопряжены с отражением реальной жизни. Описаний ролевых игр существует немного, но они впечатляют и своей этнографичностью, и одновременно игровым, чисто детским творчеством. Как отмечают исследователи, которым удалось наблюдать в русских северных деревнях кукольные свадебные игры, «дети повторяли все основные драматические и комедийные сцены и обряды с песнями и причитаниями» [2, с. 23, 24]. И в то же время «игра была самобытной, чем-то новой импровизацией виденного, и вместе с тем поражала готовностью перейти в реальность» [2, с. 24–25]. Вот это особое *сочетание силы игрового действия*, выражающейся в готовности перейти из нереальности в реальность, и *детской самозабвенной отдачи и открытости игре*, являются тем фактором, который обнажает ценностные ориентации личности, корректирует ее моральные устои.

Смысл функции игры. Смысл функции игры можно понять, если рассматривать игру, во-первых, как действие, во-вторых, как систему. Игра как самостоятельная система и игра как элемент общей системы бытия. Отсюда можно говорить о функциях игры по отношению к обществу и о функциях игры по отношению к личности играющего. В каждой возрастной категории игра по отношению к играющему имеет одни и те же функции, но степень ее реализации различна, поскольку степень значимости игрового действия для каждой возрастной группы разная. Как заметил Лэндрет: «Игра – это единственная центральная деятельность ребенка, имеющая место во все времена и у всех народов» [4, с. 18]. Но если рассматривать игру как средство коммуникации, то она, как показала практика, оказывает одинаковое воздействие на все возрастные категории. Все они объединены спонтанностью, инициированием игрового действия. Главной функцией по отношению к играющему выступает *функция развития*. Если мы говорим о развитии личности, то мы говорим о процессах обучения и воспитания. Но в отличие от образовательного процесса, за игрой стоят изменения потребностей и изменения сознания личности более общего характера.

Функции игры имеют одну парадоксальную особенность: их можно рассматривать в прямой зависимости по направлению их воздействия, но можно говорить и о системе обратной связи. Поэтому функция развития, описанная по отношению к личности игрока, также действительна и по отношению к окружающей среде, так как изменение личности влечет за собой изменение ближайшей к ней среды. Поэтому игру воспринимают как зону *ближайшего изменения*.

По отношению к обществу игра также имеет функции. *Главная функция игры: превращать нечто невообразимое в реальной жизни в поддающиеся контролю ситуации.* Механизмом реализации этой функции служат: свойства игры *реальность-нереальность* и способность человека осуществлять «символическую репрезентацию» [4]. Свободное обращение с реальностью и нереальность, где границы размыты настолько, что даже взрослые начинают верить и видеть в создаваемую ими имитацию, – все это дает свободу творчества. Эта свобода игры завораживает игрока, детям она помогает в оптимальном раскрытии собственных эмоций и погружении в саморефлексию. Нереальность, фантазии доминируют в детской игре, поэтому игра в воспоминаниях взрослых наполнена чувством радости, спокойствия, счастья. Игра детей не приводит к сиюминутному результату, реализуемому в реальности, она готовит к будущему. Поэтому игра у взрослых ассоциируется с чувством приятным, светлым, романтическим. Отдаться игре – значит испытать снова детство. Однако свойство человека осуществлять символическую репрезентацию помогает обрести контроль над ситуацией, даже если реальность этому противоречит. Абстракция и символический язык игры помогают создать нечто невообразимое и через нереальность игры привести к реальности действий.

Символическая функция: *служить мостиком между конкретным опытом и абстрактным мышлением* [5]. Эта функция реализуется на основании закономерности мышледействия человека. Это сложный психофизиологический механизм. Здесь задействованы и восприятие, и ощущение, и сознание, и мышление и т. д. Процесс преобразования абстракций индивида в символы, отражающие опыт не только данного индивида, но и адекватно воспринимающиеся окружающими его людьми, – этот процесс до сих пор притягивает к себе внимание психологов, медиков, социологов и других ученых.

Функция межличностных отношений: *разрешение конфликтов и передача чувств* [4]. «Игра, – говорил Лэндрет, – это конкретное самовыражение ребенка и способ его приспособления к собственному миру» [4, с. 23]. Для играющих взрослых она также является способом самовыражения и приспособления в межличностной среде общения. Поскольку взрослый играющий погружается в игру приблизительно в той же степени самоотдачи, что и ребенок, его сила и экспрессия чувств соответствуют тем, которые бы он испытывал в реальной ситуации. Проигрывание различных жизненных ситуаций позволяет вывести на поверхность различные

эмоции, посмотреть на них со стороны и научиться управлять ими. Конфликты, возникающие в процессе игры или воссоздаваемые игрой, всегда направлены на необходимость разрешения. Игровым способом разрешения выступает соревнование. Способы разрешения межличностных отношений описываются в психологии конфликта. Однако конфликт в игре – это не только проигрывание и поиск способа его разрешения, конфликт в данном случае выступает и как организующий элемент игрового пространства.

Моральная функция: игра – это школа морали, но не морали в представлении, а морали в действии [3]. Мы уже говорили об обязательном состоянии игрока, его готовности перейти из нереальности в реальность, при этом с позиции морали проявляется еще одно парадоксальное свойство игры: «Парадокс игры: ребенок действует по линии наименьшего сопротивления (получает удовольствие), но научается действовать по линии наибольшего сопротивления» [3, с. 337].

То, что испытывает ребенок, испытывает и взрослый игрок. Механизм морали в действии заключается в том, что игрок переживает всю гамму чувств, весь аспект сомнений для принятия решения, перед ним встает в полной мере ответственность за право выбора и т. п. – все это происходит с фиктивным Я (ролью), но в игре такое решение может стать кульминацией достижения игрока (творческой, эмоциональной или любой другой). Пережитая в состоянии игры кульминация в реальности уже воспринимается игравшим своим средним уровнем. Игра как бы позволяет личности каждый раз подняться на новый уровень, но раз личность не получает результатов в виде моментального материального воплощения фантазий, то моральный и нравственный результат становится единственным. Именно моральный и нравственный результат выступает мощным потенциалом мотивации деятельности актора по материализации, объективации игровых фантазий в будущем.

Задачи игры вытекают из ее функций. Для индивида они выражаются в приобретении социального опыта (нормы поведения и морали), решении определенной проблемы, получении определенных знаний, развитии самооценки – Я (Ego), приобретении опыта анализа ситуации и межличностного общения.

Для общества это формирование морали и нравственных норм общества, творческая свобода в решении проблем во всех сферах бытия, технология развития (изменения) способом «ближайших ситуаций».

1. Аркин Е.А. Ребенок и его игрушка в условиях первобытной культуры. – М., 1935.
2. Дайн Г.Л. Русская народная игрушка. – М.: Легкая и пищевая промышленность, 1981.
3. Эльконин Д.Б. Психология игры. – СПб.: Владос, 1999.
4. Лэндрет Г.Л. Игровая терапия: искусство отношений. – М.: Международная педагогическая академия, 1994.
5. Пиаже Ж. Речь и мышление ребенка. – М.: РИМИС, 2008.

Классификация игр

Как известно, игра притягивала к себе ученых различных наук, отсюда вытекает и многоликость в классификации игр. Поскольку для нас главным действующим лицом является игра как социальная технология, то, естественно, будем придерживаться взгляда социолога. Для социолога важным принципом в классификации игр выступает принцип технологического воспроизводства. То есть требуется не только узнать игру по методологии, не только понять ее характер, но и увидеть ее технологические характеристики. Основываясь на этом принципе, выделим следующие подходы в классификации игр: концептуальный (обобщающий), профессионально-методический, профессионально-технологический, научно-методологический.

Концептуальный (обобщающий) подход сформировался под воздействием богатого исторического опыта философского видения игры. Философское тяготение к концептам, направленным на сущностное различие игр как феномена бытия, накладывает определенный отпечаток на восприятие этого явления социологами. Главная проблема при этом заключается в наложении философских представлений на социально-технологическое видение. В рамках философской концепции игра рассматривается как феномен культуры, как целостное явление, в это понятие входят абсолютно все игры, в которые играет человечество, и вся деятельность человеческого общества воспринимается как игра. Социальная игровая технология вбирает в себя только определенную часть этого культурного феномена, а именно специально разрабатываемые игры с целью воздействия на социальную реальность для конкретных преобразований.

Естественно являясь неотъемлемой частью общего явления, социальные игровые технологии вбирают в себя все черты, свойственные игре: наличие неопределенности; присутствие реального и нереального; активное участие эмоционального фона, сопровождающего игровую деятельность; руководство правилами. Однако при этом обладают и специфическими особенностями, которые подчеркивают их принадлежность к социальным технологиям: ситуационность; анализ среды, явления; выдвижение гипотезы; продукт в виде преобразования поведения субъекта.

Эта тенденция к философскому обобщению создает первую трудность в попытке разработать классификацию игр. Л.Т. Ретюнских в книге «Игра как она есть, или Онтология игры» [1], приводит в качестве примера версию Р. Кеилиоса, который предлагает разделить игры на четыре группы:

- 1) игры чистого шанса (рулетка);
- 2) игры-соревнования (шахматы, футбол);
- 3) игры, основанные на доверии «Game of make-believe» (врач, няня);
- 4) игры– развлечения (бег по кругу).

У М. Роу классификация игр выглядит следующим образом:

- 1) игры с внутренним смыслом, подразделяющиеся на
 - игры-умения,
 - игры-чистого шанса;
- 2) игры, основанные на доверии (make-believe);
- 3) продолжающиеся игры.

Можно приводить и другие примеры, но все они будут похожи между собой. Игра классифицируется на основании некоего «семейного сходства», которое проявляется независимо от профессиональной сферы деятельности человека.

При такой квалификации можно выбрать набор приемов, которыми пользуются в каждом из перечисленных типов игр, и одновременно их можно использовать в дальнейшем в качестве социального инструментария игрового действия: например, «эффект рулетки» – очень действенный прием в режиме вхождения в игру, он создает игровой азарт, вводит в состояние возбуждения акторов, после чего процедуры мозговой атаки будут проходить более эффективно; или «эффект исповедальной», – опираясь на игровые образы, к которым обычно питает доверие определенная социальная группа, задействованная в игре, можно намного быстрее войти в доверительные отношения, необходимые для творческого мышления, и т. д. Одним словом, такие классификации либо позволяют выявить общие черты, либо дают ключ к набору конкретных приемов, но на их основании нельзя выявить характерные отличия именно социальной игровой технологии.

Профессионально-методический подход. Название такого типа классификации складывается из двух положений: первое – это трактовка игры как социальной технологии с позиции игрометодолога, т. е. профессионала; второе – это то, что объединение игр производится на основе метода. Так, М.М. Бирштейн выделила учебные, производственные и исследователь-

ские игры, но при этом тут же оговорила, что опираться на такую классификацию с целью конструирования определенного типа игры невозможно: «Указанные основные разновидности деловых игр отличаются главным образом назначением игрового процесса, а не его конструкцией. Поэтому, как правило, одна и та же игра (лишь при незначительных переделках) может быть использована и как учебная, и как производственная, и как исследовательская» [2, с. 39].

Г.П. Щедровицкий также пытался типологизировать игры, в результате он классифицировал не столько игры, сколько их «смысловые направления» [3, с. 130–131]. Всего у него получилось их девять: 1) решение организационно-производственных проблем; 2) решение принципиально-научных проблем; 3) программирование развития и осуществление радикальных инноваций; 4) программирование комплексных научных исследований и разработок; 5) разработка и исследование новых форм обучения и воспитания в вузе; 6) обучение, подготовка и повышение квалификации кадров; 7) сравнительный анализ и исследования различных типов мышления; 8) исследование структур, процессов и механизмов мышления; 9) исследования взаимодействий и взаимоотношений индивидов и групп в учрежденческих и клубных структурах. Данная классификация может быть продолжена и дальше по мере появления все новых и новых направлений деятельности человека, где использовалась игра.

Каждая профессионально направленная деятельность имеет совокупность своих методов, поэтому при такой классификации на первое место выступает методическое оснащение. Несмотря на такую расширенную классификацию, по мнению автора, за кадром остались еще игры «меньшего масштаба». Практически выделив методологические параметры для типологизации деловых игр, Щедровицкий применил принцип классификации, предложенный Бирштейн, только расширил целевую ориентацию объединения игр до объединения по сходным задачам. Неизменной осталась нацеленность на сферы применения игр.

Профессионально-технологический подход означает позицию игрометодолога и попытку выделения технологических элементов для ранжирования игр. «По мере развития игрового движения, – пишет А.И. Пригожин, – включения в него все большего числа авторов программ, концепций, методик, каждый из которых привносит свою индивидуальность, по мере умножения разнообразия задач, проблем и ситуаций применения игрового метода границы между перечисленными подходами стали стираться. Прежняя, историческая, так сказать, типология игр устарела» [4, с. 189]. Новый поворот в классификации игровых технологий уже связан с ориентацией на внутренние механизмы разновидностей игр.

Пригожин делает попытку классифицировать все игры с позиции их отношения к инновации. В систему координат входят, с одной стороны, такие параметры, как цели игры (игры на развитие и игры на решение), с другой – механизмы игры (конфликт, организация, комбинаторность). Внутри все эти параметры делятся еще на дополнительные, уточняющие типологизацию, в завершение каждый выделенный «тип игры» различается по основаниям: состав участников, групповая структура, логическая структура, режим.

Не менее сложной конструкцией является классификация игр, предлагаемая М.М. Крюковым и Л.И. Крюковой. В основу их подхода положен принцип «хронотопов», заимствованный у М.М. Бахтина. По мнению авторов, «хронотопы существующих деловых игр можно различать по нескольким параметрам. Выделим сначала два из них. Будем рассматривать их как отрезки координатных осей АБ и ВГ, имеющие следующие пределы изменения крайние точки:

А – хронотоп реальной производственной деятельности, Б – хронотоп учебного занятия или лабораторной работы, В – хронотоп луночной игры, Г – хронотоп «совещания с кулуарами» и хронотоп «информационной сети» [5, с. 34]. Здесь как бы смешанный подход. С одной стороны, сохраняется классификация по целям: производственные, учебные, а с другой – добавляются параметры, пришедшие из философски обобщающих классификаций: луночные игры, совещание с кулуарами. Далее прилагается описание отличительных черт каждого отдельно взятого хронотопа.

Следует заметить, что эта новая попытка классифицировать игры была связана с тем, чтобы позволить ученым и практикам не только иметь базу для статистической обработки игровых технологий (где, когда, кем и какие игры были проведены), но и иметь возможность согласно типологизации восстановить принципиально игры разных поколений, форм и содержания. Но опираться на внутренний конструктив игры тоже оказалось весьма ненадежным, так как, если реальная жизненная ситуация диктует все новые и новые цели и задачи, то индивидуальность игры, ее самобытность создает все новые и новые формы.

В литературе можно встретить ранжирование игр по методологическим принципам технологий игр: деловая игра, имитационная игра, тавистокская программа тренировки групповых отношений, организационно-деятельностная игра, инновационная игра. Этот список может быть продолжен, на сегодня существуют такие виды игр, как организационно-мыслительные (ОМИ), организационно-обучающие (ООИ), проблемно-деловые (ПДИ) и т. д. Этот принцип классификации уже более близок к реальному восприятию и точному воспроизводству игры. Такая классификация показывает весь спектр разновидностей игр, но в ней не показана типологизация игр. Кроме того, сопоставление имитационной игры и организационно-деятельностной (ОДИ) не совсем корректно, поскольку ОДИ может имитировать профессиональную ситуацию, может быть ролевой, так как это зависит, как уже отмечалось, от направлений (целей и задач) ее использования.

Научно-методологический подход предусматривает научную обоснованность типов игр на основании их методологических принципов различий. Распределение игр по этапам становления игры как социальной технологии позволяет реализовать исторический принцип методологии игры как феномена бытия. Каждой фазе развития общества соответствует своя принципиальная формация игр. Однако историцизм не заключается в констатации хронологии развития игр, тогда бы речь шла об историко-методологическом подходе. Здесь же речь идет о принципиальных отличиях формаций, которые не изживают себя, так же как и исторические формации общества, а сохраняются в историческом времени постоянно, реализуясь в различных сферах деятельности людей.

Из предыдущих рассуждений следует, что проблема классификации деловых игр состоит в поиске основ классификации. Чтобы классифицировать деловые игры, необходимо:

- 1) выделить их из общей когорты игр бытия;
- 2) обозначить их принадлежность к определенной области научного знания.

Выделение деловых игр из общей когорты можно произвести только на научно-методологическом уровне, опираясь на конкретную науку, в данном случае на «социологию». Поскольку игра есть феноменальное явление и не поддается однозначному определению, требует к себе многогранного, системного подхода в изучении, то выбор науки определяет специфику взгляда на феномен, который уже позволяет произвести некоторую фильтрацию, отбор интересующих ее (науку) форм, видов игровой деятельности и уже в намеченных рамках исследовать сущностные проявления игры, акцентируя внимание на ее социальную направленность.

Для обозначения принадлежности деловой игры к определенной области научного знания следует опираться на сущностные характеристики игры – феномена бытия:

- 1) способна удваивать мир через присутствие воображаемой действительности;
- 2) «аксиологична по сути и не существует вне ценностной ориентации субъекта» [1, с. 24].

Благодаря этим двум характеристикам в деловой игре происходит моделирование реальности и создаются модели игровой деятельности. Включение воображения, создание нереального мира в игре всегда строится на конкретной реальности (ситуации, действия, процесса, явления) и в рамках конкретной культуры (ценностных ориентаций личности, ценностей социальных групп, организаций и т. д.). Поэтому, преломляя реальность через фантазии игры, создается новая модель реальности, и в зависимости от целей и задач этого моделирования

формируется модель игры, которая несет в себе одновременно черты и универсальности, и уникальности. Таким образом, сознательное и целенаправленное использование игры в социуме означает ее технологизацию. Игра становится технологией социальных преобразований, изменений. В социологии этим занимается определенная область научного знания – социальная инженерия.

Что ждет социолог-методолог от классификации игр? Прежде всего организацию технологического инструментария на базе методологических принципов. Каждый тип игры должен иметь свое принципиальное отличие, а параметры этих отличий должны соответствовать параметрам, характеризующим социальную технологию. Согласно такой классификации, можно воссоздать любую игру по виду, содержанию, технологическому оснащению.

Щедровицкий для «типономии» ОДИ выделил следующие параметры: целевая установка заказчика; целевая установка организатора и руководителя игры; структура оргпроекта и программы игры; результаты, продукты и последствия игры. Однако систематизировать по этим параметрам не стал, а вынужден был, «чтобы достичь хоть какой-то объективности, обращаться к простому перечню проведенных игр по их темам-названиям» [3, с. 130].

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.