**Игротехника и мышление**

1. М. (методолог) – Объем игровой практики у нас накопился большой. Рефлексия игр и особенно игротехнической работы показала, что мнения о качестве всего процесса и образцов игротехники весьма расходятся. Каждый опирается на личный опыт, внутренний в позиции, и внешний в наблюдении за действиями игротехников. Роль играет и уровень понимания и владения «теоретическими» представлениями об играх и позициях в них, технологии работы. Изредка появлялись желание и мечтание создать «школу игротехники». Тем более что мы придерживаемся «игротехнической парадигмы» в образовании, в аналитике, в управленческом мышлении, в самой методологической работе. Но сама практика модульных циклов каждый раз нас стимулирует к готовности проводить игротехническую рефлексию, вообще аналитику этого типа мыслительной работы.
2. ИТ (игротехник) – Конечно. У нас есть процессуальная схема проведения модулей в рамках игромоделирования и в ней стадия рефлексии дня или всего цикла для позиции игротехника обязательна. Встречаемся все на этой стадии, игротехники групп, да еще и «наблюдатели», желающие знать мнение игротехников, а иногда как мечтающие о такой увлекательной и сложнейшей работе. Метаигротехник, обычно, просит дать обзорный взгляд на динамику усилий в группе и выделить трудные места, сюжеты. Когда все выскажутся, метаигротехник выделяет те сюжеты, которые связаны с темой дня, с местом дня во всей панораме движения. И начинается разбор. Времени на него не так много, чтобы во всем разобраться. Что-то подчеркивается, мнения прикрепляются к выделенному, предлагается обратить внимание и на иное что-то. Для легкого парения мысли это полезно. Какая-то картина складывается. Но если возникает разногласие, то обсуждение затягивается. Редко удается спорный момент проанализировать в полноте. Все сложно. Попытки применить наши понятия, парадигму нашу, вели к резкому утончению, углублению и зависимости от глубины постижения и владения парадигмой. Это достаточно индивидуально. Опытность и глубина владения со стороны игротехника, особенно метаигротехника, определяют и доверие к ним, и опору на их версии. Степень адекватности и полноты у игротехников разная. В общем, разнобой сокращается, но не исчезает. Вроде бы и нормально. Но закрадывается и неудовлетворенность, даже какая-то обреченность. Думаю, что говорю я понимаемое всеми.
3. М. – Думаю, что картина достаточно ясная. Хотелось бы всю конструкцию игроцикла, модуля и т.п. теоретически проработать во всей полноте. Это предполагает длительный процесс и достаточно тяжелый по нагрузке на мышление. Мы даже «азбуку» с ее небольшим набором схем так, как надо было бы, как и хотелось, не проработали, надеясь на индивидуальное освоение и на суммирование фрагментов тщательного движения. Университета и даже «инкубатора» методологического у нас нет. Это предполагает ресурсную базу, ее у нас нет еще. Вот мы и обращаемся то к одному понятию, то к другому, надеясь, что все запомнится и сложится в монокартину. И это наивная, но вынужденная иллюзия. Типовой и полный тренинг, обязательный, с экзаменами – все это пока в мечтах. Что можем, то и делаем.
4. ИТ – Да еще Вы порождаете все новые труды, осваивать которые, систематически, условий нет. Как можем, читаем. Радуемся, что мы «самые богатые» понятийным и вообще теоретическим «обозом», арсеналом. Но этого, конечно, недостаточно.
5. М. – Предположим, что бег на высоких скоростях отложен в сторону и мы хотим понять особенности игротехнической работы. В качестве материала у нас огромный объем записей на видео. Можно выделить любой сюжет в масштабах решения игровой задачи в группе и ее рефлексии в группе. И начать обсуждать то, что касается обязанностей игротехника.
6. ИТ – Любое игрособытие мы рассматриваем как театральное. Есть сценарий, в нем роли. Мы же режиссеры-постановщики и дополнительно, частично сценаристы. Точнее, общий сценарий согласовываем до игры, а потом выделяем роли, основы для формирования игрогруппы. Замысел вырабатывается как отношения ролевых персонажей. Сюжет находим, создаем по теме. Интригу вносим за счет понимания проблемы в практике. У нас – практика мышления и ее сложные стороны. Реальные прототипы персонажей – те или иные типы мыслителей, которые не могут решить свои «особые» задачи. И мы создаем такое соотнесение реальных, а затем модельных персонажей, которое ведет к решаемости задачи. Выделяем в сюжетах проблемную ситуацию и ее «атакуем», оформляем и ведем к решению.
7. М. – Это хорошо, похоже. Но мы же методологи и берем те сюжеты, которые не разрешены в реальности, мы работаем не по линии воспроизводства завершенных циклов мышления, а по линии инноватики, вовлекая трудности реальных сюжетов, «замороженные» из-за сложности сюжетов.
8. ИТ – Я согласен. И вводим лишь легкий тип перехода от практики к моделированию для более глубокого познания, постижения. На деле все гораздо сложнее. Мы, как игротехники, начинаем путь к игромоделированию не зная, как решить поставленную проблему, даже как поставить саму проблему и опираемся на предварительные видения. Организуя работу игроков, мы сами ищем ответы на поставленные до игры вопросы, даже ищем хорошую постановку вопросов. Идем как бы с «завязанными» глазами. Но есть концепции театра, отношений позиционеров в нем, «зрителей», «актеров», «режиссеров», «сценаристов», «идеологов игры». Функционально мы неплохо понимаем эти «места», позиции. Но следуя их содержанию, мы туда вносим самую сложную мыслительную жизнь, моделируем ее. И требуем от себя, от партнеров в команде методологов соблюдения «формы» театра. При этом несем на плечах всю тяжесть практики мышления или ее рефлексии, теоретические, логические, онтологические основания. Да еще знаем, что «актеры» работают с очень общим, абстрактным сценарием и мучаются в его конкретизации.
9. М. – Конечно! Тип игр – организационно-мыслительный. Базисный процесс – мышление и его организация. Общая установка – искать путь и решение проблемы. Мы сейчас работаем по теме «абсолютное мышление». Прототипом видим «метод Гегеля». Он оценивается как проявление разума, высшее, ведущее к истине. Однако наше устремление – создать условия для усвоения этого метода на благо самой сложной мыслительной практики, стратегического мышления в управлении и аналитике. И тут начинается интрига» Не удается наладить усвоение. Даже создание технологического оформления метода, операциональной схемы по методу не решило проблемы. Где причина, в чем? И мы зафиксировали, что одной из самых главных причин является недостижение в развитии интеллектуальных способностей нужного для мышления по методу уровня. Что делать?
10. ИТ – Да, говорилось, что если в нашей команде есть те, кто ближе всего к адекватности, то пусть покажут движение по форме, технологической, до какого-либо конкретного содержания, а другие будут уподобляться передовикам. В рефлексии попыток можно приблизиться к нужному, в ходе повторений попыток и их анализа.
11. М. – Но еще и другой образец – движение мысли в «Капитале» Маркса. Рафинирование движения сделано и в схема представлено. И общее знание экономики помогает.
12. ИТ – Понятно. Образец движения по «чистой» форме и движения в содержании, экономическом, надо зашнуровать.
13. М. – Это так. Каков у нас персонаж? – Маркс, Гегель? Или наш методолог, освоивший метод? Нужно идентифицироваться не просто с «мыслителем», а с логической формой. И находится способ идентификации – демонстрация введения последовательности вопросов и ответов на них. Чисто «технологических» вопросов и ответов.
14. ИТ – А потом демонстрация этого же, но с введением переходов от формы к морфологии? И морфология – это общая онтология? Очень «крутая» работа!
15. М. – При этом, сама форма вытекает из онтологии.
16. ИТ – Учения об универсуме, нечто в универсуме, типах отношений разных нечто? И это делать, устраняя ошибки! В рефлексивной критике и коррекции требований. Мы сами едва удерживаем нить поиска! А нам нужно выстраивать действия игроков, придавать им неслучайность, «правильность». Вот масштаб наших трудностей.
17. М. – Вам нужно помочь войти игрокам в «роль». В ней есть исходная простота и усложнения.
18. ИТ – Проще показать бытие «предиката», средства мысли в пространстве мышления. Мы осваиваем схемотехнику и это уже во многом понятно и усвоено. Сложнее переход от предиката к предикату.
19. М. – Не забывайте, что вхождение, идентификация является и субъективным поведением, а оно, на уровне жизнедеятельности и даже социодинамики, может подвести и увести в ненужные состояния. Одно чтение схем чего стоит! Точное, адекватное.
20. ИТ – В рефлексии действий следует искать вклад субъективности по трем измерениям, интеллектуальному, потребностно-мотивационному, рефлексивно-самокорректировочному! С одним игроком долго выяснять, а в группе 5-7 человек! Тут маневрировать надо, совмещая мнения и показы. В трудных случаях показывая образец операции.
21. М. – А самое сложное начинать с диалектической пары на высшем абстрактном уровне. Придется обращаться к подобному, к иллюстрациям. Ключевое – саморазотождествление» исходного.
22. ИТ – Становиться онтологистами. Быть «рупорами» онтологических различений. Главное еще и в показе игротехнического управления попытками и рефлексией игроков.
23. М. – А ведь сами действия увлекательны для мыслителя. Для педагогической стороны игротехники организация не менее увлекательна. Лишь бы на «что-то» опереться, на пример более подготовленных участников.
24. ИТ – Лыжню прокладывающих!
25. М. – Да. Показывая «житие» мыслительных инструментов в разных функциях, обличиях. Не путая образцы, «Гамлета» и «Отелло». Ошибки неизбежны. Можно даже ставить задачи моделирования ошибок, планируя неадекватные акценты и неверные фрагменты поведения. Когда ошибки осмыслены, то более осознанно и тщательно строится нужное действие. Важны контрасты для уверенного различения.
26. ИТ – Это верно. Надо достигать сначала правильности внешнего рисунка поведения, а потом уделить внимание субъективному сопровождению, насыщению энергией целостности действия. Регулирование отношением, настроем, прикрепленностью к поведению дается сложнее. Тут участвует плохо осознаваемое и неясное в «Я». Обычно игротехники уже обрели опыт подобных внутренних манипуляций. А игроки в разной степени предрасположены к ним. Разные психотипы. Осуществляя наводку и коррекции, игротехник сам осуществляет пробы воздействия и регулирует их плотность, масштаб, чтобы и игроку помочь, и не задерживать группу. Нужно быть начеку и в регулировании отношений между игроками. Чтобы не создавать негативный фон, поддерживать доброжелательность в союзе с требовательностью.
27. М. – В работе игротехника сплетаются и психотехника, и мыслетехника. Смена акцентировок гибкая, по микроситуациям. Чем более сложной становится игрозадача, тем более явно влияют первичные слои психики, жизнедеятельностный, социодинамический и, следовательно, индивидуальные особенности игроков на процесс выполнения задания. Это следует учитывать игротехнику. Поэтому его взаимодействие с игроками становится многослойным. А наша задача несет в себе не просто инструментальность, оперирование схемами, понятиями, но и логичность, онтологичность. Это становится для игрока штурмом «Измаила». Все сложности отражаются на восприятии игротехнических воздействий, с сочетанием открытости и закрытости, удобства и неудобства, поддержки и сопротивления.
28. ИТ – Этого «добра» в работе с игроками хватает. Даже в «старших» группах все это проявляется, с особенностями, конечно. Иногда и тупики возникают, нечто похожее появляется, как рассказывают, в экипажах спортсменов, в спецкомандах, даже в космических экипажах. Так что там требуются лидеры, могущие, умеющие рассеивать тучи в отношениях. Да и члены экипажа проходят тренинги по таким сюжетам.
29. М. – У новичков нередко возникают наивные вопросы и недоумения относительно времени, объема затрат на «второстепенные» моменты коллективного решения сложных задач. Они устремлены напрямик штурмовать «крепости», решать задачи. А тут появляются «овраги», препятствия, мешающие прийти в «Берлин».
30. ИТ – Мы сами были такими в начале пути. Сейчас уже ни чему не удивляемся. Хотя основные слои работы часто забирают столько времени, что на служебные, вторичные слои не остается времени. А наверстать это вне самой игры сложно. Забот у всех хватает и жизненных, и профессиональных, и особых, в кружке методологов.
31. М. – Конечно, когда команда работает из игры в игру, в модулях регулярно одна и та же, со сменой задач, то облегчается сохранение субъективных наработок, накопление перерастает в сдвиги в качестве. Все равно это удлиняет рост результативности и продуктивности.
32. ИТ – Мы часто забываем об этих особенностях и удивляемся друг другу, замечая качественные сдвиги, особенно в сравнении с началом пути. Тогда даже мелкие удачи были принципиальными и геройскими достижениями. А сейчас это чаще осознается как «рутина». Но при работе на виду у обычных специалистов разница видна легко и она удивляет.
33. М. – Наша работа оценивается как сверхновационная, как воспроизводящая покорение вершин. Но эти вершины часто не видны тем, кто не был на наших «штурмовых полосах». Новичкам всегда хочется быстро взлететь на гору, на «более высокий» результат. А труд выращивания «крыльев» им не виден и не оценивается адекватно.
34. ИТ – Мы отметили массу явлений и факторов игротехнического труда. А за ними стоят технологические выводы. И их масса. Сложно дать типовой перечень. Начинающие игротехники желают «надежных» подсказок и минимум их для получения уверенного успеха. Они не осознают еще наивность таких надежд и требований. Приходится окунаться в море сложностей и начинать выплывать на мелководье.
35. М. – Конечно, в игротехнической школе должны быть уровни тренингов. Тогда было бы более надежное совершенствование. Но дождемся открытия и таких школ, университетов.