Игра

 Быстрый рост масштабов и значимости игромоделирования в процессах разработки и принятия решений и в образовании, в подготовке и переподготовке профессиональных кадров неизбежно стимулирует рефлексию практики игромоделирования и постижение общей природы игр. В истории общества осуществление игр в детском возрасте рассматривалось как особенность возрастного периода, но в процессах подготовки военных кадров и в сюжетах разработки решений в наиболее сложных случаях переход от продумывания к формам опробывания вариантов решений игры представали как условие минимизации потерь в реальных боестолкновениях и обретения надежности в достижении побед. Преимущества игрового механизма переносились и на реализацию потребности творческого самовыражения и на организованное влияние на сознание и самосознание народных масс в рамках воспитания общества, накопления нравственно-духовного и творческого потенциала в целом. Выделилась театральная форма игропроцесса, особая функция сценарирования и организации воплощения сценариев. Наряду с подготовкой актеров, режиссеров,сценаристов в особых учебных завдениях появилась потребность в подготовке игротехников, совмещающих функции режиссера и сценариста для новых типов игр, ориентированных на развитие игроков в ходе постановки и решения проблем. Но для построения таких специфических образовательных механизмов необходима теория, сущностная основа проектирования и созидания. В чем же состоит «природа» игры? Используем для ответа книгу Й.Хейзинга HOMO LUDENS В тени завтрашнего дня. М. 1992.

 «Человек играющий выражает такую же существенную функцию, как человек созидающий … Любая человеческая деятельность покажется не более, чем игрой…Человеческая культура возникает и развертывается в игре…Игра старше культуры…Все основные черты игры присутствуют в игре животных…они испытывают в игре огромное удовольствие и радость …у них игра представляет собой нечто большее, чем физиологическое явление…превосходит непосредственное стремление к поддерживанию жизни, вкладывает в действие определенный смысл и некоторый имматериальный элемент…Игрок ,увлекаясь, забывает все на свете…в этой интенсивности нет объяснения биологическим аналогом, в приведении в исступление кроется сущность игры…сопротивляется всякой логической интерпретации…Существование игры не привязано ни к определенной степени культуры, ни к определенной форме мировоззрения…играние – самодовлеющее нечто…Признавая игру, признают и дух… игра не есть нечто материальное…Мы играем и знаем, что играем,игра есть занятие неразумное».(с.7-13).

 Тем самым, подчеркивается, что игра опирается на «созидание». Созидая человек отрывается от природности и порождает культурное, альтернативное природности. Созидание в игре стимулирует высокое удовлетворение, радость, не опираясь на естественные процессы удовлетворения жизненных потребностей. Вносится особый субъективный смысл, отстраняющий от материальных забот. Этот смысл нерационален, алогичен, носит самодавлеющий характер, проявление «духа». При этом играющий осознает свой выход за обычную, встроенную в материальное бытие логику. Мы видим, что в игре, которая преодолела предварительный этап манипулирования доступными объектами и манипулятивное самовыражение, сохраняющее случайность оперирования, демонстрируется то, что выступает как максимально привлекательное, чувственно значимое, имеющее тенденцию «высшего» для субъективности, неопределяемое рассудком, рассматриваемое выше рассудочности и ведущее субъективность к чему-то ранее недостигнутому и с ощущением недостижимости. Менее развитые формы игры сохраняют момент манипулятивности и доступности, например игра в шашки, шахматы, волейбол, футбол и т.п. Но именно в театральном оформлении игрового импульса возникает совмещение доигровых типов поведения, повторения практики жизни, рассматриваемых как материал для взлета в субъективно «недостижимое», трактуемое как сущность самопроявления человеческой души, что и ведет к порождению культуры, к образцам проявления «вечного» в субъективности. Поэтому культура является «территорией» вечного, а окультуривание предполагает прохождение пути отрыва от непосредственных отношений, от принципов созерцательности, эмпиричности и т.п. В этом процессе механизм игры является надежной основой, доступным рубежом. В театральном пространстве зритель уподобляется актеру и преодолевает свое прошлое бытие, порождает в себе этот момент вечного. В каждой роли и сценарии в целом вкладывается вечное в заимствованном образце из жизни, поведения в обычных условиях.

 «В игре отступают биология и психология…Игра ,существующая прежде культуры, сопровождает и пронизывает культуру…Игра выступает как социальная структура в ее конкретных формах…Язык возвышает вещи до сферы духа…в метафоре скрыта игра слов…измышленный мир…Миф облекает все сущее, изобретательный дух играет на рубеже шутки и серьезности. Священнодействия, мистерии осуществлялись в игре. В мифе и в культе рождались великие движущие силы культурной жизни: право, порядок,ремесло, искусство, поэзия, ученость на почве игрового действия…Сравнение жизни с театральными подмостками основывается на платоновских идеях и содержит нравоучительную тенденцию».(с. 13-15).

 Язык трансформирует психику, выращивает «общее» и «всеобщее» в интеллектуальном и мотивационном слоях субъективности. Он опирается на момент манипулятивности в оперировании с знаками, но в совмещении с семантикой языка манипуляции приводят к «вымышленным» мирам, к мифам, соединяющим реалистичное с фантастическим, к шутливости, инаковости, творениям того, что надстраивается над проявлениям реалистического, реконструктивного типа, выделяет конструктивизм в обобщениях, что необходимо в науке и т.п. Внося возвышенность мироотношения на основе сконструированных миров человек приходит к священнодействиям и мистическим действиям, создает сценарии ролевого поведения в рамках духовных функций. Этим реализуется социальный заказ на нравственное воспитание, совершенствование духа, в том числе в уподоблении Богу, обретении богоподобного бытия. Тем самым, игровой механизм становится трамплином для возвышения и цивилизационного совершенствования людей.

 « Игра живет вне рамок противоположности «мудрость-глупость»… не знает различения истины и лжи, противоположности добра и зла…в ней не заключены моральные функции…свойство прекрасного не имманентно игре, хотя она склонна вступать с всевозможными элементами прекрасного… ей присущи радость и изящество, а в более развитых формах игра пронизана ритмом и гармонией…Всякая игра есть прежде всего свободная деятельность, не по приказу…она присоединяется к природному процессу, располагаясь поверх него как украшение…В удовольствии от игры заключена ее свобода…Игра есть некое излишество, может быть отложена…По мере того, как игра становится функцией культуры, понятия долженствования, обязанности привязываются к ней…Она является выходом из рамок обыденности во временную сферу деятельности, имеющей собственную направленность… «Ради игры» может протекать, с величайшей серьезностью, переходящей в восторг, целиком захватывая играющего…игра превращается в серьезное, а серьезное – в игру. Она может подниматься до высот прекрасного и священного, где оставляет серьезное далеко позади себя…Как временное действие она совершается ради удовлетворения, приносимого самим совершением действия…Она украшает жизнь, дополняет ее и поэтому необходима обществу в силу своей выразительной ценности, завязываемых ею духовных и социальных связей, она удовлетворяет идеалы коммуникации и общежития…Она что-то знаменует, находит место в сфере праздника и культа…Она сама становится культурой».(16-19)

 Мы видим, что игра не имеет обращенности к конкретному результативному содержанию и рассматривает его лишь как ситуационную переменную, опираясь на потенциальность своего проявления. Поэтому актер в театре прежде всего потенциален, обладает способностью быть готовым к конкретно ролевому воплощению, воплощает модальность возможности и лишь затем необходимости. В этом его потенциал духа, о чем писал в «Эстетике» Гегель. В игре модельным образом может актуализируется определенность либо истины, либо лжи, либо добра, либо зла и т.п. Абстрактная устремленность к субъективной высоте конкретизируется в рамках акцента в исходном основании, сохраняя возвышенное в акцентировке. Поэтому реальный носитель добра или зла всегда нетождественен ролевому воплощению, в ролевом воплощении представлен всеобщий образ того или иного. Прекрасное в демонстрировании получает тип своего бытия в рамках акцента, тип культурно-духовного бытия, отражая и то всеобщее, которое лежит в основании универсума. Благодарный зритель раскрывает всеобщее и его особенные проявления с помощь. Актера, его игры и организации воплощения сценария. Неслучайность демонстрации обладает гармоничностью показа типологических свойств персонажа, несущей радость приобщения к вечному. Но эти следствия приобщения не являются обязательными и присваиваются добровольно, «свободно», отличая вовлеченного в культурно-духовный процесс от сторонящегося своего возвышения. Только будучи свободным и самоопределенным в пользу идентификации с актером, ролью, сценарием, игровым механизмом человек получает индивидуальное наслаждение. С другой стороны, для устремленных и самоопределенных сценарий, ролевое воплощение, при учете позиции авторов сценария и всего механизма игры, все требования к актеру переносятся и на зрителя. Получить наслаждение и понимание демонстрации возможно лишь при соблюдении «логики» демонстрируемых событий и поведения, при точной идентификации с персонажем. Самоорганизация зрителя сочетает добровольность, свободу, с одной стороны, и требовательность, серьезность, с другой стороны. Выходя из игры человек несет в себе результаты заимствования высокой субъективности и становится более полезным обществу, более воспитанным, если общество опирается на развитость духа в своем совершенствовании.

 « Игра в своей изолированности имеет определенные рамки пространства и времени…она начинается и в определенный момент заканчивается. В ней царит движение, чередование завязки и развязки, она передается как традиция и может быть повторена в любое время… На обособленных и освященных территориях имеют силу собственные правила, безусловный порядок, малейшие отклонения расстраивают игру…Игра связывает и освобождает…Напряжение обозначает неуверенность, некоторый шанс, возможность и в нем есть стремление к разрядке. Чтобы нечто удалось, требуются усилия…Не признающий правил обнажает хрупкость игрового мирка…отнимает у игры иллюзию…Игровая ассоциация обладает склонностью самосохраняться…имеет объединяющее чувство пребывания в некоем исключительном положении, что делают нечто важное, выходят за рамки норм жизни…Игра любит себя окружать таинственностью…Переодеваясь или надевая маску человек «играет» другое существо, не преследует никакой выгоды, интереса… Игра есть борьба за что-нибудь или представление чего-нибудь, состязание в том, кто лучше представит…В священном представлении, мистическом претворении невыразимое, невидимое принимает прекрасную, священную форму…С завершением игры его действие излучает свое сияние на обычный мир, учиняет порядок, благоденствие». ( с. 20-26).

 Тем самым, игра имеет рамки времени, пространства, динамику, напряжение, порядок, правила. Это особый мир и в силу его всеобщей содержательности и значимости он в повторениях воспроизводит вечное, остается вечно значимым. Несоответствие обыденному определяет иллюзорность действий в игре, которая должна быть признана как более значимая, чем реальность в демонстрации. Иное бытие определяется идеей сценария. Каждый актер стремится воплотить свое, свой акцент в общей идее и может стараться быть более адекватным и ярким демонстратором идеи. Показанность идеи сохраняется в душах зрителей и влияет на последующее поведение, которое и желало общество как заказчик на идею игры.

 «Ведическая традиция жертвоприношений опирается на идею, что культовое действие понуждает богов допустить желаемое космическое событий, если оно представлено в ритуале…Культ есть драматическое представление, воплощение в образах, замещающее претворение…Люди представляли восход и заход созвездий, рождение и жизнь человека, животного…порядок вещей в природе…Через игру вновь воплощается цепь событий, помогая поддерживать мировой порядок. Зарождался порядок и самого общества…Детская игра обладает качеством игры в самом чистом виде…Культ прививается к игре, но игра была фактом изначальным…Священнодействие перемещает участников в другой мир…Платон относил к категории игры священнодействия и даже священные объекты»(с. 26-31).

 Как мы видим, возвышенность субъективности в игре при переходе к ритуалам священнодействия, вовлечение в высшие мирообразы, идентификацию с механизмами универсума и его частей порождает соучастие в космической динамике, в поддержании миропорядка, в обустройстве порядка в обществе по канонам универсума. Жрецы становились посредниками в привлечении людей к соблюдению законов миропорядка, что гарантировало воспроизводство порядка в обществе. Они были воспитателями людей и игры являлись формами воспитательного процесса.

 «Культуре в ее начальных фазах свойственно нечто игровое…Игра является в этом двуединстве конкретным фактом, а культура есть лишь характеристика, привязывающая к данному случаю… Игровой момент по мере развития культуры отступает на задний план…ассимилировался в сакральной сфере, кристаллизировался в учености, в поэзии,в правосознании, формах политической жизни. Но во все времена и всюду, в том числе в формах высокоразвитой культуры, игровой инстинкт может вновь проявиться в полную силу…Взаимосвязь игры и культуры в высоких формах социальной игры, где она бытует как упорядоченная деятельность группы, противодействующих групп, очевидна. С точки зрения культуры сольная игра для самого себя плодотворна лишь в малой степени… Нередко замкнутая игра, драматическая или музыкальная пьеса может стать предметом состязания, конкурса…Стремление выиграть приобретает такую страстность, которая грозит свести на нет беспечный характер игры…Азартные игры с точки зрения культуросозидания не имеют прока для духа или для жизни. Иное дело, когда игра требует сноровки, знания, ловкости, смелости, силы…Когда игра порождает красоту, то ее ценность для культуры становится очевидной…Чем более игра способна повышать интенсивность жизни индивидуума или группы, тем более она растворяется в культуре. Священный ритуал и праздничное состязание – две постоянно возобновляющиеся формы, внутри которых культура вырастает как игра и в игре…Серьезность состязания не отрицает его игрового характера, обнаруживает почти все функциональные признаки игры…Результат игры как факт сам по себе несущественен…Исход игры либо состязания важен лишь для тех, кто в качестве игрока или зрителя включается в игру и принимает правила игры. Для них небезразлично, кто победит. Но этот интерес не есть материальный результат игрового действия.» (с. 61-65).

 Мы видим, что в соотношении игры и культуры воодушевление в игре не обязательно носит всеобщий характер. Сама возможность интенсификации воодушевления и прихождения к уровню всеобщности становится путем в культуру. Но наличие всеобщего содержания может стать отчужденным, формализованным, что происходит в познании, сначала на этапе научных теорий, а потом и философских онтологий. Даже в религии момент отчужденности всеобщего может проявляться. Как принадлежность к культуре, выделенность всеобщего лишь вторично возвращает субъективное отношение, без которого не существует игра. Но субъективное отношение в рамках «недостаточно всеобщего» стимулирует возможность наличия игрового момента, оставаясь докультурным в различных видах практики. Автономность существования фиксированного всеобщего, например, в парадигме языка философа, методолога, его отчужденность оттесняет субъективное отношение, чувственный фон, демонстрацию воодушевления, что и выступает источником вытеснения игрового момента. Но само участие людей в освоении и применении всеобщих критериев мысли, например, в ОДИ, ОМИ, может сопровождаться, при склонности участников к эмоционально-чувственному реагированию на успешность процессов, «возрождением» игрового типа отношений. Появляется всеобщая форма самих чувств. В то же время, излишняя страстность, что сопровождает азартные типы игр, снижает уровень общности чувств, возвращает к природным формам чувствования и этим отдаляет от самой культурности субъективного реагирования. Красота неотделима от способности возвышенного, «всеобщего» чувственного отношения к происходящему. Она зависит от оформленности предметов восприятия, внесенности общего момента и уровня обобщенности, а затем и от оформленности самого чувственного реагирования, восприятия. Во время пребывания на концертах, спектаклях и т.п. человек вовлекается в процесс чувственного оформления и приближения к сущностному уровню «понимания» произведений. Меняется тип субъективно значимого результата пребывания в художественно-эстетической среде. Распознавание звуков и др. материальных моментов демонстрирования произведений заменяется распознаванием их форм и оформленностей, а затем рефлексивным осознанием своего реагирования с переходом от естественных следствий реагирования к оформленности этого материала и выделению того «Я», которое адекватно произведению, вместе с самосознанием реагирующего проявления «Я» и чувственной оценкой единства содержания произведения и «Я» в динамике слежения за произведением. Возникновение, закрепление, совершенствование «эстетического чувства» на фоне дополнительного познавания содержания является характерным для процессов окультуривания «Я».

 « Вознаграждение полностью лежит вне игровой сферы…Ради вознаграждения не играют, ради него трудятся…Элемент страсти, удачи, риска одинаково свойственен и экономическому предприятию, и игре. Чистое стяжательство не рисует и не играет. Напряжение определяет сознание важности игры и, возрастая, понуждает игрока забыть, что он играет…Использование хитрости и обмана ломает игру…Шанс, удача, судьба, рок в человеческом сознании всегда соседствуют с понятием сакрального…Главное действие «Махабхараты» вращается вокруг игры в кости…игроки не имеют права не выполнив своих обязанностей выходить за пределы круга…азартная игра включена в культ, имеет серьезную сторону…германцы занимались метанием костей как серьезным делом…Духовная атмосфера при торжестве это атмосфера чести, зрелища, похвальбы, вызова. Человек оказывается здесь в мире рыцарской гордости и героических иллюзий…не о мире забот о хлебе насущном, выгодных расчетов…здесь вожделенной целью является престиж группы, высокое социальное положение…С детских лет до высшей ступени культурной деятельности одной из мощных пружин самосовершенствования выступает жажда похвалы и почестей за превосхожство…взыскуют честь за свою добродетель, хотят удовлетворения тем, что хорошо сделано…Аристотель говорил, что люди стремятся к чести, чтобы удостовериться в собственной ценности…Гомеровский идеал- быть всегда лучше других Из подготовки индивидуума к благородной жизни вырастает воспитание для жизни внутри государства…По мере того, как культурный материал становится сложнее и техника организации жизни все изощреннее, над фундаментом культуры надстраивается слой идей, систем, понятий, норм, обычаев , которые теряют касательство к игре, культура становится серьезнее и отводит игре побочную роль».(с. 66-92).

 Как мы видим, прагматичное, зависящее от удовлетворения жизненных потребностей в игре теряет значимость. Интерес сосредоточивается не на результате, хотя он остается компонентом игры, а на динамике бытия игры и выявлении в ней поводов для субъективного вдохновения, для прохождения шагов возвышения «Я». Субъективность в более высоком уровне своего бытия становится ценностью и вызывает наслаждение, высокое удовлетворение, желания признанности результата самосовершенствования. Сакральность шага совершенствования и следованию к «идее» совершенства позволяет все шаги, даже начинающие путь к высшему, считать сакрально значимыми. Так и духовной работой над собой считается само устремление к высшему и самые малые достижения на этом пути, когда идеалом выступает отождествление с Высшим, в теологии - с Богом, становясь сопричастным к реализации пути универсума по его законам. Хитрость и обман, как реализация низших форм проявления субъективности, неприемлемы в движении к совершенству. Субъективная работа подчиняется «объективной» логике развития, вертикальной диалектике. Все прагматические моменты несут здесь подчиненность сакральному. В этом выражается идея свободности в игре, так как движущим является не прагматическая необходимость, а «самодвижение «Я»». Даже признание другими успехов в самосовершенствовании выступает как фактор поддержки внутреннего напряжения в движении, активизации механизмов этого движения. Самоопределенный к высшему и осознавший соотнесенность с своим окультуриванием постепенно перестает зависеть от факторов самоактивации и идентифицируется с высшим как таковым, оттесняя игровое начало в целостности движения.

 «При рассмотрении состязаний древних в знании и мудрости …что-то мочь, сметь означало власть, а что-то знать – магическую власть…всякое знание находится в прямой связи с миропорядком…ход вещей, предусмотренный и направляемый богами, усердно поддерживаемый культом ради сохранения жизни и во благо человека…надежно оберегается знанием человека о святых вещах и их сокровенных именах, о происхождении мира. Поэтому во время священных празнеств люди состязались в подобном знании…эти состязания коренятся в толще культа…Вопросы , которые поочередно задавали друг другу жрецы во время жертвоприношения, суть загадки, аналогично по форме и тенденции загадке как социальной игре…наиболее отчетливо в ведийской традиции…В этой форме загадок зарождается и зреет глубокомысленная философия, касающаяся основ сущего…Раскрывается генетическая связь между игрой в загадки и священной философией…Восторг перед тайнами бытия…Здесь культивируется мудрость как священное упражнение искусности ума…Загадывание загадок на праздниках разрешается лишь в определенный промежуток времени…что способствует «выходу» колосьев риса…на другое время накладывается табу , для исключения пагубного влияния…В литературе Вед объяснения происхождения вещей разнятся, противоречат друг другу, запутанны…не от хитроумия…Загадка в мифологических или ритуальных текстах почти всегда является роковой, в разрешение которой вовлекается жизнь как ставка в игре и выигрыш за разгадку…Высшей мудростью считалось задать такой вопрос, на который никто не смог ответить…В игру вовлекается самая священная традиция…Ответ на вопрос находят не по размышлении…ответ есть как как внезапное освобождение от оков…правильный ответ сразу лишает спрашивающего силы. На каждый вопрос есть один ответ и его можно найти, зная правила игры. Нужно знать язык загадок, какая категория явлений обозначается символами…Но одна и та же вещь может быть выражена разными способами…Загадку наделяют большим значением, не теряя своего игрового характера…Серьезное и игра образуют нерасчлененную духовную среду, где и зарождается культура…У греков большой любовью в качестве развлечения пользовались «апории», вопросы, на которые нельзя было найти окончательного ответа…Мудрецу могла поочередно задавать вопросы группа мудрецов…Заратуштра предстояло шестьдесят мудрецов… «Авеста» излагалась главным образом в форме катехизисных вопросов и ответов между Заратуштрой и Ахуромаздой …Споры позднее подводили к вопросам научного характера…Загадки разрешались в форме мифа» (с. 124-137).

 Мы видим, что в древности в жреческом сообществе существовала своя профессиональная форма поддержания высшего потенциала мудрости для обеспечения управленческой и иной прагматики, для соучастия в судьбах общества, родовой цивилизации, ее успешности на основе учета и подчинения законам бытия универсума и его частей. Входящие в сообщество жрецов, избранные по особым критериям, квалификации способностей, не только постигали стандарты мировидения и мироотношения, отношения о всеми слоями общества, но и внутренние отношения, механизмы передачи опыта. В числе таких механизмов была и игровая форма, ее допустимые аналоги, диалоги по принципам соотношения вопросов и ответов, «мировидческих неизвестных и искомых». Это соответствует современным онтологиям и игротехнологиям, дискуссионным стереотипам. Демократизм процедур совмещался с священного типа эталонизацией языковых парадигм. Поэтому исключалась случайность выявления и проявлений элиты общества. Если учесть современные возможности логики, высшей мыслетехники, то может быть налажена подобная система выделения носителей мудрости, особенно в стратегической позиции. Может быть неслучайно реконструирована и мифологическая база мудрости древних. В использовании мифов возрастает доступность к включенности в «вертикаль мудрости». Игры выступают как наиболее надежный тип механизмов интенсивного роста и развития субъективности, сочетающий потенциалы интеллектуальности, мотивационности и самокоррекционности в самоорганизации.

 « В развитых культурах поэтическая форма предшествует литературной прозе…древнеиндийские учебники «сутры» и «шастры», плоды науки, философия Эмпедокла, Лукреция…Поэзия вырастает в священной игре поклонения богам, игре ухаживания, воинственной игре, игре остроумия…Миф всегда есть поэзия и может быть наполнен самого глубокого и священного смысла и миф серьезен настолько, насколько может быть серьезной поэзия, рядом с тем, что выходит за рамки логического суждения …миф с его безмерным преувеличением и смешением пропорций, играя может подниматься до высот, куда за ним не в силах последовать разум…миф священен и поэтому должен быть серьезным, говорит на языке образных представлений…По мере того, как в мифе исчезает элемент веры, все сильнее звучит игровой тон, который присутствует в нем с самого начала. Уже Гомер не был верующим…Платон и Аристотель излагают глубокомысленную суть философской мысли в мифологической форме» ( с. 147-150).

 Игра и мифы, как мы видим, удерживают акцентирование на чувственном самовыражении при введения искусственного мира на грани соотношения фантазии и творения и отражения значимого, серьезного, сущностного прозрения. Литература сглаживает акцент, подчиняя самовыражение объективной необходимости и это перерастает в научные формы изложения, отчужденность фиксированных воззрений. Поэзия выделяет языковые средства донесения существенного, субъективно значимого, которые максимально сохраняют неотчужденность. Сами образы в их включенности в прямое выражение «объективного» совмещают присущее объекту и субъекту в его чувственности. Поэтому миф сначала поэтичен и игрозначим и лишь постепенно растет момент отчужденного отражения. Это проявляется в выделении философии и науки, преодолевающих мифологическую «загадочность». В целом игра как особый механизм содержит в себе синтез противоположных соучастий отражаемого и отражающего, наполненного самовыражением с постепенным смещением акцентов от самовыражения к отражению. Организация игры изначально вносит порядок в самовыражение и регулирование переакцентировками в ту или иную сторону, в том числе от мифа к знанию, оставляя возможность перестройки версии знания и включения момента самовыражения. Это оформляется в современных играх как сочетание «задачного» консерватизма и «проблемной» расконсервации, активации субъективного творчества.

 «По мере развития культуры элемент игры становится малозаметен…оплотом благородной игры остается поэзия…Как только эпос перестает декламироваться на празднествах и переходит к чтениям, так исчезает его ассоциация с игрой, также как лирика при ослаблении связи с музыкой перестает восприниматься как игра и только драма с ее неизменным свойством быть действием сохраняет прочную связь с игрой…Жизнь эллинского общества была настолько настроена на игровой лад, что игровой момент не воспринимался как какой-то особенный…Во времена Аристофана были еще видны следы сакральности дионисийского прошлого…Трагедия в ее истоках не была намеренным литературным отражением индивидуальной судьбы, но священной игрой, богослужением. Постепенно возникает повествование».( с.155-166)

 Тем самым, осуществляется эволюция от общезначимых для общества мероприятий, в которых выделялись содержания судьбоносного характера в их самой неслучайной трактовке, следовательно богоцентрической или, в современном понимании, онтологической акцентировке в руках жрецов, носителей высших знаний, к формам, приближенным к массе народа. В общем трансляционном процессе священнодействия трансформировались в мифы и от мифов до драмматических выражений высших содержаний с внесением моментов обыденности. Эпос заменялся рассказами. Менялась и дискуссионная форма и ее игровая представленность, в том числе и в драматургии. Театр стал игровым посредником между интересами жрецов и народа, выделяя акцентированные типы игровых выражений сюжетов и драм отношений между людьми. Расслоение жреческой практики и трансформация ее форм выражения выделили и философов, и ученых, и учителей и т.п., отдаляясь от священности исходных процедур.

 « Софист стал преемником архаической культурной жизни, включая особенности пророка, шамана, ясновидца, чудодея, поэта…В нем было желание разыграть представление, одолеть соперника как основных двигателей социальной игры…Самовосхваление Гиппия как виртуоза и всезнайки, искусника…мастера на все руки с готовностью спорить с кем угодно по любому предмету из числа им приготовленных для публичного выступления, готовностью ответить на любой вопрос…Он взымал гонорар… Горгий взымал огромные гонорары, мог посвятить богу в Дельфах золотой бюст…Появление софиста в городе было событием…удачный ответ сопровождался одобрительным смехом на фоне похваления умением задавать такие вопросы противнику, что любые ответы были ложными…Софистика рассматривалась Протогором как игра ума в котором священодействие превращалось в развлечение, игровую состязательность…В условиях свободного времени свободных граждан софист был представителем образа жизни в рассуждениях и пытливой работе ума…Коварные вопросы систематизировались и Хрисипп сочинил трактат о софизмах…Сократ отметает софистические вопросы как ученую забаву, а не познание сути…Парменид говорит об «игре в замысловатую игру…Зенон Элейский первым стал сочинять диалоги, отличаясь от софистов…Диалог это форма искусственного, художественного вымысла, ее использовал Платон, затрагивая коренные вопросы философии и принципы древних мыслителей… При устремленности к истине Платон пользовался изяществом формы, что было иным, чем просто игра ума, софистика и риторика, нужная для более широких слоев народа…Вырождением культуры мысли был Горгий, отошедший от углубленного знания ради возвеличивания блистательного слова, радикального нигилизма…Софисты выражали вечную двойственность человеческого суждения…Августин критикует стремление к словопрениям и к показу завлечения противника в сети.» (с. 167-178).

 Софисты раскрыли процессуальную и механизмическую основу мышления, создали мыслительный мир со всеми акцентировками, идущими от субъективной воли мыслителей. Привлечение форм позволяло создать прототип современной мыслетехники, особенно демонстрируя возможности мышления в диалогах, доступных восприятию широких масс населения. В них игра ума распостранялась на потенциальных и реальных партнеров. Преувеличения и изощренность конструкций мысли являлись материалом для порождения типовых стандартов будущей логики. В таких самовыражениях сохраняется общая основа игрового момента, но в мире мысли.

 «Культура всегда направлена на какой-то идеал сообщества, выходящий за рамки индивидуального…Культура означает господство над природой, враждебной и дающей…Человек овладел орудием труда …он меняет ход природной жизни…Но нужно овладевать и человеческой натурой…Обязанность и долг лишь в малой степени объясняется природными отношениями…в форме табу, условностей, правил поведения, культовых представлений" (с.259-264).

 Здесь автор вводит неточность. Культура в парадигме прагматики противостоит природе. Но в парадигме универсума она как раз вписывается в универсальные законы бытия, отражая их в союзе с духовностью. Но справедливо указывается, что человеческая натура неся изначальную природность должна возвыситься над случайностью и потому пройти путь окультуривания и одухотворения, быть преобразованной. Иначе и долг и адекватность в бытии недостижимы. Игра выступает как механизм, ведущий к высшей адекватности в природе и обществе, как воспитательный механизм, но по сути, тогда как игра может и увести с дороги на адекватность, наподобие софистики.

Итог:

 Содержание мыслей автора несут возможность неслучайной ориентации в мире игры и игры в обществе. Книга оценивается нами как очень полезная и представляет собою общекультурное введение в сущность игры. Этого достаточно, чтобы начать постигать современные представления об игромоделировании.

 Любой человек, заинтересовавшийся спецификой игры в контексте ее использования для совершенствования практики, для выявления проблем и их решения, заинтересован как в знакомстве с образцами игр, так и с методическими пособиями по играм, а также с рефлексивными материалами, раскрывающими ход и особенности тех или иных игр. После первичного накопления представлений о современных играх он может прийти к желанию раскрыть суть сложившихся типов игр, а также возможных и перспективных типах игр. При возрастании интереса актуальным становится опробывание специфики пребывания в играх, приобретение личного опыта сначала в любом доступном типе игр, а затем и в основных вариациях типов игр. Если человеку повезло испытать себя в нескольких играх и соотнести свои впечатления с постоянными участниками игр, а может быть и организаторов игропроцесса, то возникает возможность самоопределиться относительно игропрактики и наиболее значимого акцента в такой практике.

 Предполагая наличие ограниченного по объему игроопыта можно представить себе ситуацию начала углубленного постижения сущности игромоделирования. Для этого достаточны такие труды по этим темам, как Хруцкий Е.А. «Организация проведения деловых игр» М.1991; Платов В.Я. «Деловые игры: разработка, организация, проведение. Учебник.» М.1991 и др. Чаще внимание уделяется деловым играм для управленцев, от которых во многом зависит общий потенциал успешности практики. Суть деловой игры такие как Хруцкий Е.А. видят в имитации, подражании, изображении принятия решений с акцентами на исследование, проектирование, образование и др. ( 1991, с.3-4). Если ограничиваться отображением, исследованием «объекта», в роли которой выступает управление, тот или иной тип организации, деятельность коллектива сотрудников и пр., то следует учесть ограниченность воспроизводства реальных образцов на «сцене», в пространстве игры и предполагать введение «зон внимания», актуальность тех или иных акцентировок, пожеланий заказчиков и т.п., что ведет к моделированию, оформлению в моделях этих объектов, что присуще любой «театральной постановке». Это ограничивает исследовательский материал, но позволяет раскрывать значимые стороны объектов и совершенствовать знание в целом, как и в научных формах исследования. Связь с наукой может состоять и в использовании научных теорий в ходе моделирования, порождении модификаций теорий. Если моделирование подчиняется разработке новых версий бытия объектов, проектной инноватике, реализации идеи совершенствования практики, то уподобление реальным образцам становится факультативным и помогающим переходу к конструированию альтернатив с той или иной проектной установкой. Такие игры могут становиться условием проектирования будущего тех или иных систем, макросистем, например, отрасли, региона, страны и даже сообщества стран. Если исходной установкой для моделирования выступает функция образования, обучения и воспитания, то объектом рефлексии и моделирования становится «способность» того или иного типа профессионала.

 Как и любая ролевая игра предполагает наличие сценария, разработка сценария, ролевых норм, их совмещения в лейтмотиве игры, налчие режиссеров-постановщиков, в качестве организаторов игродействий , внутренняя иерархия организаторов, выделение ведущего организатора, введение его возможных сервисов, исследователей, диагностов, консультантов и т.п., а также информационных и технических сервисов. Участники игры делятся на группы под тот или иной персонаж, работу которых организуют «игротехники». Ход игры состоит в последовательности процедур решения группами поставленных игровых задач, предъявлении получаемых результатов на пленарных сессиях. Рефлексивной оценке в группах и в отношении результатов всего игросообщества. Типовые критерии результативности и продуктивности привлекаются из эталонных наборов или наборов, опирающихся на теоретические представления о типе целей. В оценке результатов могут участвовать и внешние эксперты. Регулирование процессом получения результатов включает как создание проблемных ситуаций, так и своевременные «подсказки» экспертов или иных специалистов в роли «знатоков». Этот процесс предполагает организацию дискуссий в группах и в межгрупповых взаимодействиях.

 Все эти особенности деловых игр изложены в ряде трудов и методических указаний ( например, Арутюнова Ю.С.; Бирштейн М.М.;Буркова В.Н.; Егорова С.С.; Емельянов С.В.; Гидрович С.Г.; Колесниченко С.Г.; Комарова В.Ф.; Подиновского В.В.; Сыроежина И.М.; Шляховой Л.С.; Яблоковой Н.Б. и др.). При акцентировке на инновационность появляются дополнительные характеристики в организации игропроцесса (см. например: Дудченко В.С. Инновационные игры.Таллин.1989; Глушков В.М., Иванов В.В., Яненко В.М. Моделирование развивающихся систем.М1983; Горохов В.Г., Минеев Б.К. Проблема имитационного моделирования развития сложных систем.// Теория, методология и практика системных исследований.М.1984; Ефимов В.М.,Комаров В.Ф. Введение в управленческие имитационные игры. М. 1980 и др.; Краснов Ю.Э. Технология обучения в имитационно-деятельностной игровой форме. М. 1998.). Дудченко В.С. подчеркивает, что сложность современной ситуации повышается ее высокой неопределенностью, которая связана с увеличением качественного многообразия факторов, меньшей предсказуемостью последствий и если раньше ставился вопрос о поиске средств уменьшения неопределенности, то сегодня необходимо учиться эффективно действовать в условиях высокой неопределенности, требуется принципиально иная методология и средства решения проблем( 1989,с.21). В ходе проблематизации и депроблематизации вводятся новые рамки, границы, системы координат. Резко повышается роль рефлексивного сопровождения действий групп и отдельных участников. Проблемное напряжение активизирует резервные возможности человека, осуществляется полноценная мобилизация возможностей, что ведет к выявлению ранее невозможной новизны. Эти и иные особенности существенно усложняют процесс организации мыслительных процессов в группах и в коллективе игры в целом. Создаются предпосылки реализации акмеологической установки (см. например: Князев А.М.,Одинцова И.В. Системные деловые игры в образовании.М. 2006; Деркач А.А., Семенов И.Н., Степанов С.Ю. Психолого-акмеологические основы изучения и развития рефлексивной культуры госслужащих. М.1998 ; Лопатинская В.В. Педагогические условия подготовки преподавателей вузов к игротехнической деятельности. М. 2004; Ситников А.П. Теоретические и прикладные основы акмеологического тренинга программно-целевой направленности.М 1995 и др.). Идея «акме» предстает как адекватная установке на высшее профессиональное мастерство и выращивание новой элиты, опирающейся на неслучайные парадигмы ориентиров и средств мышления.

 В рамках акмеологической установки возникает новый уровень требований к технологии как практической деятельности, так и к использованию игровой формы в этих же целях. Опыт методологических разработок указывает на общие ориентиры в реализации такой установки, а также путь к созданию высших форм мыслетехники и их внедрения. В игре базисным процессом выступает коммуникация, дискутирование, противопоставление мнений и согласование мнений. В каждой группе порождается «единая» точка зрения и во взаимоотношениях групп вырабатывается, насколько это удается, «единая» точка зрения. Необходимость замещающей многие мнения точки зрения предопределяется «заказом» на игру, либо исследовательским, либо проектным, либо достижением желаемой, более высокой способности к решению типовых задач и проблем. Рефлексивное сопровождение игропроцесса ведет к возможности лишь более «глубокой» проблематизации, более неслучайному видению объекта, лишь некоторому совершенствованию способностей, в зависимости от уровня сложности материала игры и подготовленности участников игры. Тем самым, переход от констатации возникших точек зрения к их замещению «единой», общей для группы либо всего коллектива точкой зрения может быть многоэтапным и даже недостижимым. Эти результаты естественны для «проблемно ориентированных» игр и при установке на развитие как по содержанию темы, так и по критерию совершенствования в игре, при введении особо сложного, «запутанного» содержания, что часто встречается в стратегических играх. Предпосылками «неудачного» течения игропроцесса в слое содержания мысли выступают факторы уровня развитости мыслительных способностей, в частности факторы низкого уровня культуры мышления, а также и мотиационной культуры, культуры отношений и т.п.

 Если ставить акценты на оперировании с материалом информации и любыми материалами представлений по теме игры, то общими этапами пути к «хорошему» результату выступают следующие: переход от рядоположенности фрагментов материала к их структурному совмещению; переход от структурного совмещения к системному; переход от системного совмещению к «метасистемному» (см. Анисимов О.С. Структура.Система. Метасистема. М. 2011). Объектный синтез всегда системен. Поэтому без достижения системного синтеза нельзя рассматривать динамику любых объектов, тем более в рамках стратегического анализа. Но стратегический анализ предполагает рассмотрение объектов любых типов в контексте соблюдения мыслительного критерия «нечто в универсуме», то есть онтологического рассмотрения (Анисимов О.С. Управленческие решения и стратегическая аналитика.// Мышление стратега: модельные сюжеты. Вып. 52.т.1-2.М.2018). Тем самым, в условиях игры соотношение авторов, понимающих, критикующих, а также организатора коммуникаивных взаимодействий, является недостаточным и требуется позиция «арбитра», оперирующего «идеальными объектами» ( см.: Емельянов А.Л.,Смирнов А.А., Никитин С.В., Федоров А.А. Коммуникация для аналитиков. В.Новгород. 2015). В случае наличия арбитражных версий выделяется арбитражная коммуникация и позиция «метаарбитра», которой созидаются предельные абстракции как средства арбитрирования. В настоящее время арбитражно обеспеченная коммуникация является крайне редкой, что и воспроизводит инерцию появления слабо аргументированных и недоказуемых версий. Преобладающей остается «дообъектная» аналитика, в которой не реализуется различие структурного и системного, тем более – метасистемного принципов.

 Значимость рефлексивной коммуникации и применения арбитражно значимых средств мышления в условиях игромоделирования была проявлена и развита в период возникновения (с 1979 г. ) «Организационно-деятельностных игр» ( см. Щедровицкий Г.П. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации и метод развития коллективной мыследеятельности.// Избранные труды. М. 1995). Поэтому мыслительный процесс в работе отдельных игроков и групп стал насыщенным схемотехникой и учетом логических критериев организации мысли , применением стереотипов мыслекоммуникативных взаимодействий, разработанных в методологии, ММК (см. также: Анисимов О.С. Методология на рубеже веков (к 50 летию ММК) М. 2004); Розин В.М. Научные исследования и схемы в Московском методологическом кружке. М. 2011). Тем самым, была решена основная проблема эффективности игр – оформление смыслов, мнений и построение конфигуративных замещений. После создания модификации ОДИ в качестве «Организационно-мыслительной игры» появилась перспектива осуществления стратегических игр цивилизационной направленности и получения версий «Мировых проектов» (см. Анисимов О.С. Развивающие игры.Игротехника.Методология. М. 2006. Т.1-2; Анисимов О.С. На пути к мировому цивилизационному проекту и России в нем (версия СЭВ и ММПК). М. 2018). Сложность и ответственность за результат стимулировали особое внимание к высшей форме мышления, опирающейся на «Абсолютный метод» Гегеля на фоне долговременного освоения и применения метода в ММПК (см. Анисимов О.С. Абсолютное мышление и будущее России.// Мышление стратега: модельные сюжеты. Вып.56.М. 2019).

 Тем самым, в современных играх типа ОДИ и ОМИ общая игровая основа не мешает порождению самого «серьезного» типа мыслительного самовыражения творческого коллектива в реализации требований стратегической позиции.