

АКАДЕМИЯ НАУК СССР
СИБИРСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ
ТЮМЕНСКИЙ НАУЧНЫЙ ЦЕНТР

В. И. БАКШТАНОВСКИЙ

**АКСИОЛОГИЯ
И ПРАКСИОЛОГИЯ
ЭТИЧЕСКИХ ДЕЛОВЫХ ИГР**

Препринт

Лаборатория в Храме Свободы (III)

Тюмень, 1990

Бакштановский Владимир Иосифович.

Лаборатория в Храме Свободы (III). Аксиология и праксиология этических деловых игр. Тюменский научный центр Сибирского отделения АН СССР. – Препр. – Тюмень, 1990. – 81 с.

Третий раздел цикла «Лаборатория в Храме Свободы» посвящен исследованию природы ЭДИ – этической деловой (этико-праксиологической) игры. ЭДИ – способ развития прикладной этики в отношении ее основных направлений: политической этики, этики воспитания, профессиональной этики, этики гражданского общества, этноэкологической этики и т. д. ЭДИ – один из ключевых методов концепции гуманитарной экспертизы и консультирования.

Автор полагает, что тайна нравственной свободы и тайна игрового космоса имеют много общего, и потому игровое моделирование свободы морального выбора оказывается адекватным предмету методом экспертно-консультативной деятельности в ее теоретическом и практическом аспектах.

ВВЕДЕНИЕ

Игра как еще не осознанная необходимость

- Так зачем же нам сеанс одновременной игры? – зашептал администратор. – Ведь побить могут...
- Конечно, риск есть. Могут бабки набить. Впрочем, у меня есть одна мыслишка, которая нас-то обезопасит во всяком случае. Но об этом после.

И. Ильф, Е. Петров. Двенадцать стульев.

Как и предшествующие разделы цикла «Лаборатория в Храме Свободы» (Препринты I и II), я открыл очередной раздел ироническим эпиграфом. А если бы решил изменить своей манере, то начал бы так: «В сидящего зайца не стреляют не только потому, что это не приносит славы охотнику, но и потому, что без преодоления трудностей нет развлечения. Стрельба по сидящему зайцу обнаружила бы, что для стреляющего важно прежде всего жаркое, а не охота ради охоты, то есть для развлечения. В таком случае охотник занимается доходным промыслом, уподобляясь тому, кто ставит силки на зайца, или браконьеру, который отправляется в лес с ружьем, когда в доме не из чего сварить суп. Если охота рассматривается как развлечение, она должна быть целью сама по себе, а не добыванием дичи любым способом».

Это рассуждение принадлежит специалисту, исследующему во многом близкую к этической праксиологии тему; цитируемая работа М. Оссовской называется «О некоторых изменениях в этике борьбы» (74, с. 496). Но дело не в близости темы, а в том, что польский этик считает **игровую мотивацию** одним из фактов, смягчающих ход борьбы (борьба для нее – термин праксиологический, в стиле Т. Котарбиньского): «Выбор противника, равного себе, обусловлен не только соображениями гуманности или чувством собственного достоинства, но и игровой мотивацией». Такое смягчение достигается нередко вопреки эффективности этой борьбы, зато восстанавливает для кодекса борьбы рамки **«честной игры»** (выделено мной – В. Б.). Отвлекусь от слишком резкого – на мой взгляд – противопоставления «развлечений» и «доходного промысла» (к этому мы вернемся при сравнении двух типов игрового феномена: **«плэй»** и **«гэйм»**). Важнее иное: игровая мотивация по-особому «затрудняет победу» – за счет нравственного уровня борьбы, ее честности. Игровая мотивация оказывается в одном ряду с аргументами достоинства и гуманности.

Название Введения – не просто констатация, а оценка и конструктивный прогноз. Да, пока еще «не осознанная необходимость» – для праксиологии свободы (тем более, что само название – это перефраз мысли Т. Шафихердиева: «свобода – еще не осознанная необходимость»), для этики успеха в моральном выборе, для этики творческой удачи в развитии доброй воли общества и личности. А этико-праксиологическое исследование игровой культуры как раз и рассчитано на то, чтобы изменить ситуацию, чтобы этико-праксиологические игры стали «лабораторией Свободы».

Конечно, уже во Введении хотелось бы выделить все наиболее важные акценты работы. Так, можно напомнить фрагмент из Гамлета: «В этом маленьком снаряде – много музыки, отличный голос, однако вы не можете сделать

так, чтобы он заговорил». Таким способом я хотел бы сразу же настроить и читателя, и самого себя на осторожность в обращении с темой, которая «загружена» в моральном сознании отрицательными смыслами.

Трудно отказаться и от того, чтобы предъявить в качестве камертона эпиграфа такой стихотворный отрывок: «Когда ты знаешь сам, в чем виноват, (И сам себе определяешь цену) И два пути: дорога в рай и в ад (А жизнь опять подсовывает сцену...) Попробуй же на ней сыграть себя, (Не думая о публике при этом. (Покуда смотрит издали судьба,) (Миг освещая беспощадным светом)». При этом такой значимый для меня экзистенциальный аспект исследовательской темы важно не противопоставить другим.

Очень просилась в начало Введения фраза, которой я открыл одну из самых удачных этических деловых игр в Москве: «Игра – социальное изобретение человечества...». Однако сразу же пришлось бы сбалансировать самоценный и прагматический смысл игрового феномена и тем подменить задачи предстоящей поисковой работы читателя.

В итоге оставалось сказать самое неотложное – до того, как в каждом параграфе обнаружится свой безотлагательный вопрос.

Тайна нравственной свободы – в познании и преобразовании законов жизненной игры. В жизненном соревновании морального субъекта с человеком, с самим собой, с обстоятельствами выигрывает тот, чьи игровые правила поведения на жизненных перепутьях вписаны в общечеловеческий кодекс честной игры, а стремление к победе-удаче в игре с жизнью ориентированы на кодекс этики борьбы и сотрудничества, праксиологии свободы с ее особой игровой серьезностью.

Современная жизнь порождает новый игровой космос. И новое освоение его «планет» требует особого искусства, в котором сливаются качества «гомо моралес» и «гомо люденс». Отсюда взрыв интереса к игровому феномену, отсюда и новое поколение этических деловых игр, которое сегодня точнее называть играми **этико-праксиологическими** (ЭПИ). Эта планета игрового космоса и была сконструирована ради развития этико-праксиологической концепции морального выбора, ради реализации идей концепций гуманитарной экспертизы и консультирования. Разумеется, ЭДИ (ЭПИ) – не единственная планета космоса. Но решая прикладные задачи, концепция ЭДИ пытается возвышать их до аксиологических проблем морального выбора, до общеразвивающих задач игрового феномена в нравственной жизни человека.

Глава I. «Гомо моралес» как гомо люденс»

1.1. Аргументы «метафизики игры»

Я из повиновения вышел
За флажки, жажда жизни сильней.
Только сзади я радостно слышал
Удивленные крики людей.
Рвусь из сил, из всех сухожилий,
Но сегодня не так, как вчера.
Обложили меня, обложили,
Но остались ни с чем егеря...
В. Высоцкий. Охота на волков.

Как легко «внедриться» в игровое движение и даже не просто присоединиться к одному из лидирующих направлений, но и «застолбить» свое собственное, занять персональную нишу. Достаточно найти еще не освоенный предмет приложения – все ту же мораль, например, или «синтезировать» несколько технологических «ноу-хау» современной игротехники.

Увы, слишком далеки сегодня друг от друга версии игровой методологии и философия игры, а если и намечается возврат к «основам», то лишь задним числом, по итогам уже задействованного метода «проб и ошибок».

Разумеется, я веду речь прежде всего об этических деловых играх; именно к опыту развития таких игр и отношению эпиграф. Уже по такому использованию фрагмента из песни В. Высоцкого можно понять, что этико-прикладному знанию сегодня нельзя ни на момент забывать о самоиронии, будь это поиск нового предмета приложения экспертно-консультационного потенциала или же попытка инициировать новое концептуальное образование – тем более, если оно может быть отнесено к рангу философско-этической парадигмы. А именно к таковой я бы хотел отнести аксиологию и праксиологию этических деловых игр.

Достигнув определенных результатов в этическом игровом моделировании, трудно удержаться от представления о самодостаточности «лабораторной» деятельности, нелегко найти время – в потоке нескончаемых заказов и «самозаказов» – на собственно теоретическую работу, на философско-этическое исследование человеческой деятельности как свободной игры нравственных сил. Не поддаться бы греху редукционизма, сводящему образ Человека то к «гомо фаберу», то к «гомо политикус», то к «гомо Х». Не увидев в человеке фундаментальные черты – «гомо моралес», – можно превратить поиски предпосылок метода ЭДИ в коллаж фрагментов из педагогических, организационно-управленческих, психологических и других подходов, с неизбежностью обедняющих и потенциал ЭДИ, и потенциал «гомо моралес».

«Лаборатория в Храме Свободы» задает игровому феномену экзистенциальный масштаб, игра здесь – атрибут человеческого бытия, она морально серьезна: это «Храмовая Игра», это «Одухотворенное Дело». Игра является лабораторией нравственной свободы в той же мере, в какой свобода морального выбора выступает как игра субъекта с возможностями и нормами-правилами.

Единой «метафизики игры», разумеется, нет. И чем больше различных

отраслей знания и исследователей с разными мировоззренческими и методологическими подходами подключаются к процессу познания игровой культуры, и тем самым к освоению игрового космоса, тем больше разнообразие определений, позиций, выводов.

Для исследования темы, вынесенной в название всего цикла препринтов, естественно сконцентрировать внимание на тех философских или культурологических концепциях, которые пытались связать (или разъединить) Игру и Свободу, выделить во всем многообразии оснований для классификации игр кросс-подход – между трактовками игрового феномена как «плэй и «гэйм», – благодаря которому в природе Игры можно выявить аналоги Морали с ее диалектикой норм-стимулов и норм-рамок, с ее правилами и конфликтом между ними как движущей силой морального выбора.

Иначе говоря, для меня наиболее интересен анализ тех подходов, которые пытаются по принципу дополнительности вырастить гибкий симбиоз черт «плэй и «гэйм», игр организованных и импровизиционных, бескорыстных (самоценных) и утилитарных (результативных); сконструировать новые планеты игрового космоса, освоить новые ценности, цели, формы, пространства человеческой деятельности. И, может быть, не столько успех «психодрам» Дж. Морено (73), сколько усиливающаяся тенденция сближения концепций М.Бахтина и Й.Хейзинги дадут для нашей темы максимум эвристичности. Так, характеризуя данную тенденцию, культуролог М. Эпштейн подчеркивает, что «критике подвергается как жесткая упорядоченность социума, так и стихийность чисто природного существования. Игра разворачивается на границе общественной и природной сфер, не совпадая ни с одной из них. Достойный человека удел, оберегающий и ограничивающий его как от натуральной серьезности животного, так и от официальной серьезности чиновника, обретается только в игре, а это и есть собственно область культуры» (100, с. 277). Возможно, исследование и развитие такой тенденции дадут метод освоения противоречивой природы **морального** выбора в единстве его бремени («серьезного») и счастья («радости»). Во всяком случае такого рода попытка концепции ЭДИ опереться на «метафизику игры» предпринимается вполне осознанно.

Среди наиболее трудных задач реализации такой попытки – различение игры феномена культуры и понятия науки, понимание природы **прикладной** игры в ее отношении к «чистому» игровому феномену, поиск того, что позволяет синтезировать их вопреки соблазну абсолютного различения. Характерно для представления об этой трудности следующее суждение Ю.Левады: «За последние десятилетия получили бурное развитие (в основном теоретическое) «прикладные игры» – экспериментальные, деловые, учебные, военные и пр., они заведомо конструируются для исследовательских или практических, т.е. неигровых целей... Но такие конструкции или программы по существу не являются играми в интересующем нас социокультурном смысле этого слова: это логические или математические модели некоторых элементов игровых структур» (63, с.275). Справедливость-несправедливость этого суждения, интервал его истинности во многом определяют понимание природы именно **этических** деловых игр.

Концепции ЭДИ еще предстоит самоопределиться в современных философских, культурологических, антропологических теориях, включивших категорию игры в свою высшую иерархию. Одним из основных феноменов человеческого существования называет игру Е.Финк, уточняя, что игровой феномен определен последним – пятым – не в иерархическом смысле. Игра не менее зна-

чительна и весома, «нежели смерть, труд, господство, любовь. Игра столь же изначальна, как и эти феномены», - утверждает автор (95, с.360).

Культурологическое исследование игрового феномена в работах Й. Хейзинги сегодня у всех на слуху, во всяком случае, его новояз: «гомо люденс». Но и экзистенциализм, и герменевтика сегодня уже явно влияют на становление этической «метафизики игры». Правда, тема моего Препринта требует более активного исследования влияния представлений о «гомо люденс» на понятие «гомо моралес», т.е. сосредоточиться на природе игровой деятельности как основании для этической лаборатории, но ведь обидно было бы потерять и эвристический потенциал обратного влияния.

Разумеется, «скрещивание» изобретенного Хейзингой понятия с древним «гомо моралес» само по себе еще не является ни фундаментом гипотезы, ни, тем более, свидетельством явления некоей парадигмы. Но гипотезу об общей «тайне» природы игры и природы морали можно рискнуть предъявить уже здесь. Переиначив известное выражение «понять природу игры – значит понять природу детства», полагаю возможным сказать, что поняв природу игры, можно глубже проникнуть в тайну природы морали. Общность их тайны – и в незаинтересованности мотивов, и в самоценности развивающегося процесса, и в значимости «играючи» - несерьезно – достигнутого результата, Добра.

Надо ли специально уточнять, что термину «игра» заранее придается определенный – комплексный, пытающийся «совместить» «плэй» и «гэйм» смысл: речь идет не просто о способе развлечения, но о принципе поведения, типе деятельности, направленной на самое себя, – без постороннего результата, хотя и осуществляемой по определенным правилам. Незаинтересованность, бесцельность – лишь в отношении к привходящей, но не к внутренней цели. Без интереса к игре играть нельзя, но интерес этот – не в выигрыше, например, денег, не в постановке рекорда, интерес аналогичен удачному спектаклю.

Характерно в этой связи предположение Г.С.Батыгина, высказанное мне в письме по поводу Препринта II: «Может быть, прикладная этика возможна лишь тогда, когда решения проблем как бы сами прикладываются к добру, не смотря на его «равнодушие»?». Акцентирую эвристический смысл этого предположения, подняв еще до анализа в одном из параграфов вопрос о нацеленности этической составляющей метода ЭДИ на развитие нравственной культуры субъекта посредством формирования у него игровой культуры. Развивая культуру «гомо люденс», мы тем самым уже развиваем культуру «гомо моралес»: моральный выбор как свободная игра с нормами-правилами, добровольно принятыми и столь же добровольно преодолеваемыми в процессе морального творчества, вплоть до открытия новых норм-правил, переживание и обогащение чувства свободного выбора в процессе борьбы с правилами или в создании новых правил – вот те общие моменты в тайне игры и морали, которые в своем взаимодействии составляют тайну свободы.

Трудно удержаться от кажущегося отступлением в анализе идей собственно **философии** игры. Однако практически прямое подтверждение общности тайн игры и морали обнаруживают и исследователи, посвятившие свою работу принципам отражения **экономической** действительности в деловых играх. Опираясь на положение Л. С. Выготского: «для игры существенно свое личное внутреннее правило: внутреннее самоограничение и самоопределение» (цит. по кн. 99, с. 291), концепцию диалога М. М. Бахтина (23, 24), М. М. Крюков и Л. И. Крюкова удачно соотносят проблему преодоления правил со свободой вы-

бора: «Степень свободы оказывается зависящей от заключенной в игровых правилах перспективы их имманентного усовершенствования, которая предстает перед игроком как возможность выбора, приложения творческой энергии, воплощения устремлений личности. При удачных правилах такая перспектива почти бесконечна. Стало быть, только от игрока окончательно зависит, в каком направлении и «насколько» он улучшит правила, и поэтому он действительно свободен» (62, с. 12). Возражая распространенным характеристикам игры как исчерпыванию свободы выбора в рамках правил, авторы убедительно доказывают, что игровая свобода возникает именно на границах правил и личности играющего, и, что особенно важно, выполнение правил, перестав быть целью, становится условием «развертывания внутренних способностей носителя поведения» (там же).

Я процитировал эти рассуждения не потому, что они содержат оригинальную авторскую позицию: в специальной литературе об игровом феномене практически все авторы связывают природу игры с преодолением правил, фиксируя в этом сходство игры и творчества (4, 6, 8, 26, 33). Привлекает в подходе цитируемых авторов убеждение в том, что «специфика игры заключена в преодолеваемом предмете – специально сконструированных и сознательно принятых правилах – и в том, что они преодолеваются посредством внутреннего диалога, «внутреннего самоограничения и самоопределения» (62, с. 14). На мой взгляд, указанная выше возможность выбора, заложенная в игровой свободе, несет в себе нравственный смысл – **если за самим фактом наличия альтернативных ситуаций, правил, стратегий, игроков стоит диалог нравственных позиций, ценностей, норм.** Опираясь на характеристику М. М. Бахтина стенограммы гуманитарного мышления как стенограммы диалога особого вида, как встречи «двух текстов – готового и создаваемого реагирующего текста», следовательно, встречи «двух субъектов, двух авторов» (24, с. 285), М. М. Крюков и Л. И. Крюкова в характеристике диалогизма деловой игры как отражения диалогизма социально-экономической жизни подчеркивают то, что, по моему, важно и за пределами интересующего их игрового моделирования **экономической** действительности: «главным в деловой игре является отыскание не какой-либо стратегии, а целого набора их и диалогических отношений между ними. Игроков впечатляет возможность существования различных точек зрения, различных смыслов одной и той же ситуации. Деловая игра служит средством осмысления определенной проблемы и одновременно средством общения к чужим «смыслам» (62, с. 19). И наконец, завершу это «воспоминание о будущем» – о проблематике параграфа 1.3 – примером выхода исследователей, посвятивших свою работу конкретному виду игрового моделирования, на основы метафизики игры, основы весьма, значимые и для концепции ЭДИ, и для конкретных ЭДИ. Специфическую цель проведения деловой игры эти авторы уточняют следующим образом: «Включение в кругозор личности диалогического бытия явления означает воспитание ценностного отношения к нему как к диалогу равноправных оснований» (с. 28).

По-моему, сейчас пора вернуться к основной теме параграфа, вполне уместно возвращение к тем работам, специально посвященным философии игры, в которых аргументируется нравственно-развивающийся потенциал процесса игровой деятельности.

Начну с герменевтических исследований Х.-Г. Гадамера, утверждающего, что «собственно субъект игры – и это очевидно в тех случаях, когда играющий только один, – это не игрок, а сама игра. Игра привлекает игрока, вовлека-

ет его и держит» (33, с. 152). За этим утверждением Гадамера стоит его представление об общей черте, которая свойственна отражению сущности игры в игровом поведении. «Всякая игра, – пишет автор, – это становление состояния игры. Очарование игры, ее покоряющее воздействие состоит именно в том, что игра захватывает играющих, овладевает ими. Даже если речь идет об играх, в которых стремятся к выполнению самостоятельных задач, существует риск, что игра может «пойти» или «не пойти», что удача может всегда сопутствовать игроку или уходить и возвращаться, что и составляет всю привлекательность игры. Тот, кто таким образом искушает судьбу, на деле становится искушаемым», – заключает Гадамер (33, с. 152).

Естественно, что отнесение игры к основным экзистенциальным феноменам, характеристика игры как исключительной возможности человеческого бытия («ни животное, ни бог играть не могут», – подчеркивает Е. Финк) приводят к попытке противопоставить будничному толкованию игры (препятствующему постановке вопроса о ее бытийной сущности) глубинные представления. Продолжая подбор аргументов, заявленных перед обращением к работе Гадамера, приведу далее рассуждение Е. Финка об имманентных игровому действию целях. «Если мы играем ради того, чтобы за счет игры достичь какой-то иной цели, если мы играем ради закалки тела, ради здоровья, приобретенья военных навыков, играем, чтобы избавиться от скуки и провести пустое, бессмысленное время, – тогда мы упускаем из виду собственное значение игры» (95, с. 365). Почему? Потому, что для нравственного развития человека обучение на игровом тренажере менее значительно, чем катарсис. «Игра, с точки зрения Е. Финка, не просто калейдоскоп игровых актов, но прежде всего основной способ человеческого общения с возможным и недействительным» (там же, с. 363), и потому игровое удовольствие – «не только удовольствие в игре, но и удовольствие от игры, удовольствие от особого смешения реальности и нереальности» (там же, с. 366). Именно с этой позицией связано скептическое отношение автора к «использованию» игры, «приспособлению» к ее интересам какого-либо дела. Вслушаемся в аргументы, которые, казалось бы, прямо противопоставлены учебным, деловым и т. п. играм. «Считается, что игре воздается сполна, если ей приписывается биологическое значение какой-то еще пока безопасной, лишенной риска тренировки и отработки будущих серьезных дел нашей жизни... Именно в педагогике обнаруживается значительное число теорем, низводящих игру до предварительной пробы будущего серьезного действия, до маневренного ноля для опытов над бытием. При таком понимании игры ее польза и целительная сила усматриваются в том, чтобы в направляемой и контролируемой детской игре предвосхитить будущую взрослую жизнь и плавно, через игровой маскарад, подвести питомца ко времени, когда лишнего времени у него не останется: все поглотят обязанности, дом, заботы и звания. Оставляем открытым вопрос, исчерпывается ли подобным пониманием игры ее педагогическая значимость и вообще – ухватывается ли хотя бы приблизительно», – фиксирует автор свой скепсис (95, с. 365). Но сам же и «закрывает» свой собственный риторический вопрос, отвечая на него уже отказом отводить игре только «лишнее время».

И, наконец, последний фрагмент из бесконечного арсенала «метафизики игры», фрагмент, в котором еще раз соотносятся игра и свобода – ключевая «связка» концепции ЭДИ. Выше уже подчеркивалось – косвенно, – что «будничное» представление об игре стремится противопоставить игру и серьезность жизни, что широко распространено стремление усматривать в игре «отдых»,

«паузу», «праздность» и т. п. В этом случае играют «между делом», может быть, даже с терапевтическими целями; лишь ребенку пристало жить игрой, а реальность взрослой жизни – решения, решения деловые, политические и т. п. Делу – время, игре – свободное время». Парадоксальный вопрос сторонникам такого представления задает Е. Финк: «Играем ли мы потому, что у нас есть свободное время, или же у нас есть свободное время как раз потому, что мы играем?» (95, с. 396). Не считая такую постановку проблемы простым «переворачиванием», автор дает вполне строгую характеристику связи игры и свободы: «Мы говорим, что у нас есть свободное время, поскольку и пока мы играем. Свобода времени теперь означает не «пустоту», а творческое исполнение жизни, а именно – осуществление воображаемого творчества, смысловое представление бытия, в известной мере освобождающее нас от свершившихся ситуаций нашей жизни» (95, с. 399).

С очевидностью напрашивающийся здесь вопрос о реальности такого освобождения находит у автора вполне логичный – для исходных позиций его концепции – ответ. «Такое освобождение, конечно, не реально и не истинно, мы не избегаем последствий своих поступков. Человеческая свобода не в силах перескочить свои последствия. Но у нас есть выбор, в сделанном выборе со-установлена цепочка исследований. В игре у нас нет реальной возможности действительно возвращаться к состоянию перед выбором, но в воображаемом игровом мире мы можем все еще или снова быть тем, кем мы давно и безвозвратно перестали быть в реальном мире... Возможна аналогичная позиция по отношению к будущему: реальные шансы не взвешиваются, не питается никаких ограниченных надежд, в игре мы способны к самому свободному предвосхищению, для нас нет никаких препятствий, мы можем измыслить их прочь, убрать все, оказывающее сопротивление, можем создать себе на арене игрового мира желанную декорацию...» (там же, с. 399).

Знатоки диалектико-материалистической теории человеческой свободы вообще, свободы морального выбора – в их числе, затаим дыхание, удержим критический порыв. Все равно предъявленные основания богаче, эвристичнее, чем объекты, требующие полемики. Да и никуда мы от этой полемики не уйдем, как только вернемся к конкретной проблематике этических деловых игр. Другой вопрос, как нам удастся проверить «метафизические» аргументы аргументами «физическими»?! Здесь же зафиксируем, что «метафизика игры» предлагает нам глубокую и развернутую концепцию, без освоения которой экстенсивно развивающееся игровое движение оказывается по необходимости поверхностным, не укорененным в основаниях современной культуры, и потому при самых гуманистических намерениях отягощенным технократическими издержками. Ясно, что я снова прежде всего имею в виду этические деловые игры. Не менее ясно, что и не только их.

Возможно, уже на первых этапах становления аксиологии и праксиологии ЭДИ и надо бы учесть эти знаменитые «но», к которым нас издавна приучали при заочном знакомстве с «буржуазной философией», и потому сразу насторожиться по поводу ее «двуликости». «Возведенная до мировоззренческого символа игра обнаруживает и другой лик. Оторванная от нравственных и интеллектуальных исканий, которые питали философию игры Н. Гартмана, М. Хайдеггера, Х.-Г. Гадамера, лудология превращает культуру в сферу функционирования некоего плейбоя, подчиняющего себе действительность, исходя из своего духовного уровня и жизненных ориентаций, смотрящего на мир как на игровую площадку, а на людей – как на временных партнеров или соперников»,

– предупреждает автор критической статьи (10, с. 68-69). Грех спорить, и эти опасности достойны особого рассмотрения (часть из них анализируется в последнем параграфе Препринта IV). Да и в нашей этической литературе уже предприняты попытки критики «новой этики», построенной на «игре жизни», проведен анализ ряда работ, в которых «игровой момент» жизни как важный перекресток моральных ценностей абсолютизируется и внутренне опустошается, нравственно обесмысливается (89, с. 297-280).

Но все же более беспокоит основная проблема освоения метафизики игры на уровне концепций, которые связаны скорее с «физикой»: разве не в соотношении Игры и Дела ждут наибольшие трудности сторонников любого направления игрового движения?! Не трудно предугадать, что в поисках самоопределения ЭДИ плодотворнее не скрупулезное сравнение этого направления с иными версиями метода деловых игр – хотя без такого рода сравнительного анализа (ему посвящен параграф 1.3) можно остаться далеко не в гордом одиночестве, – но выведение статуса ЭДИ на метод «лаборатории в Храме Свободы» именно через выявление как экзистенциальных проблем морального выбора, так и философского уровня исследования игрового феномена.

Но как же «приложить» выводы метафизики игры к реальному направлению игрового моделирования? Как разрешить парадокс самоценности игровой деятельности, самодостаточности ее нравственно развивающего начала для «гомо моралес» – и делового (праксиологического) характера игры? Какое Дело выражает, защищает и развивает этическая деловая игра?

Итак, в параграфе 1.1 я попытался представить эскиз оснований концепции ЭДИ, содержащихся в концепциях метафизики игры. Однако переход к поиску такого же рода предпосылок в арсенале собственно этико-прикладных исследований придется пока отложить. В параграфе 1.2 нам предстоит поиск оснований ЭДИ на грешной земле моральной практики, в повседневных ситуациях нравственной жизни, в логике здравого смысла.

1.2. Аргументы здравого смысла

Вальдцель же порождает искусное племя играющих, – гласит старинное речение об этой знаменитой школе. По сравнению с другими касталийскими школами той же ступени, здесь более всего царствовали музы, и если в остальных школах, как правило, преобладала какая-нибудь наука...то в Вальдцеле, напротив, по традиции господствовала тенденция к универсальности, к соединению братскими узами науки и искусства, и наивысшим воплощением была Игра в бисер.

Герман Гессе. Игра в бисер.

Вот уже несколько веков* живет крылатая мысль о мире - театре, в котором люди – актеры, играющие в свою или чужую – свою жизнь. Но это и вполне актуальная мысль. «Я вообще в последнее время думаю о том, как много в жизни от театра», – рассуждает современный автор. Правда, по профессии он драматург и потому приходит к этой мысли в процессе рассуждения о собственно театральной жизни. «Давайте попробуем, – пишет А. Галин, – не умозрительно, а в натуре понять, что такое в театре распределение ролей. Если вдуматься, происходит что-то совершенно громадное. Мертвая запись текста распределяется на живых людей, актеров, с судьбами, страстями, надеждами в общем, с душой и телом. Они не смогут не дочитать или отложить мою пьесу, как роман, повесть. Они обречены отыграть ее, то есть участвовать, тратить нервы, голос, стаптывать обувь, именно жить, стареть, быть счастливыми или несчастливыми в моих ролях. У актеров, которым не дают роли, нет жизни», – фиксирует автор и делает вывод о том, что в нашей жизни сегодня много от театра. Положительно ответив на вопрос «хорошо это или плохо?», А. Галин подчеркивает: «...но надо понять: что мы будем играть? Новую пьесу? Или вводим в старую новых исполнителей?» Так в чем же пересекается наша жизнь сегодня с театром? «Мы пока не играем, мы только учим текст. Пытаемся понять: кто за кем говорит, кто громче, кто тише. Репетируем, очень пока еще бестолково. До премьеры нескоро. Затянулось распределение ролей. Меняют исполнителей – и это бывает в театре. Как жадно слушают актеры новые роли! Один вопрос на лицах: что мы будем играть? Что мы будем жить? Страшно бывает, когда актеров разочаровывает пьеса. Для них тогда это – нудная пытка, замазанная гримом. Но куда страшнее разочарование людей жизнью, ролями, которые им предлагает она» (34).

Что реального за образной характеристикой «жизнь-театр»? Насколько реальна эта мысль? Насколько она современна – особенно, если люди трактуются лишь как исполнители не ими написанной пьесы? Какое отношение имеет такого рода характеристика к действительным ситуациям нравственной жизни?

Нужно ли специально доказывать, что это не риторический вопрос? Что он

* Если вести отсчет от Шекспира. Однако в специальной литературе (70, с. 435) зафиксирован фрагмент эпиграммы Паллада, возраст которой полтора десятка веков: «Вся жизнь – сцена и игра; либо умей играть, отложив серьезность, либо сноси боли».

возникает в контексте современной культурологической рефлексии далеко не из просто любознательности. «На евразийском нашем ветрище живем, словно играем, и играем, как живем», – размышляет Л. А. Аннинский, размышляет о вполне жизненных реалиях, характеризующихся «невероятной сценичностью». Автор ставит «типично русский запредельный вопрос»: что такое реальная действительность? Иначе говоря, что реально при такой невероятной сценичности современной жизни, что «реальность», а что «зеркало»? В чем же сомнения автора?

«А может, – как сказал Пастернак, – в России «нет действительности»? Может, та объективная реальность, что дана нам в ощущениях, – лишь часть, лишь одно из выявлений того целостного, что в нас, и что тоже есть реальность? И в эту целостность дух входит отнюдь не на правах зеркала... вернее, это зеркало отражает вовсе не так и не то, как мы привыкли? Конечно, весной 1989 года страна, прилипшая к телеэкранам, смотрелась в Съезд – как в зеркало. И в каждом движении, в каждом слове депутатов, в каждом жесте угадывалось это знание: «страна нас смотрит». Даже вслух проговаривались о «саморекламе», проговорка эта сама превращалась в жест, в акт мистерии – в попытку поднять себя за волосы», – пишет Л. А. Аннинский (9).

Разумеется, пытаюсь различить, что тут реальность и что зеркало, автор рассуждает не о теории отражения; он прямо говорит, что не трактует основной вопрос философии. «Меня волнует сейчас вековой опыт нашей практической народной жизни, которая отливается в мистериях, в этой тотальной театральности, в этом голошении гласности на весь свет, в этом всенародном «смотре-нии» друг на друга (чтобы кто чего не утаил?), в глобальных, на весь мир, «смотринах» новорожденной нашей демократии (чтоб без обмана!). В чем причина такой невероятной сценичности нашей теперешней жизни – такой предъ-явленности жеста, слова, позы и позиции – так, чтобы «весь мир» соучаствовал, чтобы «всем миром», навалившись, демократию утвердить?» (там же).

Даже оборвав цитату (далее – ответ на вопрос о причинах), я надеюсь, что обе версии современных авторов, трактующих крылатую мысль, могут свидетельствовать о том, что этическое освоение игрового феномена происходит на широком культурном фоне, который является обязательным контекстом любого поиска в направлении, вынесенном в название этой работы.

И в предисловии ко всему циклу, и в Препринте I я уже пытался формулировать тезис о совпадении характеристик «гомо моралес» и «гомо люденс». Основанием для его актуализации было представление о жизненном пути человека в его нравственных координатах – о нравственной жизни человека – как непрерывной ситуации выбора, риска, ответственности. Отношение к перестройке как к переходному периоду к гражданскому обществу и правовому государству, как времени глубоких нововведений во всех сферах жизни позволило считать насущной потребностью современного развития общества и личности инициативу и компетентность, гибкость и надежность, конкурентно-способность и ответственность как черты нравственных качеств человека, определяющие успешность и достоинство его нравственной жизни. Нравственная жизнь поэтому предстает в своем развертывании как драма, в которой сам человек выступает и автором, и актером избранного им жизненного сценария, автором и актером игры, тема которой – жизнь.

Независимо от успехов теории мы еще будем долго спорить о повседневном смысле характеристики «гомо люденс». А вот фантасты уже не сомневаются в эвристичности такой характеристики.

...Безнадежный прогноз болезни маленькой дочери побудил изобретателя машины времени Пьера Мерсье решиться на крайний шаг – использовать еще не проверенный в эксперименте аппарат для темпорального скачка в XXV век. Может быть, через 500 лет уже найдено лекарство для Люс? Люди середины третьего тысячелетия, с которыми свела Пьера машина времени, – настоящие «гомо люденс». Жизнь общества, гражданами которого они являются – тотальная игра. Общество воспитывает своих детей методом игры в историю. Придавая тезису «вся жизнь – игра» универсальное значение, авторы этой воспитательной стратегии рассматривают игру как путь к подлинно историческому знанию, как способ утверждения личности, как постижение всемирной истории. В списке игр, с которыми знакомится Пьер (в некоторые из них он непосредственно вовлекается) – «Пожар в Александрии», «Трансвааль в огне», «Лагерь таборитов», «Экологический коллапс», «Марсианские хроники»... Чтобы помочь Пьеру, организуется игра «Всемирный Совет» (36).

«Игровой космос» – понятие, введенное античным философом. «Гомо люденс» – категория, предложенная культурологом XX века, так и назвавшим свою книгу. Что объединяет эти понятия при такой исторической дистанции, какую тенденцию «схватывает» их преемственность? В толковом словаре В. Даля слову «игра» посвящены две страницы убористого текста, вместившие самые разные смыслы: игра с огнем и игра судьбы; развлечение; игра природы; исполнение роли в пьесе; играть руководящую роль; играть с жизнью и играть с людьми и т. д. Разумеется, не только словарь В. Даля является источником анализа такого рода. Более того, он и не мог предвидеть словников современных справочников по кибернетике и психологии, экономике и педагогике и т. д. Я уже не говорю о специальных исследованиях Гадамера, в свою очередь опиравшегося на работы не только этимологические, но и на метафористику, например (33, с. 148-149). Прodelали соответствующую работу и Е. Финк (95) и Д. Б. Эльконин (99).

В перечень видов игровой деятельности современные исследователи, «спутившие» метафизику игры на уровень более конкретного познания, включают игру военную и детскую, экономическую, управленческую и политическую, спортивную и театральную игру, учебную и клоунаду и т. д. Поэтому сегодня мы имеем гораздо больше оснований использовать характеристики Платона и Хейзинги, намного больше аргументов в пользу формулы: «вся жизнь игра...» (нарастает потребность и в другой формуле: «в начале была игра...»).

Характеристика человека как «гомо люденс» – имеются предложения выделять и особый тип человека: «люди игры» (53, с.105) – принята различными направлениями человековедения. Так, например, сохранение лабильности, гибкости, игрового момента в поведении человека рассматривается как условие нормальности функционирования механизмов его социального поведения, ибо «обладание такими данными дает человеку возможность видеть жизнь объемно, широко, владеть ею, как это делает хороший шахматист, а если не удался один ход, он знает, как можно исправить ошибку, чтобы не заработать мат». Однако уже в такой аргументации трудно не увидеть оснований для сомнений по поводу правомерности переноса характеристик «гомо люденс» на сферу **нравственной** жизни. Потому еще раз: какова же допустимость характеристики «гомо моралес» в качестве «гомо люденс»?

На первый взгляд, это понятия взаимоисключающие. Они действительно противоположны, если принять негативный морально-психологический имидж игры как неискренности, антиоткрытости, суррогата близости. Акцентировать

игровой момент нравственной жизни – значит подвергнуться всему набору аргументов Эрика Берна, книга которого (26) преследует цель научить людей в процессе общения меньше «играть», а больше быть самим собой, искать подлинной интимности и подлинной свободы (26, с. 50).

Дополнительный аргумент против позитивного использования игрового подхода к сфере морали заключается в известной характеристике человека подлинно морального как невыигрывающего в жизни («счастливым может быть лишь человек, который притворяется»).

Понятие «игра» двусмысленно (точнее – однозначно негативно) и в контексте современной политической этики. Элементарный частотный анализ газетных рубрик и заголовков статей периода тотальных выборов 1989 –1990 годов показывает, во-первых, чрезвычайное распространение понятия «игра» в описании ситуации предвыборных кампаний («игровая» терминология здесь доминирует: «команда кандидатов», «победа на выборах», «болельщики» и т. п. – см. 91), при негативном смысле словоупотребления («игра без правил», «бюрократические игры», «мы не пешки» и т. п.), во-вторых. Трудно не понять скепсиса по поводу игрового подхода, например, к этике политической деятельности, ибо «политические игры» не миф, а реальность: кукловоды и марионетки – весьма типичные роли политической жизни.

Двусмысленность «игрового подхода» к политической деятельности имеет под собой настолько серьезные основания, что позволяет мне, кроме отсылки к специальному исследованию этого вопроса (21), привести здесь глубокие этические экспертизы проблемы, предпринятые в работах Л. Сараскиной и Г. С. Батыгина.

«...одна из самых отличительных черт революции – бешеная жажда игры, лицедейства, позы, балагана», – писал И. Бунин в «Окаянных днях». Цитируя эти слова, Л. Сараскина предположила, что «симптом балагана слишком характерен и для нашего – времени благословенной и благодетельной гласности – общественного движения» Предупреждая, что не стремится к обобщениям и навешиванию ярлыков, автор говорит: «многое воспринимаю с досадой и недоумением. В отличие, может быть, от других сограждан, на разного рода союзы и объединения, как формальные, так и неформальные, я смотрю без должной эйфории: не хочется, а видишь в них зачастую и лицедейство, и позу, и бешеную жажду игры» (86, с. 24).

В специальном исследовании феномена утопии в социологической перспективе Г. С. Батыгин (22) поставил вопрос о том, как «утопия – порождение свободной фантазии, своего рода метафора – превращается в неотвратимую и жуткую реальность». По мнению автора, «сама реальность становится утопией, она играет, как дети играют в воображаемую игру или взрослые играют в деловые игры. Очевидно, что идея, положенная в игре, не только отражает реальность, а сама реальность являет собой результат материализации «духа». «Дух» может возникнуть из стереотипа массового сознания, из идеологии, литературы...» (там же, с. 18).

Каковы же характерные черты «театра утопии», как играет утопия? «В качестве действующих лиц, – пишет Г. С. Батыгин, – здесь выступают массы, и мир воспринимается как театральные подмостки. Идет игра на самоуничтожение, где нетрудно опознать идею «Бесов». Ф. Ницше, знавший этот роман Ф. М. Достоевского, точно заметил, что безумие единиц – исключение, безумие групп, партий, народов, времен – правило. В отличие от обычного театра, актеры входят в роль до самозабвения, играют самих себя, уже не имея сил оста-

новиться, опомниться и прекратить спектакль. Сцена и зал образуют одно целое, привычная повседневность исчезает и становится иллюзорной, ее вытесняет массовая эйфория, радостное возбуждение, неотличимое от отчаяния, воля человека парализуется и снимается социальный контроль. Над всем властвует насилие» (22, с. 18).

Не правда ли, трудно после приведенных контраргументов пытаться все же поставить вопрос по-другому: а можно ли играть иначе, не манипулировать, не злодействовать, а выращивать свободные решения? Играть, моделировать в игровом режиме – именно для того, чтобы не стать, жертвой бесов, пешкой в играх отчужденной активности? Могут ли не куклы – люди без взаимного цинизма кукловодов и марионеток играть так же нравственно, как нравственно жить? Может ли Игра служить Свободе, быть ею, оставаясь Добром?

Итак, уточняя: контраргументов к характеристике «гомо моралес» в качестве «гомо люденс» достаточно, чтобы понять ее **рискованность**. Поэтому на протяжении всего исследования (а не только в параграфе о профессионально-нравственном кодексе этического игрового моделирования в Препринте IV) мне предстоит сводить и различать разные моральные смыслы понятия «человек играющий». Да и анализ каждой из этических деловых игр (им посвящены разделы-препринты V и VI) обречен на перманентную рефлекссию этого внутреннего противоречия метода, на поиск и соблюдение меры, грани, за которой достоинства игровой деятельности, ее потенциал в нравственном развитии личности могут обернуться аморальными последствиями: имитация, неискренность, манипуляция, бесовство и т. п.

Казалось бы, контраргументов против трактовки «гомо моралес» как «гомо люденс» достаточно? И все же еще один имидж игрового феномена: «игра в бисер», описанная Германом Гессе. «Игра стеклянных бус есть игра со всеми смыслами и ценностями нашей культуры, мастер играет ими, как в эпоху расцвета живописи художник играл красками своей палитры», – то есть имидж прямого противопоставления Дела и игры в «пустые стекляшки» (39, с. 115).

Да, в контраргументах содержится прогноз вырождения статуса «гомо моралес» в «гомо фабер», «гомо прогрессор», «гомо манипулятор» и т. п. А потому и мораль такого «гомо» может быть лишь сциентистских, прагматистских ориентаций. Но, может быть, все же стоит рискнуть и попытаться увидеть, выделить и развить в игровой деятельности способности снимать дилемму пользы и самовыражения, результата – и процесса? Может быть, на этом пути ждет удача, а не паллиатив решения? Ответ – в эксперименте, исследовательском и воспитательном.

Здесь же стоит еще раз подчеркнуть, что противоречивый имидж – и противоречивая природа – игрового феномена требуют постоянного усилия по оправданию метода этических деловых игр как лаборатории именно в «Храме Свободы». Говоря о нравственной жизни современного человека как о Храме свободного выбора, я стремлюсь тем самым развивать гуманистический потенциал игровой деятельности и таким способом противостоять тенденциям, выражающим возможность аморального использования игры, доказать особую роль этического игрового моделирования в ситуации, реабилитирующей выбор: в отношении к новой мере свободы наш «гомо моралес» не имеет ни опыта, ни учителей и вынужден ставить лабораторный эксперимент на самом себе.

И действительно, «Храму Свободы» сегодня особенно нужна лаборатория для поиска баланса идеалов свободы, справедливости, равенства. Этот баланс историчен, у него нет абсолютной меры, значит, неизбежен поиск-

диагноз их реального соотношения, прогноз последствий от его изменения. Гуманитарная экспертиза и консультирование нового конфликта этих идеалов, выращивание нового консенсуса между ними – один из предметов этического игрового моделирования.

Легко рисовать на обложке книги о моральном выборе ангела и дьявола и представить ситуацию как поиск решения в пользу одного из Абсолютов (13). Труднее выбирать в ситуации конкретного противостояния различных идеалов. Не просто дилемма Свободы и Равенства, но альтернативные дороги внутри «Храма Свободы»: мораль или праксиология? Мораль абсолюта или этическая праксиология? Два Рубикона морального выбора (см. Препринт I) – это не два берега одной реки. Речь идет о двух критериях целостного акта выбора, о необходимости или признать приоритет одного из них (аксиологический или праксиологический), или найти их консенсус, или... Являясь **критериями** морально-го выбора, они сами – предмет такого выбора.

Поиск ответов на эти вопросы и стимулирует развитие этического игрового моделирования. Распространенное представление о несовместимости «Лаборатории» и «Храма» здесь будет сниматься поиском и анализом аргументов и фактов в пользу игры как изобретения человеческой культуры в целом, человеческой морали – в том числе. Не случайно и Эрик Берн, например, говорит об игре как своеобразном жизненном компенсаторе, о появлении игры в человеческой жизни как о факторе, которого не может не быть (26).

Логика здравого смысла моих дальнейших рассуждений подсказывает такой ход. «Гомо моралес» обретает и культивирует черты «гомо люденс» как следствие совершенно реальной жизненной – и нравственной – потребности. Как проверить себя, как испытать еще до вхождения в реальную ситуацию выбора (не забыть бы здесь скепсис «метафизиков игры», удрученных утилитарной мотивацией обращения к потенциалу игры? Как прорепетировать – подготовиться к ней? Как набраться опыта – при возросшей цене ошибки, при качественном увеличении доли нестандартных ситуаций и одновременном уменьшении возможностей передачи чужого опыта в словесной форме? И на чей опыт опереться, с кем посоветоваться: с другим человеком? с искусством? с наукой?

Так личность – «гомо моралес» в стремлении к нравственной мудрости предъявляет запрос и к этике, надеясь найти в ней профилактические средства против негативных последствий перехода с этапа, на котором «нравственность существует как невинность», на этап глубокой моральной рефлексии, осознанного выбора. Именно в ситуации настоящего запроса на развитие морального творчества инициируется развитие у морального субъекта качеств «гомо люденс», в этой же ситуации формируется и метод этических деловых игр.

Непривычное словосочетание, характеризующее название метода, – следствие нетрадиционного подхода, может быть, именно в нем – «оправдание» перед «метафизиками», спасение от голой утилитарности – к весьма традиционной проблематике. Вспомним результаты этико-праксиологического анализа современной ситуации морального выбора (Препринт I). Нравственная жизнь человека была охарактеризована как непрерывное творчество с его обретениями и утратами, с неизбежным риском и возрастающей ответственностью – и за смысложизненные измерения морального выбора, и за их воплощение в конкретных, все чаще требующих нестандартных решений поступках. В современном диагнозе нравственной жизни общества и личности обязательно фиксируется возросшая необходимость инициативы и компетентности в

оценках и решениях, обострившаяся потребность посоветоваться с нравственным опытом человечества, проверить себя на строгих критериях верности идеалу, испытать свою нравственную надежность. Такое эскизное представление о ситуации выбора с объективной закономерностью подводит к открытию – содержащийся в ситуации «вызов» с уникальной всесторонностью соответствует тому нравственно развивающему потенциалу игровой деятельности, с которым человеческое общество связало свою культуру еще на начальных стадиях своего развития и которому инновационные ситуации современной цивилизации придают интенсивное ускорение.

Особую необходимость культивированию этических деловых игр придает сегодняшняя ситуация неестественного развития общества: условия слома традиций, привычной жизни, длительность переходного периода, трудность нового освоения. Интенсификация процесса формирования нового мышления, развитие инновационной культуры в ее гуманистическом измерении эффективно обеспечиваются игровым моделированием благодаря эффекту «свернутого» времени, экспериментальным потенциалом игры, смягчающим опасности «подросткового синдрома», перебору максимума возможных альтернатив.

Свободный моральный выбор, нравственно-воспитательная культура социально значимых решений – это еще только предстоящее нашему обществу открытие, целая серия необходимых социальных изобретений, новое перепутье. И чтобы минимизировать издержки способа «проб и ошибок», предстоит открыть, изобрести, освоить новые методы, методы, которых не может дать никакая школа – для нового дела нет готовых знаний, нет учителей. Не школа, а лаборатория, в которой эксперимент ставится обществом, личностью на самих себе. Обретение этических знаний и умений через испытание на самом себе новых технологий, социальных ролей, через развитие нравственных (новых?) качеств личности.

Этим возвращением к мотивам общего предисловия ко всему циклу препринтов я хочу завершить параграф 1.2 Препринта III. Да, предпосылкам метода этических деловых игр отведены целых три параграфа. Мера внимания такая же, как эскизу концепции ГЭК в целом. Нет ли здесь гиперболизма методикратии? Оставим ответ на этот вопрос для последней странички Препринта. А сейчас – еще один шаг к природе ЭДИ – через исследование мотивов развития игрового движения.

1.3. Аргументы игрового движения

Судья. Вы можете принять участие в нашей игре?

Трапс. С удовольствием. А что это за игра?
Смущенный смех.

Адвокат. Немножко странная игра.

Трапс. Понятно, господа играют на деньги – с удовольствием приму участие.

Прокурор. Нет, в такие игры мы не играем...
Смущенный смех.

Судья. Наша игра заключается в том, что по вечерам мы играем в свои бывшие профессии.

Трапс. В старые профессии.

Прокурор. Мы играем в суд.

Трапс (смеясь). Прямо жуть берет.

Прокурор. Обычно, мы повторяем знаменитые исторические процессы. Но лучше всего получается, когда мы играем с живым объектом.

Ф. Дюремонт. Авария

Как уже было ранее сказано, задача этого параграфа заключается в анализе **МОТИВОВ** возникновения и развития различных направлений игрового движения. Несомненно, исследования побуждений обращения к игровой деятельности весьма достоверно предъясняют ее нравственный потенциал. Разумеется, прежде всего речь пойдет о мотивах формирования тех направлений, которые ближе всего связаны с природой этических деловых игр.

А насколько правомерен вывод о роли мотивов применительно к сюжету, вынесенному в эпиграф параграфа?

Мотивы игры в суд представлены в монологе Адвоката: «Я немного растерялся, когда, выйдя в отставку, очутился здесь, в этой деревушке без всяких занятий, кроме обычных старческих радостей. Чем здесь можно развлечься? Ничем, только дышать этим теплым сухим воздухом, вот и все. Климат здоровый. Как жить без всяких духовных интересов? Вот вам результат – прокурор лежал на смертном одре, а у нашего радушного хозяина судьи предполагали рак желудка! И тогда нам в голову пришла счастливая мысль затеять эту игру. Мы сразу все воспрянули: деятельно заработали гормоны, скука прошла, энергия, молодость, аппетит восстановились».

Очевидно, я привел мотивацию адвоката не как инвективу, а для снижения пафоса предпринимаемого анализа. Тем более, что в параграфе речь пойдет о других видах игр. Поэтому, например, здесь не целесообразно возвращаться к проблеме игровой мотивации с точки зрения этики борьбы, о которой говорилось во Введении к Препринту в связи с исследованиями М. Оссовской.

Тем не менее, анализ мотивов возникновения различных версий игрового движения я провожу в контексте гипотезы **этической** деловой игры как метода, который может «собрать» «разбегающуюся вселенную» игрового движения своим непосредственным моральным потенциалом, интегрировать, пусть даже мозаично (о позитивном потенциале исследования мозаичного объекта см. в (1), те достижения, которые не могли сформироваться «до» и «без» раз-

деления игрового движения. В основе этой «собирающей» гипотезы трактовка моральной деятельности как аспекта любого вида целеустремленной деятельности человека.

Какой **материал** для анализа подобрать? Какие планеты игрового космоса должны быть исследованы?

Настроившись на иронический тон, можно вспомнить игровую шахматную комедию в Нью-Васюках. Надо ли комментировать мотивы, которые привели незабвенных игроков в Нью-Васюки? Если продолжать этот ряд, то как обойтись без С. Моэма: «Есть люди, которым не дано понять прелесть карточной игры. Их можно только пожалеть, представив, что ждет их в будущем, когда увянет молодость, и на склоне лет из актеров, разыгрывающих комедию жизни, они превратятся в ее зрителей. Любовь – удел молодых, и нежная привязанность – слабое утешение для остывающего сердца. Чтобы заниматься спортом, нужно здоровье, а бизнес требует кипучей энергии. Но если вы знаете толк в бридже, то, поверьте, в старости вам не грозит скука».

Но отвлечемся от мира карточной или Шахматной игры ради игр нового плана. Газетные листы, экран телевидения, страницы популярных изданий.

«Иногда это похоже на научную конференцию, иногда на дружескую вечеринку, иногда на спектакль или маскарад. Ничего и никого, кроме людей... Общение. Школа общения. Семья. Клиника без стен, Храм без крыши. Читальня. Экспериментальная лаборатория. Художественная мастерская. Институт, товарищеский суд, космос, кухня...» – это метод группового игрового синтеза в изложении автора широко популярных книг по психотерапии В. Леви (64, с. 12).

«Игра как жизнь» – название репортажа в «Известиях» об одной из первых организационно-деятельностных игр–ОДИ (69), которое ведь содержит мотивационную ангажированность?

«Урбанистика». Так называлась игра, показанная учебной программой Украинского телевидения. При участии специалистов разного профиля: кибернетиков, архитекторов, проектировщиков и т. д. телезрители планировали город будущего, один из спутников Киева в начале XXI века. Это игра по концептуальному проектированию городов, в которой воссоздается модель деятельности градостроителя. Игра вводит ее участников в современные проблемы градостроительства, развивает ориентировку в вопросах жизни и управления большого города. Задуманная как эксперимент научно-педагогического профиля, игра – «игродизайн» – выявила и моменты эксперимента социального (45).

«Игра в собрание» – заголовок из «Московских новостей», отражающий задачу игрового моделирования как средства экспертизы одного из изобретений «окружного предвыборного собрания» избирательной кампании по выбору народных депутатов СССР (12). «Соблазн или страх «компромисса?» – еще один заголовок из «МН», посвященный репортажу с игры, моделирующей ситуацию выбора в партии, декларировавшей движение общества к правовому государству (25). Обе игры – из цикла этических деловых.

«Игры студентов». Среди многообразия занятий студентов в каникулы автор газетного репортажа в «Правде» А. Лопухин рассказал о ролевой игре «Московская модель ООН», посвященной имитации деятельности этой международной организации. Обсуждение в Совете Безопасности положения в Юго-Восточной Азии, в Экономическом и социальном Совете – новых форм международного экономического сотрудничества... Все, как в настоящей ООН, только у каждой команды было условие: играть за любую страну – члена ООН, кроме своей собственной. Такая рокировка помогает лучше понять позицию другой

стороны, развивает способность к сотрудничеству, а игра – имитация в целом – учит находить решения в сложных динамичных ситуациях, развивает умение воплощать свои знания в конкретные действия.

«Возможны варианты...» – заявка на игровую форму экспертизы (независимой, общественной) состояния военной опасности, инициированной СКЗМ (75).

Вот уже 15 лет телепрограмма «Что? Где? Когда?» (ЧГК) конкурирует с лидерами популярных телепередач. «Игра с большой буквы, игра как некий своеобразный феномен, документальный спектакль... Игра, которой были бы увлечены ее создатели и участники и которая доставила бы им не только огромную пользу, но и истинное наслаждение», – пишет автор, режиссер и ведущий передачи Владимир Ворошилов (30). Комментируя для читателей газеты «Советская культура» замысел Международной ассоциации клубов «знатоков», В. Ворошилов так определяет главный принцип Устава этой организации: «Развитие интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» как социального тренажа для дальнейшей жизни. Мы считаем, что своей работой создаем предпосылки для подготовки людей нового типа, более приспособленных для той жизни, которая нас ожидает».

А еще «игра в бисер», о которой уже говорилось в начале первого параграфа. И еще – о педагогических играх в научно-фантастической повести, представленной там же... И еще надо бы о спортивных соревнованиях и военных маневрах, о карнавальных и любовных играх... И, конечно, о богатейшем арсенале деловых игр – экономических, психологических, управленческих...

Надо ли определять форму, которая организовала начало параграфа? Коллаж? Клип? Монтаж? Панорама? Важнее ответ на вопрос о репрезентативности этого эскиза мира игр, игрового космоса.

Сегодня многие авторы работ о каком-либо из направлений игрового движения – дидактическом (11), экономическом (38) и т. п. «заходят» на тему издали, из мира игр самых разнообразных видов, «отталкиваясь» или «выводя» описываемое направление из общего корня (корней). Свои панорамы они выстраивают по разным критериям.

Какой критерий избран в моей конструкции? Проявляя, разумеется, свои пристрастия в предъявлении конкретных «картинок» различных планет игрового космоса и основных видов игрового движения, я стремился не к полноте перечислений, и даже не отклику на самые актуальные нововведения в том или ином виде (за временем здесь не успеть ни в каком обзоре), но к акцентированию **мотивов**, сформировавших **современные** концепции игрового моделирования в **человекознании**, и, конечно, пытался пунктиром наметить их связь с «игровым космосом».

Приведенный монтаж – подготовка к анализу проблемной ситуации, инициировавшей в различных отраслях теории и практики развитие игрового движения. Подготовка, которая далее будет продолжена кратким **аналитическим** обзором собственно **мотивов**, которыми специалисты различных «ветвей» «древа» игрового движения оправдывают создание и развитие своей модификации метода. Одновременный выход в этом году нескольких монографий (59; 62; 79, 81 и др.) помогает сделать ранее предпринятый мною анализ (15; 17) более полным.

Рабочее название этого параграфа, просуществовавшее до момента сдачи рукописи на машинку, – «Бегство в лабораторию». Стремясь парадоксальным образом усилить общую тему цикла «Лаборатория в Храме Свобо-

ды», я хотел начать анализ мотивов игрового движения с характеристики, прямо противоположной предполагаемому названию.

Дело в том, что авторы обзора зарубежных работ по деловым играм, в котором обобщается и наш, советский, опыт развития этого метода, отмечают, что сыгравший в свое время решающую роль в возникновении психологии лабораторный эксперимент сегодня все не менее удовлетворяет ученых, «и все громче звучит призыв, предельно четко выраженный названием статьи Б. Скиннера «Бегство из лаборатории».

Что же именно вызывает недовольство психологов? «Прежде всего, – отмечают авторы обзора, – искусственность, оторванность лабораторного эксперимента от реальной жизни, невозможность исследовать человека целостно, во всем многообразии его проявлений». Именно поэтому исследователи принимают поиски таких ситуаций, которые были бы максимально приближены к жизни. И среди складывающихся новаторских подходов «все большую популярность завоевывают методы, в которых имитируется, воспроизводится та или иная реальность и деятельность человека в ней. Один из них – метод имитационной или деловой игры» (6, с. 143).

Прошу поверить, не ради «чистой» парадоксальности я начал с вида деловых игр, который, казалось бы, опровергает мотив создания ЭДИ. Просто на шкале, фиксирующей диапазон различных направлений игрового движения, в крайних точках стоят, на мой взгляд, именно два этих противоположных мотива. И именно их противостояние является внутренней пружиной развития разных версий игрового движения (ИД), даже если это противостояние прямо не декларируется. Во всяком случае, это – **мой** критерий выстраивания древа ИД.

Мотивы «бегства из лаборатории» вскрыты Скиннером вполне убедительно, по это ясно из названия другой знаменитой работы – «Бегство от Свободы» (96).

Да, суверенный моральный **субъект** – по определению – не может быть объектом лабораторного эксперимента. Но не любая «лаборатория» противостоит Свободе. Именно навстречу Свободе идет моральный субъект как участник ЭДИ, идет вместе с иными направлениями игрового движения. Такой вывод вполне правомерен из последующего анализа их мотивов. Остается только еще раз вспомнить, что язык такого рода мотивации весьма отличается от языка «метафизики игры» и близок, скорее, прагматическому мировоззрению, выражающемуся стереотипами здравого смысла.

Заменив название параграфа на тот вариант, который остался сейчас, я, быть может, поддался стремлению к симметрии? Не исключено, но основное – попытка испытать намерение и готовность различных видов ИД увидеть в «гомо люденс» качества «гомо моралес» – хотя бы опосредованно. И только таким образом искать в различных направлениях ИД предпосылки развития ЭДИ – вслед за таким же поиском их в «метафизике игры» и в житейской практике. И тем самым не поддаваться искушению поиска предпосылок лишь только в игровой технологии.

Широкое распространение **дидактических игр** авторы и исследователи этого метода (4, 8, 11,6) мотивируют острой проблемной ситуацией в обучении. Проблемно-модельное обучение в целом, метод дидактической игры в том числе, актуализировались в условиях, требующих подготовки профессионалов, способных к творческому мышлению и действию, а условие такой подготовки – творческое освоение знаний и умений в процессе обучения. Нестандартность, динамизм современной ситуации, необходимость оперативности и точности в

решениях – все это мотивировало поиск методов обучения, которые «давали бы возможность научить практической деятельности еще до того, как наступила реальная ситуация, научить такому опыту, который нельзя передать словами и который передается только в процессах действия, участия, принятия решения самим субъектом» (6, с. 144). Итак, фиксируем здесь мотив исследователей-педагогов, пришедших к деловым играм: поиск приближения исследования и обучения к реальной практике, к ее современным потребностям.

«Проверить... игрой» – уже само название публикации об опыте разработки и внедрения деловых игр в управлении экономическими процессами (85) подчеркивает мотив развития игровых экспериментов с нововведениями, экспериментов – вспомним «Бегство из лаборатории» – не «натурных», а в лабораторных условиях, на моделях. По словам самого автора, его «выход» на метод деловых игр был стимулирован таким диагнозом причин неэффективности управленческих решений, согласно которому многие принятые государственные документы проваливались не просто из-за некомпетентности или безответственности их исполнителей. «Истинные причины лежат гораздо глубже. И заключаются в несовершенстве самих регламентирующих документов, точнее – методов их подготовки и ввода в действие. В частности, речь идет о том, что, в отличие, скажем, от новой модели автомобиля или самолета, многие из них не проходят обязательных для серьезных нововведений испытаний, не подвергаются, образно говоря, до выхода в свет **«лабораторной проверке»** (выделено мной – **В. Б.**). Речь, таким образом, идет о том классе деловых игр, которые, независимо от «подвида»— педагогические или управленческие — дают исследователям и практикам возможность лабораторной работы с имитационными моделями, именно в том способе видя пути сближения теории и практики.

Управленческие имитационные игры – одно из наиболее мощных направлений современного игрового движения. Об этом свидетельствует и объем каталога соответствующих игр, накопление монографических изданий (51, 59, 57 и др.). Разумеется, это метод, который ориентирован в сторону «лаборатории», и лабораторным же потенциалом мотивирует свое распространение. Так, согласно точке зрения одного из авторов этого метода, В. Ф. Комарова, «развитие данного направления применения имитационных игр имеет революционизирующее значение для экономической науки, т. к. обогащает ее экспериментальными средствами. Известно, как трудно осуществить в экономике натурные эксперименты: на пути стоят как методические трудности (связанные с необходимостью элиминировать влияние многочисленных реальных связей изучаемого объекта), так и социально-экономические проблемы (связанные с возможным реальным ущербом для экономики или морали). Поэтому широкое применение лабораторных экспериментов может радикально изменить весь облик экономической науки, повысив ее аналитический арсенал и расширив «опытную базу» (59, с. 229-230).

Трудность предпринятого мною анализа различных видов ИД, особенно близких к ЭДИ, заключается в том, чтобы увидеть противоречивость последствий от заимствования тех или иных элементов метода для включения в **этическую** игровую теорию. Потому-то здесь важно сказать, что широкое распространение управленческих имитационных игр не означает абсолютного признания достоинств их методов и аргументов. Скорее всего, здесь, как вообще в жизни, основное достоинство метода – имитационного моделирования – имеет интервал эффективности, за пределом которого оборачивается ограниченно-

стью, и прежде всего, с точки зрения гуманитарно-ориентированных направлений ИД, для которых собственно «моделирование» «загружено» зачастую неприемлемыми конотациями, так и побуждающими к «бегству из лаборатории».

Мотивы развития игрового движения нельзя представить с достаточной полнотой, если не проанализировать класс **организационно-деятельностных** игр. Именно с их возникновением в игровом движении произошел перелом: здесь речь пошла не о «моделях» и «имитациях», а о «реальных проблемах». «Почему методологи, а не социологи, психологи или специалисты по управлению? Что это за игры – организационно-деятельностные, и почему так настойчиво подчеркивается их отличие от «деловых» и «имитационных»?.. – задают риторический вопрос авторы метода (79, с.7). В качестве ключевого мотива они называют необходимость распространения нового, альтернативного науке, типа мышления, который назван «методологическим». Обобщая опыт проведения в форме организационно-деятельностной игры, конкурсов руководителей на РАФе, БАМе, в Артеке, авторы, с одной стороны, критически оценивают потенциал общественных наук в обеспечении демократизации, а с другой – столь же критически оценивают и представления о выборах и демократии, которые стихийно формируются в трудовых коллективах и остаются на уровне здравого смысла, «не возведенного на уровень подлинно революционного знания и практически ориентированной теории». Что же противопоставляется традиционному общественному знанию и здравому смыслу? Лаборатория! Подвергая рефлексии собственный опыт («анализ случая») проведения ОДИ на РАФе, С. Попов и П.Щедровицкий подчеркивают: «Факт выборов руководителя на заводе РАФ и течение конкурса часто пытаются осмыслить в «естественной» ориентации, как «движение» снизу, как инициативу трудового коллектива. В противоположность этому мы рассматриваем прежде всего процессы проектирования, планирования и программирования «акции» на заводе РАФ, ту подготовку и те действующие силы, которые «делали» выборы руководителя завода фактом хозяйственной и общественной жизни страны. Другими словами, мы подчеркиваем **искусственно-технический характер** (Выделено мной – В. Б.) этого события» (78, с. 8).

Фиксирую здесь содержательную характеристику той альтернативы, которой стремится стать методология ОДИ по отношению к другим направлениям игрового движения, фиксирую для того, чтобы в дальнейшем поставить вопрос об инварианте игрового движения, об образе той «лаборатории», в которую «бегут», даже «убегая из лаборатории», разные направления этого движения. Еще раз выделяю это «бегство» в качестве мотива, инициирующего движение, мотива явного или скрытого (от самих себя?).

Итак, в основу искусственно-технического по характеру «события» – ОДИ на РАФе – положена методология, описанная авторами следующим образом: «СМД-методология создает... особую практику экспериментального формирования системы МД и управления их развитием, не вырывая при этом создаваемую МД целиком и полностью из ее естественного контекста. Другими словами, в игре создается **искусственно-естественная ситуация**, где методология может выходить напрямую на различного типа системы и типы МД и осуществлять инновационную работу разного уровня сложности **не обрывая существующих связей с МД-ой «средой»** и учитывая весь комплекс ограничений» (там же, с. 25 – выделено мной – В. Б.).

Характеристика мотива возникновения метода ОДИ будет неполной без указания на стремление его авторов разрешить «культурно-историческую про-

блему»: с одной стороны, современная ситуация в науке и в управленческой практике требует совместных решений, с другой – «профессионально и предметно организованное мышление каждого ставит этому трудно преодолимые преграды» (78, с. 33). ОДИ и призвана «распредметить» ее участников, преодолев различия схем их МД, сложив их и тем получив новый эффект (там же, с. 49).

Итак, создание искусственно-естественных ситуаций для решения реальных проблем отличает ОДИ. Характерно, как перекликается мотив развития ОДИ со стимулами образования самых новых версий деловых игр – проблемно-деловыми играми и практическими деловыми играми (ИДИ), уже своими названиями акцентирующими особую направленность метода, открытое противопоставление имитации, с одной стороны, и решения конкретных проблем – с другой. Так, А.И. Пригожин, характеризуя ИДИ через противопоставление учебным, подчеркивает, что ИДИ «ничего не имитирует, а имеет дело с совершенно конкретными проблемами данной организации, и найденное в ходе ее решение предназначено не для оценки способностей его авторов (хотя момент оценки неявно, а то и явно присутствует внутри и вокруг игры), а для реализации в практике работы самих участников игры. **А это решительно меняет отношение к ней всех причастных**» (79, с. 61).

Сделанное мной выделение в цитате призвано – подчеркнуть, **на мой взгляд**, – акцентировать в мотивах развития данного направления опасение за слишком дорогую цену имитационного моделирования, когда оно используется вне учебных целей: условность за пределами определенной меры делает ситуацию **чужой**, а найденное в игре решение – не обязательным для исполнения, ибо оно при имитации никогда не будет выполнено (там же). Нам еще предстоит обсуждать эту проблему, но уже здесь важно услышать скептические интонации А. И. Пригожина по поводу «имитаций»: «Можно искать «красивые варианты», рисковать...».

И, наконец, о моменте образа «лабораторности» в данной версии метода деловых игр. Во-первых, это опять же **осознанная** «лабораторность». По мнению сторонников ПДИ в рамках управленческого консультирования наряду с «кабинетными» и «полевыми» технологиями эффективны и «лабораторные». Имеются в виду «искусственно создаваемые временные условия взаимодействия участников клиентской организации и консультанта с целью выявления или решения проблем, например, групповая работа, практические деловые игры» (Пригожин А. И., 1989, с. 175).

В то же время следует учесть, что в отличие от ОДИ здесь иначе вводится позиционность. «Она задается, – пишет А. И. Пригожин, – не столько из различий в предметном мышлении и профессионально-ограниченного видения предмета, сколько из объективно противостоящих функций, интересов разных социальных групп (организационных, ведомственных и т. п.). К примеру, это могут быть конкурирующие разработчики одного и того же новшества из разных министерств. Особенность тут в том, что даже если мы и соединим предметные схемы мышления участников, они все равно останутся представителями «клановых» целей. А такие различия надо преодолевать совершенно особым образом, с гораздо большими трудностями» (там же, с 65).

Действительно, типы позиционности в ОДИ и ПДИ различаются. Но для ЭДИ оба они – все-таки лишь **средство** для проявления третьего типа позиционности – **гуманитарного, мировоззренческого, аксиологического**. Разумеется, мировоззренческая – аксиологическая, этико-праксиологическая – пози-

ционность чаще всего выявляется, инициируется, проектируется «по поводу» предметной позиционности (научная дисциплина, вид деятельности, организация и т. п.). При этом здесь четкое целесредственное отношение этих типов позиционности: вторая ради первой, причем, именно ради возвращения первой во вторую.

Понятно особое внимание к этому направлению игрового движения при осмыслении мотивов ЭДИ: практические деловые игры рассматриваются авторами метода как способ управленческого **консультирования**. Как уже было показано в Препринте II, практика ГЭК как перевод результатов этико-прикладных исследований (в собственно исследовательских целях эффективен, скорее, метод имитационного моделирования) в практику нравственной жизни и нравственно-воспитательной деятельности требует от субъекта ГЭК развития такой формы игры, в которой ее участники как субъекты морального выбора были бы причастны и к развитию ситуации, и к процессу принятия решений, и к их реализации. Требуется, таким образом, такой меры взаимодействия «условного» и «серьезного», которая бы, дав участнику игры элементы искусственного в видении ситуации, не сделала эту ситуацию «чужой». При этом в Практичности ЭДИ есть **предел**, особая пропорция «естественно - искусственного», «условного серьезного», связанная с суверенностью морального субъекта («гомо моралес»), с абсолютностью нравственной жизни. Отсюда повышенная доля рефлексивности ЭДИ – по сравнению с долей ее практичности.

Не поддамся, однако, соблазну в одном абзаце разрешить все трудности, которые стоят хотя бы за соотношением «условного» – «серьезного»: трудности, встающие не только на уровне «метафизики игры», но и в процессе этико-прикладных исследований. Оставлю **итоговые** соображения анализа мотивов ИД до последних страниц данного параграфа. А сейчас обращусь к еще одному весьма близкому к мотивам развития ЭДИ направлению игровой методологии. Речь идет о так называемых «эврикских сборах», разрабатываемых и проводимых Центром социально-педагогического проектирования «Эврика» под руководством А.И. Адамского (см. об этом центре в (65)). Выделю их на том основании, что такие «сборы» мотивированы, на мой взгляд, идеей, сходной с идеей «воспитания выбором», и не просто мотивированы, но представляют собой – как убедило меня включенное наблюдение – весьма редкий пример сращивания идеологии и технологии в конкретном виде игрового движения. Основной принцип взаимоотношений организаторов сбора с его участниками – самоопределение каждого «эврикца» в отношении поставленной проблемы, в выработке вариантов ее решения. Позиция культивирования самоопределения исключает «продавливание» точки зрения организаторов сбора. В мотивации развития метода «эврикских сборов» акцентируется приоритет «естественности» перед «искусственностью», выделяется стремление синтезировать метод ОДИ и методику «коммунарских сборов» таким образом, чтобы «взять» из первого лишь технику мыследеятельности, а из второго – технику обеспечения эмоциональности акции. Учитывая педагогическую специализацию метода, можно рассчитывать на успешное его освоение с точки зрения нравственно-развивающих задач ЭДИ.

Завершая обзор (уклонюсь пока от специального анализа тех видов игровой методологии, которые связаны с консультированием индивидуальных проблем личности – речь идет о работе В. Леви, Э. Берна, Д. Карнеги и т. п., уклонюсь до той поры, когда станет реальностью ГЭК индивидуальной нравственной жизни) и оставляя до параграфа о кодексе ЭДИ и те вышеупомянутые

мотивы обращения к игровой методологии, которые несут в себе различные проявления аморальности, не поддаваясь соблазну «классификаторства» по всем возможным основаниям, повторю заявленный в начале обзора тезис о том, что отношение к «лаборатории» и образ ее и **объединяют** и **разделяют** «ветви» «древа» игровой методологии. Объединяет – стремление к Свободе, разделяет – и противоречивое представление об образе Свободы, и, соответственно, либо «бегство из лаборатории» (ИДИ например), либо «бегство в лабораторию» (УИИ). Для ЭДИ здесь закрыт «хитрый» путь арбитража типа «и ты прав». Выдвигая версию «Лаборатория в Храме Свободы», ЭДИ иначе видит и лабораторию, и человека, который как «гомо моралес» не может быть объектом эксперимента, но может быть его субъектом, автором эксперимента, проводимого **на самом себе**. Повторю, чтобы подготовить вывод о «бегстве в лабораторию» как мотиве, характеризующемся: трактовкой «гомо моралес» как «гомо люденс»; стремлением развивать игровую культуру в самой реальной нравственной жизни как способ ее эмансипации; потребностью в организации этического, морального и нравственно-воспитательного творчества в ситуации выбора. И сама потребность, и попытка ее удовлетворения совпадают лишь в том случае, если эта «лаборатория» оказывается «лабораторией свободы», если элементы «искусственного» таким образом привиты к элементам «естественного», что в лабораторных – игровых – условиях чувство свободы оказывается ничем не уступающим свободе выбора в реальной жизни, если ЭДИ организована таким образом, что участие в ней мотивируется для каждого из игроков интеллектуальной рефлексией и переживанием чувства свободного выбора.

Таким образом, вывод о «бегстве в лабораторию» как специфическое решение (?) методом ЭДИ проблемы соотношения «естественного» и «искусственного» в игровом моделировании может и должен найти свою развёрнутую аргументацию в контексте характеристики этого метода как «лаборатории свободы». Синтезирование идеологии самоопределения с ее приверженностью к «естественному» и технологии проектирования «экологии марали», в процессе которого осуществляется интенсифицированный процесс «воспитания выбором»; стремление культивировать естественный игровой элемент нравственной жизни и воспитательной деятельности моделированием ситуаций выбора; моделированием, которое в игровых условиях означает «жизнь возможностями»; конструктивная майевтика (ср. «конструктивную психологию» в работах Е. Головахи) как естественно-искусственная деятельность и организаторов, и участников ЭДИ; проектировочно-инновационная функция ЭДИ как выращивание «новой реальности» – проблемы, решение которых еще предстоит найти в процессе исследования природы ЭДИ. В следующем параграфе нам и предстоит попытка проникнуть в тайну гуманитарной методологии, совмещающей конструктивно-проектировочный подход с суверенностью морального субъекта, его авторством в решении ситуаций морального выбора.

Глава 2. Игра как модель освоения ситуации морального Выбора

...дело в том, что «Жук» не детектив. Это повесть о выборе. И выбор этот читатель должен делать вполне серьезно вместе с героем. Мы построили повесть таким образом, чтобы в каждый момент времени читатель знал ровно столько же, сколько знает герой. И вот на таком основании изволь делать выбор...

«Жук» – книжка, оказавшаяся совершенно новой для нас как раз в смысле установления равноправия между читателем и героем...

А. и Б. Стругацкие.

«Проникнуть в тайну» ЭДИ – как было намечено в заключение предшествующего параграфа – означает в нашем случае перевести познание природы этических деловых игр как гуманитарной методологии освоения ситуации морального выбора на **теоретико-прикладной** уровень. И даже неустранимую самоироничность намерений автора, постоянные скептические интонации (и собственные, и оппонентов), заложенные и в эпиграфах, и в риторических вопросах, здесь придется проявлять в поиске решений прикладного уровня. Следует при этом трезво сказать (хотя бы самому себе), что приоритет в обосновании мотивов инициирования метода ЭДИ, отданный в первом параграфе метафизическим аргументам «этической лудологии», не означает, что теоретико-прикладная аргументация может быть легко «пристроена» к ним, «конкретизируя», «уточняя», «доводя до...». Разумеется, не меньше трезвости потребуются, чтобы не потерять в процессе теоретико-прикладного развития собственной **этической** идеи метафизики игры: самоценности – в единстве нравственной и утилитарной автономии – игровой деятельности в нравственном развитии субъекта.

Основные теоретико-прикладные задачи данной главы – показать, что, во-первых, метод ЭДИ является именно гуманитарной (адекватной природе морали) методологией освоения ситуаций морального выбора. **Во-вторых**, квалифицировать и аргументировать методологию такого рода освоения, как **этическую праксиологию**, которая, как не раз уже было показано в Препринтах 1 и II, в других моих публикациях (13, 16), наряду с аксиологической является неотъемлемой – целесредственной – стороной целостного акта морального выбора. В этом смысле, **в-третьих**, этические деловые игры (если бы сегодня удалось преодолеть полуторадесятилетний стереотип, то я бы уже писал только так, как на обложке – «**этико - праксиологические игры**») моделируют собственно этико-праксиологическую сторону любого Дела: борьбы, конкуренции, сотрудничества, кооперативных действий, успеха и поражения, победы и компромисса и тем самым концентрируют взятые из жизни «гомо моралес» все те аспекты, которые через потребность освоить ситуацию морального выбора – преодолеть конфликтующие обстоятельства, нормы, позиции, достичь достойной цели, решить благородную нравственную задачу, проявить нравственную инициативу, решиться на риск и т. п. – развивают его моральный потенциал.

Праксиологические аспекты морального выбора – повторяюсь уже в который раз и забегу вперед (§ 2.2) – не просто «технология», «инструментарий», «средства». Они самоценны – и именно в моральном смысле: в праксиологиче-

ских гранях морального выбора, собственно, и сливаются, взаимопереходят черты «гомо моралес» и «гомо люденс»: субъекты инициативные, предприимчивые, рискованные, находящие радость в погоне за Госпожой Удачей, получающие удовольствие от игры шансов, в борьбе и сотрудничестве, в счастье победы и мужестве поражения. Достойные успеха, они счастливы в игре жизни, создают свои способности востребованными избранной ими самими судьбой. Бремя и счастье выбора – это и бремя и счастье игры.

В названии этой главы метод ЭДИ уже отнесен к гуманитарной методологии, освоения ситуации морального выбора. Самые важные аргументы в пользу такой квалификации предъявлены в Препринте I – при этико-праксиологической характеристике современной ситуации. Правда, ни достижения метафизики игры (по § 1.1. не трудно заметить, что метод ЭДИ – или, попытаюсь писать точнее, ЭПИ, этико-праксиологические игры – еще только начал осваивать этот неисчерпаемый источник), по своей классической традиции чаще всего равнодушные праксиологической «прозе», ни различные ветви «древа» игрового движения, вполне лояльные к Делу, но не ставящие перед собой в качестве специальной проблемы познание диалектики аксиологического и праксиологического в принятии решения, не дают готовых ответов на вопрос о природе ЭДН. Отсюда и несоответствие между желаемым результатом и результатом достигнутым: в этой главе представлены, скорее, зафиксированы моменты удачных находок и горьких неудач в поиске тайн природы ЭДИ (ЭПИ).

Исследование природы ЭДИ сопровождается «сопротивлением материала» в весьма высокой степени. Этот вывод подтверждается уже в процессе попытки определения самого понятия «этическая деловая игра». На сегодняшнем этапе разработки понятие ЭДИ как гуманитарной методологии, этико-прикладной деятельности и этико-прикладного знания, концентрирующих в себе специфику прикладной этики, все еще трудно вывести из статуса «размытого»: содержательная дефиниция пока еще «не дается» из-за недостаточной определенности соотносительных понятий и самого способа их соотнесения, а операциональная дефиниция мало эффективна для поставленной цели.

Да, в процессе методологической рефлексии можно – и необходимо – различить «составляющие», в том числе и модель Дела, реальной ситуации (исследовательской, предпринимательской, политической, учебной, воспитательной, управленческой и т.д.) в их праксиологическом аспекте и нормыценности игрового сознания, способ его функционирования; образ этоса игры. Но опасно при этом потерять в аналитическом подходе ту **тайну** – метафизическую? праксиологическую? – игры, которая формируется, живет лишь в пограничных зонах взаимодействия «составляющих», в процессе их «искрящего контакта», возникает в виде «вольтовой дуги» между потенциалами моделирования как способа познавательной деятельности (познавательная модель Дела) и игрового отношения к жизни как особой реальности, как особого способа отношения к самой познавательной модели, между потенциалами нравственных исканий и игрового самовыражения, оформляется в особом сплаве **«игрового моделирования»** ситуаций морального выбора. Опасно потерять тайну этической деловой игры, не существующей вне целостности ее природы, особенно в тех точках пограничных зон, которые фиксируют максимальной приближение модели к самому объекту, а игры – к жизни, в точках «вживления» игровой модели в самую серьезную реальность.

Важно, далее, учесть, что в восприятии всех трех «составляющих» понятия «этическая деловая игра» и автора, и читателя, и конструктора, и участника

ЭДИ до сих пор подстерегают стереотипы обыденного, интуитивно-очевидного «улавливания» содержания каждой из них и их сочетания. Не случайно многие конструкторы деловых игр и авторы соответствующих публикаций предупреждают о распространенном отторжении словосочетаний из «серьезных» и «несерьезных» понятий, характерном не только для здравого смысла, но и для профессионального компетентного мышления. А если уж эта трудность фиксируется в практике социального управления (92), то тем более она неизбежна в атмосфере традиционного морального сознания и этического мышления.

Итак, в попытке понять природу ЭДИ (ЭПИ) я сейчас ставлю вопрос о том, в каком смысле ЭДИ является: а) игрой, б) игрой деловой (этико-праксиологической), в) деловой игрой этической? Отвечая, я попытаюсь сначала дать краткую поочередную характеристику «составляющих», а затем приведу необходимую аргументацию. И, может быть, при этом рискованном – вследствие его аналитичности – подходе все же удастся выявить пограничные зоны, «поймать» моменты взаимоусиления познавательной и игровой деятельности?!

2.1. Игра?

Наша жизнь – не игра,
Собираться пора,
Кант малинов и лошади серы
Господа юнкера, кем вы были вчера?
А сегодня вы все офицеры.
Булат Окуджава.

Итак, ЭДИ (ЭПИ) имеет **игровую** «составляющую и относится к одному из видов игровой деятельности, на ЭДИ распространяется версия игры как варианта одного из видов многогранного игрового феномена в жизнедеятельности общества, группы, личности. Атрибутивной чертой игры как целостного феномена является способность воспроизводить все другие виды человеческой Деятельности, интегрируя при этом самоценность процесса игры, самовыражение внутренних сил личности – и результативность игровой деятельности, «условность» – и «серьезность», правила – и свободу, импровизацию – и организованное поведение.

Не трудно обнаружить, что речь идет о чертах ЭДИ, вводящих ее в игровое движение, об инвариантных признаках игровой деятельности. Как вид игровой деятельности ЭДИ характеризуется моделированием ситуаций **морального** выбора, возникающих при этом альтернатив и соответствующих позиций, оценок, решений, поступков. Являясь видом игровой деятельности, ЭДИ в этом случае несет в себе игровое поведение с точки зрения требуемых ситуаций и закладываемых в игровой сценарий ролей, исполнение ролей как способ представления себя «со стороны», действие по набору принимаемых – и осваиваемых – участником игры правил, характеризуется воспроизведением и импровизацией моделируемой деятельности под влиянием соревновательных стимулов и т. п. Как и другие виды игровой деятельности, ЭДИ и, прежде всего, ее игровая «составляющая» характеризуются вариабельностью условий, правил, оценок и решений; предлагает участникам игрового моделирования уже акцентированную выше условную реальность как способ прожить все возможные в данной ситуации «сценарии» нравственной жизни. На этом основании, которое еще будет развернуто при анализе собственно этической «составляющей», игра обладает потенциалом развития морального творчества, формирования культуры морального выбора, «воспитания выбором».

Приступая к развернутому анализу этого краткого представления об общих чертах игровой деятельности, видом которых и является **игровая** «составляющая» ЭДИ, приходится начинать с констатации того обстоятельства, что сегодняшнему исследователю ЭДИ, работающему на теоретико-прикладном уровне, при всем богатстве исследований по метафизике игры и общей теории игровой деятельности более всего приходится заботиться о поиске собственно этико-прикладных подходов к игровой деятельности, которые «этическая лудология» могла бы освоить, опираясь на достижения различных видов игрового движения, и связать с ними собственные теоретические и эмпирические находки.

Характерно, что большинство современных исследователей фиксируют «игровой бум» в теории и практике и отмечают конституирование понятия «игра» в качестве одной из наиболее емких и эвристически богатых категории универсального, общенаучного плана. В то же время ряд работ пронизан скеп-

сисом по поводу возможности однозначного определения игрового феномена и создания общей теории игры (не говоря уже об общей «метафизике» или, наоборот, инвариантной прикладной теории). Этот скепсис подкрепляется указаниями на разнообразие конкретных проявлений игрового феномена и одновременно его сложность (48, с. 17). Авторы одной из самых последних монографий вопрошают: «Стоит ли за всем этим многообразием какое-либо реальное единство, какая-либо специфика деловой игры как таковой?». (62, с. 7).

Действительно, сложность определения понятия «игра» велика: в гнезде признаков, прямо или косвенно характеризующих данный феномен, кроме указанных ранее – условность, самовыражение, двуплановость, внеутилитарность, освоение мира, самоутверждение, имитация, моделирование, импровизация, конкуренция, риск, испытание потенций, роль, эмоциональность, самообновление и т. п. – игра определяется как непреднамеренное самообучение, функциональное упражнение, способ становления новых форм деятельности, умение уметь, эвристическая деятельность, эвристическое мироотношение, производственная деятельность, метод решения реальных проблем, моделирование действительной ситуации и т. д.

Легче всего абсолютизировать расплывчатость самого феномена и чрезмерную многогранность выражающих эту расплывчатость характеристик, уклонившись на таком основании от попыток теоретизирования в сфере игровой деятельности. Разумнее пойти путем освоения достигнутых в науке результатов, отбирая их по критерию, вытекающему из задач выяснения природы **этических** деловых игр.

Эффективным способом анализа полученных в комплексе наук об игре результатов может быть «классификация классификаций», сравнительный анализ предложенных различными теориями попыток классифицировать все многообразие игрового феномена. Сегодня можно опереться уже на ряд работ, построивших разнообразные классификации направлений игрового подхода (83, 80, 38 и др.).

В рамках такого анализа хочу вновь обратить внимание на выделение игр «естественных» и «искусственных». Дело в том, что, даже различаясь в трактовке разных исследователей (11, 51, 99) по конкретным деталям (одна из привлекательных версий выражена в названиях основных типов игр как «импровизированных» и организованных» (100), разделение игр на «естественные» и «искусственные» вносит определенный порядок в хаос «игрового космоса», организует чаши представления о сферах проявления «гомо люденс».

Конечно, внимательный анализ схемы (11, с. 55), на которой к «естественным» отнесены игры животных и игры детей, а к «искусственным» – игры результативные и игры детские, сразу же обнаружит условность такой классификации: ведь искусственные игры развились из естественных. Однако в определенном интервале такое разделение весьма плодотворно, ибо отражает действительную специфику связи каждого из этих типов игр с культурой общества: часть игр, такие как детские и спортивные, имеют длительную историческую традицию и уже стали элементами культуры, а игры, например, управленческие созданы искусственно, конкретными авторами и сегодня еще не вошли в культуру общества как неотъемлемый ее признак (11, с. 56).

Полагаю, что эффект классификации по типам «естественные» и «искусственные» обогащается при ее совмещении с классификацией игр «импровизированных», когда речь идет, соответственно, об играх свободных, не связанных никакими условиями и правилами (ограничения, присущие серьезной жиз-

ни, в такой игре могут легко преодолеваются, как в играх детских, например), и игр организованных, игр по правилам, когда игра внутренне организована гораздо более, чем сама жизнь, ценна же не свобода самовыражения, а выигрыш – спортивные игры, например (100, с. 247). С помощью признаков, конкретизирующих эту кросс-классификацию, можно дать более полную характеристику признаков «искусственных» игр, выявляя в них элементы игр «естественных».

Если бы здесь стояла задача продолжать обзор классификаций, хотя бы внутри самих деловых игр, то речь бы сейчас пошла о таких видах деловых игр, которые выделяются, например, по характеру моделируемых ситуаций, по природе игрового процесса, по способам передачи и обработки игровой информации, по динамике моделируемых процессов (11, с. 51-52). Ограничусь, однако, замечанием по поводу классификаций: во-первых, не следует «упиваться» их «простотой», во-вторых, целесообразнее отнестись к ним как к средству приближения к до сих пор не разгаданным тайнам природы феномена игры. Не забывая этого замечания, учтем и следующее. При освоении всего многообразия классификаций нельзя упустить сверхзадачу: определение координат для метода этических деловых игр. Что для этого требуется? Выделение для этических деловых игр особого и самостоятельного места на «древе» игр? Дополнение «древа» новой ветвью?..

В поиске ответа на эти вопросы попытаюсь ориентироваться на трактовку игры как **деятельности**, выделить наиболее значимые для познания природы ЭДИ черты **игровой деятельности**. Увы, это далеко не просто, ибо современная литература, посвященная игровому феномену, не дает единодушного решения вопроса о деятельностной природе игры.

Наиболее заинтересованные читатели имеют возможность самостоятельного освоения специальной литературы (46, 8, 11, 57 и др.), рассматривающей вопросы: структуры и функции игровой деятельности, от решения которых зависит характеристика игры и как формы жизнедеятельности, и как средства развития; представления о связи игры с другими видами деятельности; особые контакты игрового ареала с общением и творчеством и т. п. Сам же я ограничусь разбором наиболее перспективных моментов, обеспечивающих эвристический результат деятельностного подхода к исследованию природы игры.

В ряду видов человеческой деятельности игра будет представлена здесь прежде всего с точки зрения ее интенсивного воздействия – прямого и косвенного – на формирование сознания свободы выбора. Эта ведущая черта игровой деятельности базируется – **кроме собственного вариантного потенциала игры**, т. е. особых отношений игрового феномена с «возможностями», отношений, обоснованных уже метафизикой игры, – на способности игры **воспроизводить все другие виды человеческой деятельности** и достигаемой в процессе реализации такой способности цели **«умение уметь»** (67, 93). Все эти моменты имеют самое непосредственное отношение к процессу возникновения, конституирования и развития метода этических деловых игр, ибо в свернутом виде содержат совокупный потенциал данного метода.

Однако «непосредственное отношение» – это еще не прямое приложение: само освоение результатов общеделяностного подхода к игровому феномену, достигнутого на сегодня уровня моно- и междисциплинарного познания сущностных черт игры не может быть прямо использовано для развития этических деловых игр из-за неразработанности представлений о наиболее значи-

мых для приложения к моральному выбору атрибутов игровой деятельности.

Можно предположить, что среди множества разноплановых аргументов в пользу **свободоразвивающего** потенциала игровой деятельности в нравственном формировании личности приоритетное место занимает, например, способность игры драматизировать диалог конфликтующих структур (позиций, норм, смыслов, правил и т. п.), задать соперничеству - сотрудничеству участников диалога ситуацию экстремальной борьбы с задачей (и, конечно, с условными носителями тех или иных способов ее решения). Важна также и способность игры организовывать особые испытания разных версий **праксиологии свободы**, ставить участников в обстоятельства, когда проверяются декларируемые цели предъявляемыми для реализации этих целей средствами (социальными технологиями, например).

Однако важнее выделить интегрирующий момент потенциала игровой деятельности, формирующего сознание (и поведение) свободного выбора. Таковым, на мой взгляд, является аргумент **двуплановости** игровой деятельности, синтезирующий, сплавливающий «условное» и «серьезное» в сознании и поведении участника игры.

Высказанная в культурологических публикациях идея двуплановости игры наиболее известна в советской литературе в версии Ю. М. Лотмана: «Игра подразумевает одновременную реализацию (а не последовательную смену во времени) практического и условного поведения. Играющий должен одновременно и помнить, что он участвует в условной (не подлинной) ситуации, и не помнить этого» (66, с. 80) Исследование соотношения условного и серьезного в самой жизни, соотнесение серьезного и условного в процессе игровой деятельности, разумеется, явились предметом интересов многих классиков философской мысли вообще, метафизики игры – особенно. Будущим классикам они оставили вполне достаточно простора для исследовательского поиска. Так, например, Х.-Г. Гадамер определяет взаимопереход условного и серьезного как двуплановость поведения игроков через следующую характеристику: «В игре заложена ее собственная и даже священная серьезность» (33, с. 147). По мнению классика герменевтики, эта характеристика может быть развернута: «В поведении играющего всякая целевая соотнесенность, определяющая бытие с его деятельностью и заботами, не то, чтобы исчезает, но своеобразно витает в воздухе. Сам играющий знает, что игра – это только игра, и она происходит в мире, определяемом серьезностью цели. Но он знает это не так, как если бы он сам, будучи играющим, все еще подразумевал эту соотнесенность с серьезностью цели. ...Весь процесс игры только тогда удовлетворяет своей цели, когда играющий в него погружается. Игру делает игрой в полном смысле слова не вытекающая из нее соотнесенность с серьезным во вне, а только серьезность при самой игре. Тот, кто не принимает игру всерьез, портит ее. Способ бытия игры не допускает отношения играющего к ней как к предмету. Играющий знает достаточно хорошо, что такое игра и что то, что он делает – это «только игра», но он не знает того, что именно при этом «знает», – заключает Гадамер (33, с. 147-148). |

Перекличка этого рассуждения с высказываниями Е.Финка об игре, дающей человечеству «возможность самопредставления и самосозерцания в зеркале чистой видимости» (95, с. 392), очевидна. При этом для нашей темы значима характеристика подлинности - неподлинности игрового мира. Напоминая, что игра – один из пяти основных феноменов человеческого бытия, автор пишет: «Игра охватывает не только себя, но и четыре других феномена. Содер-

жание нашего существования вновь обнаруживается в игре: играют в смерть, похороны, поминовение мертвых, играют в любовь, борьбу, труд». Однако автор предупреждает: «Здесь мы имеем дело вовсе не с какими-то искаженными, неподлинными формами данных феноменов человеческого бытия, их розыгрыш – вовсе не обманчивое действие, с помощью которого человек вводит других в заблуждение, притворяется, будто на самом деле трудится, борется, любит. Эту неподлинную модификацию, лицемерную симуляцию подлинных экзистенциальных актов часто, но неправомерно зовут «игрой». В столь же малой мере это игра, в какой ложь является поэзией. Ведь произвольным все это оказывается только для обманывающих, но не для обманутых. В игре не бывает лживой подтасовки с намерением обмануть», – убеждает Е. Финк и заключает мыслью, имеющей прямое значение для понимания темы «условное» – «серьезное» в игре. «Игрок и зритель игрового представления знают о фиктивности игрового мира. Об игре в строгом смысле слова можно говорить лишь там, где воображаемое осознано и открыто признано как таковое». И «это не противоречит тому, что игроки иногда попадают под чары собственной игры, перестают видеть реальность, в которой они играют...» (там же, с. 391).

Увы, я незаметно вознесся в мир «метафизики игры» — не зря ведь я сам себя предупреждал в параграфе 1.1, что теоретико-прикладной уровень исследования игры еще только предстоит развить и потому соблазнительно либо «впасть» в «философию игры» либо в фиксацию накопленного эмпирического материала. Но, может быть, приведенные ранее рассуждения о философском уровне проблемы «условного»–«серьезного» имеют хотя бы какое-то **приложение** к определенным видам игровой деятельности, в том числе и к ЭДИ?!

В уже рассмотренных в параграфе 1.3 специальных исследованиях об-разности деловой игры выдвинута версия, согласно которой идея двуплановости игры не является атрибутивной хотя бы потому, что само понятие двуплановости «до сих пор не удавалось практически применить» (62, с. 15). Авторы этого суждения полагают, что прикладной статус рассматриваемой проблемы «обеспечивается» представлением об игре как «процессе имманентного преодоления добровольно принятых правил» (там же, с. 12). Они считают, что этот подход предпочтительнее для построения и проведения игр, тем более, что, с их точки зрения, «принципы двуплановости и имманентного преодоления почти равносильны». Каковы аргументы? – Трактовка правил как основного источника игровой условности. Авторам представляется очевидным, что пребывание одновременно в двух сферах означает... пребывание на их границе. Из того, что двуплановость – это особая установка сознания (помнить... и не помнить), задающая внешнее поведение, вытекает наличие внутреннего самоограничения и самоопределения. Отсюда следуют остальные особенности преодоления правил (двуплановость – принцип отношения к правилам, ибо они – единственный источник условной сферы в игре... (62, с. 14).

Собственный прикладной опыт авторов этой монографии по разработке экономических деловых игр дает основания доверять избранному ими предпочтению. Именно прикладная ориентированность их версии соблазняет и к заимствованию в концепцию ЭДИ. Однако именно природа этических деловых игр – как я ее понимаю на основании опыта практического и попыток теоретического осмысливания – не позволяет простого «заимствования».

Прежде всего, проблема «условного»–«серьезного» в ее метафизическом «измерении» не сводится (независимо от того, хорошо это или плохо) к

проблеме преодоления правил. Кстати, в играх типа «плэй» (об их особенностях по сравнению с типом «гэйм» речь еще впереди) самой проблемы «правил» не возникает. Но дело не столько в этом. С каждой попыткой хотя бы еще на шаг приблизиться к тайнам природы ЭДИ сформулировать ее основные загадки, я убеждаюсь, что ориентир поиска – в разрешении проблемы «условного» – «серьезного». Полагаю, что, назвав эту проблему стержнем потенциала игровой деятельности, я могу именно на этом основании предложить, что в этической деловой игре «серьезный» элемент – не то или иное Дело (моделируется ли, например, политический конфликт или этническая ситуация, или моральные проблемы предпринимательства). Само это Дело становится серьезным – морально-серьезным – лишь в том случае, если игра содержала экзистенциальный контекст, т. е. не сводилась лишь к функции «допинга» или к развлекательно-динамизирующему фактору, а создавала контекст человеческой Свободы как экзистенциальный фундамент, **смысл** Дела.

Тем самым здесь я могу уже с большим основанием, повторить заявленную в предшествующих параграфах гипотезу: особенность ЭДИ (ЭПИ) заключается в сочетании и экспериментальных и экзистенциальных аспектов моделирования, сочетание, которое и позволяет «гомо люденс» стать субъектом **духовно-практического** освоения мира. **Этическая** деловая игра не тождественна любому подвиду деловых игр, потому что, выполняя свою экспериментальную роль (в этом, как уже говорил ранее, все деловые игры имеют общее назначение – подготовку к реальному освоению ситуации, решению проблемы), ЭДИ приносит **пользу** лишь в том смысле, что помогает осваивающему конкретный вид человеческой деятельности субъекту освоить тем самым и смысл этой деятельности – развить себя нравственно, продвинуть себя к свободе. Но именно такое сочетание аксиологии с праксиологией, как специфика ЭДИ, становится возможным благодаря двуплановости игровой деятельности.

Попытаюсь предложить для дальнейших исследований этой проблемы ряд следующих соображений и связанных с ними материалов, анализ которых незаметно переведет характеристику игровой составляющей понятия ЭДИ в характеристику составляющей «деловая».

Проблема соотношения «условного»–«серьезного» возвратила нас уже к знакомому по параграфу 1.3 измерению игр по критерию «естественное»–«искусственное». А здесь в явной или неявной форме и скрывается вопрос о гуманитарности (негуманитарности) потенциала методов игрового моделирования.

Гуманитарна ли «игра в бисер»? Гуманитарна ли игра типа «гэйм», т. е. игра по правилам, которые служат лишь нейтральной технологией, пригодной для любых целей? Может, гуманитарна лишь только игра типа «плэй» – как «чистая радость»? И как избежать дилеммы морального утопизма и прагматизма?

«Хитрее» всего было бы сконструировать игру, синтезирующую «плэй» и «гэйм»? Но где критерии, мера и способы такого «синтеза»?

Принципиальность того или иного подхода к соотношению «естественного» и «искусственного» в игре обнаруживается, например, при анализе идеологии ранее рассмотренных организационно-деятельностных игр. Безоглядное использование идей этого направления, по-моему, имеет тенденцию рождать «инженеров человеческих душ» среди активных последователей и тем самым – среди самих участников. Своеобразная абсолютизация одиннадцатого тезиса К. Маркса о Фейербахе создает предпосылки для манипулятивных отношений

авторов игры с ее участниками.

Скорее всего, эта критика – самокритика для моих собственных представлений о роли ЭДИ в нравственном развитии личности, о возможности доведения экспертно-консультативной роли прикладной этики до конструктивно-проектной. Наивно-утопичны надежды сохранить «чисто» естественнический подход в гуманитарном **моделировании**, конструктивная майевтика уже есть естественно-искусственная деятельность.

Гуманитарная методология – особое сочетание естественного и искусственного, в котором «понимание» не исключает конструктивизма, придает диалогу проектировочно-инновационную функцию, выращающую новую реальность. Все дело в том, как этот потенциал направить на содействие развитию морального творчества, а не подменить его.

Тайна ЭДИ как раз и скрывается в соперничестве-сотрудничестве идеологии самоопределения «естественников» и идеологии интенсивной подготовки к выбору посредством игрового моделирования у сторонников «искусственного». Тайна, о которой сегодня можно лишь сказать, что ЭДИ в противоречивом воздействии «естественного» и «искусственного» видит возможность проектировать **ситуацию** свободы, конструировать **экологию морали**, доверяя моральному субъекту собственно процесс суверенности.

2.2. Игра праксиологическая?

...Во всех книгах о преуспевании – а перед читателем новейшая и лучшая из них – слово «успех» толкуется примерно одинаково. Бытовое выражение «жить хорошо» не объясняет никаких философских или этических загадок (да и не претендует на это), но оно, по крайней мере, всем понятно.

С. Паркинсон. Законы Паркинсона.

«Деловая», а точнее, **праксиологическая** «составляющая», казалось бы, самая легкая в общей задаче характеристики метода ЭДИ. И действительно, она может быть очень легкой, если, исключив любые попытки проблематизировать отношение «игры» и «серьезного», воспользоваться заголовками репортажей о деловых играх: «Игра в рабочее время», «Игра в жизнь», «Деловые игры в деле», «Игровая работа» и т. п. Игра здесь считается деловой в том смысле, что – в отличие от игр спортивных, карнавальных, учебных, досуговых и т.д. – ориентирована прагматически на «игру взрослых в свою работу», на приложение игрового подхода к произведенной деятельности.

Однако для ЭДИ такая «простота» в определении деловой «составляющей» сегодня уже не подходит. Достаточно вспомнить анализ морального выбора как объекта этико-праксиологического исследования (Препринт I), общую концепцию ГЭК ситуаций выбора в их целесредственном аспекте (Препринт II) и, наконец, только что заверченный параграф 1.3. И тогда станет очевидным нетождественность характеристик «деловая» и «этико-праксиологическая», а соответственно особые отношения игровой культуры и прикладной этики именно в этой «составляющей».

Тем не менее, сначала попытаюсь вписать «деловую» составляющую ЭДИ в общее направление **деловых** игр – именно в этом процессе возникает возможность выделения специфического этико-праксиологического направления деловых игр. И начну с общего для различных видов деловых игр противоречия: как «приложение» к делу совмещается с основной идеологией метафизики игры о свободном характере игровой деятельности, ее ценности как деятельности развивающей, а не производящей? Это противоречие давно уже сформулировано, например, в специальной литературе по педагогическим играм в виде дилеммы: «Либо дать ребенку возможность играть свободно – и он не научится тому, чему хотим мы его научить, либо вмешиваться в его игру, ставя перед ним цель, – и мы тем самым испортим игру, а ребенок перестанет учиться. Камо-Кру сформулировал это довольно четко: «Игрой нельзя манипулировать, так как она не готовит ребенка к выполнению какой-либо конкретной задачи, а обеспечивает общее развитие человека», – цитировал М. М. Буске (28, с. 90).

Противоречие это богато смыслами. Их анализ может вернуть к вопросу о соотношении естественного и искусственного; возможен поворот к теме свободы субъекта осуществлять выбор между участием в игре или отказом от нее. Но здесь важнее тема **полезности** игры, эффективности ее результатов с точки зрения «дела», ради которого такого рода направление игры развивается.

Является ли игра деловой, если «на выходе» не планируется какой-либо предметный продукт (проект, программа, решение и т. п.)? А если итогом игры

окажется лишь формирование культуры «ноу-хау»? Становится ли игра деловой лишь в том случае, если ее участники исполняют те же самые роли, что и в реальной деятельности, или это не обязательное условие? Вопросы эти – в таком общем виде – для современной литературы по игровому движению звучат достаточно риторически. Ну, например, после публикации уже цитированной книги Э. Берна «Игры, в которые играют люди...», кажется, совсем легко выделить именно деловую «составляющую» – через противопоставление игрового моделирования реальных проблем не только «играм в бисер», но и фальшивым имитациям, лицемерным контактам, неискренним манипуляциям и прочим суррогатам. Но, во-первых, кто доказал безопасность деловых игр с точки зрения именно манипуляторства, и, во-вторых, «игре в бисер» противоположны весьма разные **виды** Дела и **смыслы** Дела. Поэтому постоянная установка этой главы на необходимость характеристики именно **этических** деловых игр требует подчинить анализ всего многообразия деловых игр двум следующим критериям. Первый из них – предмет моделирования, ожидаемый результат игры.

Пытаясь классифицировать цели деловых игр различного типа, В. Розин отмечает три ведущих типа. «В первом случае деловая игра используется главным образом с целью изменения «профессионального сознания и понимания» участников деловой игры. Предполагается, что в ходе игры играющие начнут по-новому видеть и понимать интересующие их и организаторов игры проблемы и затруднения, способы и пути их решения, отношения с другими специалистами и т.п. Тем самым деловая игра выступает как инструмент (способ) выявления границ существования профессионального сознания» (82, с. 86), – заключает автор. «Во втором случае деловая игра используется с целью исследования в широком смысле тех или иных объектов и систем. Важно подчеркнуть, что подобное исследование может проводиться как в рамках научного познания, так и с другой целью – для проектирования, инженерной деятельности, управления, обучения, художественного конструирования и т. п.» (там же). И, наконец, «в третьем случае деловая игра используется с целью решения в игровой форме собственно деловых профессиональных задач, стоящих в различных областях деятельности... Именно в этом третьем случае наиболее ясно народно-хозяйственное значение применения деловых игр...» (там же, с 69).

Как нетрудно увидеть, в этой классификации прагматизм никак не доминирует: деловая «составляющая» предстает здесь выражением любого вида человеческой деятельности, и лишь в третьем случае акцентируется критерий полезности игры как признак ее принадлежности к виду игр «деловых».

Ворвавшись в практику игрового движения, «организационно-деловые», «проблемно-деловые», «практические деловые игры» (79, 80, 81), объединяемые целью решать **реальные** проблемы (и тем, явно или неявно, противостоящие «просто деловой игре», имитационным и учебным играм), обострили вопрос о **полезности** игры, о критериях эффективности того Дела, благодаря которому в их название входит соответствующая «составляющая». Конкретная индивидуальная польза каждому участнику? Польза самого процесса игрового поиска? Долгосрочная инвестиция (как, например, от высшего гуманитарного образования)? Ноу-хау? Разрешение реальной проблемы (выбран директор, запрещено освоение новой территории, приостановлено строительство дамбы, создана организация по спасению озера...)?

В любом случае речь идет о необходимости специального внесения в

систему мотивации участников игры такой цели соперничества (друг с другом, с проблемой), как выигрыш, польза. Тем самым в любом из этих видов деловой игры сталкивается еще одна «пара» основных черт игровой деятельности: «утилитарность» – «неутилитарность».

Авторы работ о деловых играх не очень увлекаются исследованием этой темы. Однако – пусть это не покажется формальным парадоксом – эвристичные подходы и конкретные решения проблемы «утилитарности» – «неутилитарности» игровой деятельности обнаруживаются как раз в тех исследованиях, которые рассматривают игру как деятельность неутилитарную.

Так, содержательные моменты для выявления в игре продуктивного аспекта имеются в характеристике «организованных» игр через сравнение их с играми «импровизированными»: первые из них не сохраняют своего игрового (читай – самоценного) характера до конца, ибо в них имеется победитель и выигрыш; такие игры итогом своим принадлежат к «серьезному состоянию мира», состоянию, «которое именуется борьбой» (100, с. 255).

Количество аргументов (и их убедительность) в пользу выделения в игровой деятельности продуктивного аспекта нарастает по мере перехода от анализа игр естественных к играм организованным, а без учета природы этих последних (прежде всего такого их подвида, как управленческие имитационные игры) сегодня нельзя познать природу игровой деятельности в целом. Именно охват всего игрового ареала, в том числе и инноваций в нем, должен внести существенный эвристический эффект в разрешение проблемы «утилитарности – неутилитарности» игровой деятельности.

Анализ проблемы **незаинтересованности**, трактовки игры как самоценной деятельности – деятельности неутилитарной (такая трактовка широко распространена и без ее критического разбора нельзя развивать метод, в названии которого одной из составляющих является «деловая») позволяет подчеркнуть прежде всего односторонность данной трактовки, ибо ею пытаются исчерпать природу игрового феномена. Более эвристичной представляется попытка охарактеризовать данную черту игры посредством вписывания качества ее самоценности в более многогранное, широкое и гибкое представление об игре, которое не допускает исключения каких-либо видов игрового феномена, относясь к каждому из них и к каждому из видов игры как к элементу целого.

Необходимые аргументы для предпочтения такому подходу обнаруживаются в современной философской, управленческой, педагогической литературе. Сегодня наряду с трактовкой игры как «непосредственного творчества», которое имеет «процессуальный и преходящий характер», т. к. не фиксируется в каком-либо конкретном виде, развивается и представление о высокой значимости именно результата игровой деятельности, важности объективации игрового процесса в определенной продукции, о «серьезном» эффекте игры и т. п. Согласно такого рода представлениям в философском подходе самоценность игры не отменяет значимости ее результата (46, с. 98). А вот, например, разработчики дидактического вида игры считают результативность основополагающим принципом игры: итоги такого рода игр служат объективной основой оценки результатов обучения (11, с. 88). Кстати, этот принцип в игре отражает не только осознание игровой деятельности как предметной, но и обуславливает принцип соревновательности, выражающий мотивы к участию в игре.

Переходя ко второму критерию анализа всего многообразия ДИ, приходится зафиксировать очередное противоречие: практические деловые игры выделяют себя из игрового движения посредством исключения условности си-

туаций и проблем, которые выносятся на игру. Сохраняется ли в этом случае уже не деловая, а игровая составляющая, в которой обязательна условность?

Во всяком случае понятен мотив такой модификации деловой игры: учебные деловые игры, имитирующие в форме модели реальные или воображаемые ситуации для отработки у участников навыков принятия решений в сходных обстоятельствах – это «дорогая цена условности», - утверждает А. И. Пригожин (79, с. 61). Дорогая уже потому, что делает разыгрываемую ситуацию чужой, а решение, принятое в ней, каким бы верным оно ни было, обрекает на вечное невоплощение (там же). Понятна и логика движения этого направления, развивающего в качестве собственной части игры **реализационный процесс** и пытающегося вырастить в участнике игры **субъективность**, стремление выобрать себе на игре роль и деятельность, которые будут развиты в жизни.

Но все же, в чем тогда условность практической деловой игры? Здесь мне бы хотелось – опять же не ради формальной парадоксальности – попытаться прямо связать более высокий уровень условности игровой ситуации с аналогичным уровнем практичности результатов игры, используя для такого рода попытки опыт этического анализа научно-фантастических произведений, моделирующих ситуацию морального выбора, и аргументы современных методологических исследований.

Конечно, тема этической экзистенциальности научно-фантастических моделей ситуации морального выбора требует особого исследования (см., например, мои первые подходы к этой теме (13)). Тем не менее достаточно общепризнано, во-первых, что научно-художественное моделирование довольно близко к научно-игровому, во-вторых, жанр антиутопии является весьма эффективным для прогнозирования проигрываемых сценариев будущего, а в-третьих, именно исследование так называемых экзистенциальных проблем моральной жизни человека наиболее удается научно-фантастическим произведениям благодаря методу провокации (в экзистенциалистском смысле слова), благодаря возможности разыгрывать пограничные, экстремальные ситуации.

Вспомним эпиграф к этой главе – отрывок из интервью А. и Б. Стругацких по поводу своей научно-фантастической повести «Жук в муравейнике». «**А. С.** Мы когда-то подсчитали, что внимательный читатель по ходу повести наберет к нам одиннадцать вопросов. Ответов на них в повести нет. Их не может знать ни читатель, ни Максим. Нам хотелось заставить читателя таким образом сделать нравственный выбор.

Б. С. Все дело в том, что жизнь каждого реального человека представляет собой непрерывный выбор в условиях нехватки информации. Книги, как правило, дают нам несколько облегченную ситуацию. Если в книге читателя ставят перед проблемой выбора, то в этот момент читатель знает больше, чем герой. Он имеет информацию, достаточную для верного выбора. Так устроена литература. Читатель как бы проверяет героя... Возьмите любое классическое произведение... Да хоть бы судьбу Раскольникова. Мы знаем о нем больше, чем кто бы то ни было из героев. Мы знаем мысли Раскольникова, мы знаем все обстоятельства убийства, поэтому и все моральные и нравственные проблемы, связанные с Раскольниковым, мы имеем возможность решать на основании полной информации. В то время, как если бы мы стали на точку зрения, скажем, Порфирия Петровича, мы сразу бы обрубили для себя огромный кусок информации. И здесь именно Порфирий Петрович, делающий свой выбор относительно Раскольникова, находится в реалистической ситуации. Он знает только часть из того, что произошло. О чем-то еще догадывается, а о чем-то и дога-

диваться не может».

Конечно, неразумно было бы увлечься здесь этической апологией научной фантастики до такой степени, чтобы забыть эпитафию из С. Моэма. Поэтому подкреплю свою позицию аргументами методологического исследования результатами работы В. Розина, показавшего, что в деловых играх, «как правило, исследуются не обычные состояния и характеристики объекта, а, так сказать, парадоксальные и вырожденные – конфликты, монстры, гипертрофированные и полярные типы, логически мыслимые, но не наблюдаемые случаи и т. д.... (82, с. 68) Именно на этом основании автор рассматривает деловые игры как форму научно-художественного мышления – сравните с тем же весьма распространенным названием метода научной фантастики.

Итак, становление метода ЭДИ в русле общего для всех деловых игр подхода далеко не случайно. Столь же не случайно и стремление выявить специфику этической деловой игры, постепенную, но непреложную модификацию деловой «составляющей» в этико-праксиологическую.

Называя анализируемую в этом параграфе «составляющую» понятия ЭДИ (а с ней – и всю игру) то «деловая», то «праксиологическая», я пытаюсь таким образом задействовать оба важных для меня аспекта игрового моделирования ситуации морального выбора. Первому из них уделено значительное внимание в Препринте I – когда речь шла о двух рубиконах выбора и о диалектике связи нравственной цели и средств ее достижения. Именно **средствам нравственной деятельности** была посвящена деловая «составляющая». Однако сегодня этико-праксиологическое знание призвано инициировать исследование и культивировать результаты научного познания успешной деятельности человека, т.е. этики успеха как ключевой ценности этики становящегося гражданского общества. Этому, второму, смыслу «составляющей» более соответствует слово «праксиологическая», с ней предстоит связать сегодня перспективы ЭПИ.

Пытаясь подкрепить этот тезис рассуждениями из сферы фундаментальной этики, отмечу, что только в наиболее развитом своем состоянии мораль – мораль гражданского общества – способна преодолеть антагонизм категорического и условного императива и тем самым инициировать этическую праксиологию. В свою очередь к этому положению из Препринта I, лежащему в основе гипотезы синтеза **нравственной и утилитарной** автономий – синтеза, для которого и создает идеальные (модельно чистые) условия природа ЭПИ, – я добавлю рассуждение Э. Ю. Соловьева из его работы «Личность и право»: «Человеку должна быть предоставлена возможность для действия на свой страх и риск, для проб и опытных выводов, для ошибок и перерешений, падений и возрождений. Общество как бы «дает фору» индивиду, не применяя к нему государственного принуждения до того момента, пока он не нарушает закона. Каждый гражданин волен послать подальше сколь угодно высокого самозванного наставника, сующего нос в такие его дела, которые не наносят ущерба другим согражданам. Вряд ли надо объяснять, что свобода от чужого утилитарного покровительства стимулирует инициативу людей и способствует развитию основных измерений личности, а именно – независимости, своеобразности и стойкости. Проявляясь сперва в сфере деловой активности, эти качества заявляют о себе затем и в области гражданской или, как говорят юристы, публицистической жизни» (87, с. 82)

Фундаментальная возможность сочетания двух автономий в развитой моральной системе и порождает этико-праксиологический эффект как иссле-

дования морального выбора в целом, так и моделирования соответствующих ситуаций посредством ЭДИ (ЭПИ).

Этико-праксиологическая игра в своем инварианте – модель морального выбора применительно к любой сфере жизни общества, группы, личности. Этическая деловая игра – это приложение к нравственному аспекту любого вида человеческой деятельности (политической, менеджерской, воспитательной и т. п.) в его праксиологическом «ключе». Его задача – активизировать моральное формирование личности и таким образом развить у «гомо политикус» (или «гомо фабер» например) черты «гомо моралес». В свою очередь «гомо моралес» развивается, например, в «гомо политикус» под воздействием синтеза аксиологических и праксиологических аспектов ситуации выбора, моделируемой на игре.

Прикладная этика становится таковой не просто потому, что выбирает в качестве одного из своих предметов какую-либо из человеческих деятельностей (политика, экология, профессия и т. п.), но благодаря выявлению в этих предметах праксиологического аспекта и через сращивание с ним аспекта аксиологического обеспечивает синтез «этическая праксиология». Секрет этого «синтеза» – включение «императива умения» в структуру морального выбора и тем самым придание этому императиву нравственного статуса. Этико-праксиологический потенциал морального выбора по природе своей наиболее адекватен целесредственной природе игрового моделирования. В этом особая функция деловой (праксиологической) составляющей в понятии ЭДИ (ЭПИ).

Как же «деловая» составляющая метода ЭДИ модифицируется в этическом подходе к игровому моделированию непосредственно в праксиологическую? Не повторяя здесь аргументов специальных работ на эту тему, подчеркну лишь, что в исследовании морального выбора, процессом которого, прежде всего, и является любая ЭПИ, ставится задача **«морального культивирования успеха, успеха как нравственной ценности деятельности человека, сохраняющего достоинство лишь в случае успешного разрешения проблемы цели и средства, успешного преодоления рубликонов морального выбора»**. Игровое моделирование морального выбора с этой точки зрения эффективно лишь в том случае, если экспертиза и консультирование «собственно» аксиологического аспекта исследуемой ситуации проводятся в процессе испытания этого аспекта через анализ целесредственного отношения: в реальном акте морального выбора поступок являет собой единство аксиологического и праксиологического моментов.

Прежде чем показать ключевой аргумент ЭПИ – как морального фактора «успеха» – отмечу, что современная жизнь не случайно описывалась в начале главы I в терминах игры. И если сегодня уточнять такого рода сравнения, то говорить надо об игре особой – конкурентной, конфликтной. Новый игровой космос – не будем пока оценивать его в моральных терминах – становится все более игрой на выживание, акцентируя игру-борьбу в ущерб игре - сотрудничеству. Нравится это или нет, но освоение игровой культуры и осознание ее роли в современном мире требуют познания правил игры - борьбы, без которых вряд ли можно достичь успеха в смещении акцентов в пользу правил игры-сотрудничества.

Игра как модель борьбы, ЭДИ как гуманитарная экспертиза и консультирование этики борьбы: здесь актуальное поле интереса для этико - праксиологических игр.

Подчеркну, что «правила игры» в этом случае выполняют далеко не служебную роль. Правила игры – отражение правил жизни. И в подтверждение этого далеко не оригинального вывода приведу ряд аргументов о влиянии правил игры на жизнь. Во-первых, игра как вид деятельности ценна - для того, кто осваивает игровым способом правила жизни – развитием чувства доброй воли, ибо ее смысл состоит «в добровольном подчинении всех игроков правилам игры, в добросовестном и честном выполнении ими этих правил, в добровольном общении и разьединении людей на этой основе» (51, с. 96). Во-вторых, «искусство игры требует не только физических и интеллектуальных навыков, но и мастерства применения ее правил. Хороший игрок использует в игре с противником не только свои телесные и духовные силы, но и правила игры...» (там же, с. 96). В-третьих, праксиологические правила – это рационализированная форма существования правил нравственной жизни.

И еще о связи правил игры и правил жизни: ведь ЭПИ – эта игра в жизнь по правилам самой жизненной игры?!

Не повторяя здесь разбора специальных исследований этики борьбы, предпринятых в Препринте I по материалам работ Т. Котарбиньского и М. Оссовской, зафиксирую лишь роль игровой мотивации и правил игры, когда они переносятся из импровизированных «игр», проходящих в реальной политической жизни, в специализированные акции игрового моделирования. Так, по мнению М. Оссовской, «игровая мотивация уже самим установлением правил игры сдерживает человеческую агрессивность и нередко затрудняет победу. Расчет на взаимность, безусловно, смягчает борьбу. Что же касается его влияния на эффективность борьбы, то обычно он заставляет отказываться от сиюминутных преимуществ ради более важного будущего» (74, с. 498).

Не время и не место полемизировать с автором по поводу того, что правила игры – в жизни и в игровой аудитории – не сводятся лишь к запретам, но, напротив, нередко большую роль имеют как позитивные стимулы успеха. И это относится именно к этическим правилам, а не только к нормам организационного плана, к чисто праксиологическим рекомендациям. Игра по правилам, конечно, еще не является сама по себе аналогом морали, и, тем более, такого рода правила не тождественны сами по себе нормам морали: соблюдая нормы деловых отношений или правила карточной (шахматной) игры, человек еще не проявляет себя субъектом морального выбора, более того, он может оказаться не только вне сферы моральной регуляции, но и следовать разным правилам в ущерб морали (лицемерный этикет, нормы жизни мафии, блеф и т. п.). Но честное исполнение бизнесменом своего обязательства, соблюдение кодекса дуэли, строгое следование регламенту шахматного соревнования не безразличны ни для морали, ни для ее субъекта. Принятые человеком нормы профессионально-нравственного кодекса – так чаще всего и оформляются правила игры, тождественные нормам морали – становятся предметом ЭДИ (ЭПИ), подвергаются экспертизе, являются объектом освоения, творческого развития, воспитания выбором. И в таком общем смысле этико-праксиологическая игра действительно может стать моральным факультетом «школы успеха».

Нельзя при этом сразу же не отметить, что среди важных задач ЭПИ в этой школе – морально-критическая: в «школе успеха» важна наука разоблачения таких «правил игры» в самой жизни, которые именно своей игровой логикой (но не этикой!) способствуют моральному распаду личности, ее растлению, превращая в вольную или невольную марионетку чуждых моральных ценностей. Умение распознать логику зла, выработать ей противоядие, удержаться

от соблазна поддаться ее притягательным аргументам, обещающим и Удачу, и Победу («пиррову»?), и прочие признаки Успеха – не менее важная программа ЭПИ, основные моменты которой мы уже обсуждали в процессе этико-праксиологического анализа современной ситуации (например, на материале «Белых одежд» В. Дудинцева, в Препринте I). Поэтому ограничусь здесь лишь метким наблюдением Н. Ивановой над еще недавней политической практикой в сфере литературы. «Советская литература имела огромный диапазон внутри себя самой», – пишет критик, фиксируя на полюсах откровенную халтуру, с одной стороны, и вещи, созданные людьми, безусловно, талантливыми, но, вследствие своей идеологизированности, ограниченные и не пережившие момента своей публикации. Отсюда драматическая ситуация для тех, которые «духовно сформировались еще в «той» атмосфере, - я имею в виду тех, кто не нашел в себе достаточно сил для внутреннего сопротивления..., а принял «правила игры». «Вещь эта очень опасная, – подчеркивает Н. Иванова, – и самообманная: принять правила игры. Ведь очень часто человек обманывает не власть, а прежде всего себя самого: ему кажется, что он верно выбрал тактику и, проникнув в лагерь псевдолитературы, он «взорвет» его изнутри. На самом деле, увы, все получается иначе: гигантская структура сначала обволакивает его почти незримой, такой легкой паутиной всяческих связей, казалось бы, не очень и важных, а потом получается, что она-то его, «тактика великого, и подмяла под себя, и уже из этой липкой золотящейся паутины не вырваться, и кровь уже подменена, и коготок увяз, и... всей птичке пропасть» (56, с. 16-17). С трудом прерываю цитату, если получится, еще вернусь к ней, ибо такого рода разоблачения поучительны, конечно, не только для участников ЭДИ. И все же попробуем оторваться от земного тяготения жизненных реалий и вернуться в лабораторные условия, в модельную ситуацию ЭДИ (ЭПИ).

Игра – поединок, борьба, соревнование, соперничество... В этом ряду, очевидно, не хватает многих слов: шанс, риск, удача, победа, проигрыш... ЭПИ как моральный факультет «школы успеха» говорит языком, в котором сплетены моральные и праксиологические понятия. Стать «хозяином судьбы», «счастливый исход», «надежда на лучшее», «кузнец своего несчастья», «желание преуспеть», «пиррова победа», «кому улыбается Госпожа Удача», «не терять голову от успеха», «счастливые неудачники», «поймать шанс», «шанс – гармония неожиданно благоприятного события и личной инициативы», «меланхолия упущенных возможностей»... Из разных речевых практик, из работ разных авторов собрал я слова и выражения, чтобы показать более широкий смысл моральной проблематики, «замкнутой» в рамки «этической праксиологии» и соответствующих ей игр. Действительно, в строгом смысле слова ЭДИ (ЭПИ) моделирует целесредственный аспект ситуации морального выбора и тем самым, наряду с присущей любому виду деловых игр проблемой эффективности – неэффективности средств достижения цели, активизирует проблему нравственной оценки средств и влияния нравственного достоинства (недостоинства) средств на достоинство самой цели. Однако именно этико-праксиологические игры с их функцией **воспитания выбором** пронизаны пафосом, установкой, смыслом, короче говоря, этическим содержанием Успеха, Риска, Удачи. Опираясь на соответствующие выводы Препринта I, выделяю здесь тезисно следующие моменты, непосредственно характеризующие этико-праксиологические игры в «школе Успеха».

Трудно полемизировать с ироническим способом исследования успеха, которым прославился С. Паркинсон. Очевидно, что закон успеха в «законах

Паркинсона, трактуемый через «умение жить», для нашей моральной традиции звучит скорее как «антизакон», ибо загружен негативными моральными смыслами. Мы еще только начинаем привыкать, что для нормальной морали нормального – гражданского – общества раскавыченные слова **умение жить** избавляются от трактовки в духе сугубо циничной, откровенно эгоистической стратегии жизненного успеха и связываются с мерой овладения человеком «искусством жизни» (см., например, (31). Привыкаем, но с трудом. Еще совсем недавно рубрика «Литературной газеты» с характерным названием «Успех в жизни – подлинный и мнимый» (№№ 25, 29, 30, 34 и т. д. за 1981 г. и №№ 5, 10, 14 и т. д. за 1982 г.) с большим трудом пыталась бороться за моральную реабилитацию понятия «успех». Примерно в то же время в качестве образца нравственного воспитания считалась следующая критическая оценка зарубежной «науки успеха»: «В Соединенных Штатах Америки издана книга под названием, кажется, «Сто путей к успеху». Не берусь судить о достоинствах и недостатках ее советов – книги той не читал, – но сам факт, что путей так много, свидетельствует о явной ненадежности, маловероятности, исключительности каждого из них. А у нас путь всегда один, зато очень верный: с достоинством шагать по жизни, чувствуя пульс времени, откликаясь на заботы страны, много и честно трудиться – и, несомненно, придет успех», – писал А. Салуцкий в книге с характерным названием «Уметь жить!» (85, с. 33)

Период становления гражданского общества в нашей стране дает основание для актуализации темы этики успеха, которую нельзя не сравнить с темой погони за успехом. К ней нередко сводилась «американская мечта», и нам еще предстоит преодолеть негативизм в отношении к этой теме, «переболеть» исторической болезнью эпохи «американской мечты»: «конечно же, стремление к успеху само по себе вовсе не является предосудительным. На протяжении веков человечество стремилось к успеху: освоить природу, облегчить свой труд, обеспечить благоприятное существование своим потомкам. Но концепция успеха в буржуазной морали характеризуется тем, что она ориентирует людей на самообогащение в ущерб другим. Человек, не достигший успеха – неудачник, а значит, человек «второго сорта». Таким образом, буржуазная «этика успеха» основывается на концепции индивидуализма, враждебной духу коллективизма», – пишут советские исследователи (42, с. 41).

Полагаю, что общественная ситуация в стране – в ее политической, экономической, духовной сфере – позволяет поднять статус этики успеха от методического уровня, связанного с развитием конкретного вида деловых игр, к теоретико-методологическому и мировоззренческому, позволяющим обнаружить в этико-праксиологических играх потенциал культивирования новой этики – этики гражданского общества, но культивировать, проходя «по лезвию бритвы» между «императивами благоразумия» и «категорическими императивами», в диапазоне которых и «работают» современные учителя «искусства жизни», авторы современных бестселлеров о науке успеха, пришедшие к нам из-за рубежа и появляющиеся на нашей собственной почве. Именно развитие «школ успеха», «ИПК удачи», «Университетов риска» и прочих проявлений современного движения предпринимательства и менеджеризма актуализирует задачу ГЭК такого рода движений, в том числе ГЭК методом ЭПИ. Учтем при этом, что фактически ни одна из этих инновационных структур не стремится к открытию «моральных кафедр» и факультетов.

Полагаю, что самый минимум иронии остался в заявлении С.Паркинсона о собственной книге: «сделав эту книгу настольной, вы неминуемо преуспеете.

Впервые за многие тысячелетия человеческой цивилизации успех стал достижимым для всех» (76, с. 65). Разве не на той же позиции стоит Д. Карнеги? Другое дело, как этот автор и его читатели воспринимают «науку успеха», как они относятся к ее этическому содержанию?

Наиболее распространенное восприятие книг Карнеги в массовом сознании связано с тем, что это – сборники праксиологических правил, рецептов, рекомендации. И редко кого останавливает даже манипуляционный акцент названия одной из книг: «Как завоевать друзей?». Более внимательный читатель увидит в работах Карнеги традиционно осуждаемый нашей моралью «изм» – этический прагматизм, квалифицируя эти работы как прекрасную праксиологическую моралистику. Возможно, однако, извлечь из специального анализа иной вывод: работы Карнеги содержат элементы этической праксиологии, которые могут быть усилены, культивированы при включении этих работ в этико-праксиологические игры (прецедент такого рода, предпринятый в Московской школе менеджеров в процессе ЭДИ «Успех», я описываю в Препринте V). Попытки придания праксиологическим изысканиям Карнеги морального значения предпринимаются уже, например, авторами предисловия к этим публикациям. Так, в издании, выпущенном в серии «Этика» обществом «Знание», предлагается такая трактовка советов Карнеги, согласно которой «они помогают повторить общение как цепную реакцию взаимных добрых намерений, когда вместо фехтовальных выпадов в ход идут улыбка, искренняя заинтересованность и расположение» (90, с. 8). Или, например, считая работы Карнеги набором правил достижения успеха в жизни, авторы предисловия к изданию его книги в «Прогрессе» подчеркивают, что это правила **человековедения**, что понятие правил в гуманитарном знании претендует на статус, который имеет понятие закона в естествознании. «Ценность такого перечня правил не только в том, что некоторые из них можно заимствовать и взять в свой арсенал, но и в том, что он вдохновляет на поиски собственных вариантов, поскольку достаточно явно предстает как принципиально открытый для добавлений, уточнений и исправлений» (54, с. 10).

И все же такого рода попытки аксиологической, мировоззренческой интерпретации – экспертизы и консультирования – праксиологических правил успеха еще слишком одиночны, чтобы избавить нас от опасений за судьбы все расширяющейся сети «школ успеха». Пока наиболее гуманитарный раздел задач и программ этих «школ» связан лишь с психологией. Так, например, мотивируя открытие в газете «Успех» рубрики «Школа успеха», ее авторы такими темами раскрывают предложения науки читателям: «1. Каков он, успешный человек? 2. Как определить зоны своего успеха? 3. Мои психофизиологические резервы?... (52, с. 5). Я закрыл цитату, ибо и в этом перечне вполне можно было бы обнаружить моральную проблематику, если б она там была. Но как бы она в этом случае сочеталась со следующим программным заявлением руководителя школы: «Наука... начинает возвращаться к изучению проблем успеха с целью помочь людям в выборе рациональных путей достижения желанных целей. Она разрабатывает принципы и методы адекватной реализации человеком своих интеллектуально-психологических возможностей в соответствии с требованиями той деятельности, которую человек выбирает или которая ему предначертана «судьбой». Признаком, по которому можно оценить вклад науки в разработку путей достижения успеха, – полагает Е. Жариков, – является маленькое слово «Как?» Как учиться, как учить, как изобретать, как считать и т. д. и т. п. Эти бытовые вопросы и есть исходный пункт научных разработок, пред-

назначенных для раскрытия условий, путей, методов, средств достижения успеха» (52 с. 4). А вот аналогичный случай: автор книги о риске в перечне ключевых аспектов своей темы перечисляет «правовой», «психологический», «экономический», «социологический», «успешно», забывая аспект «моральный» (7, с. 3).

У меня есть соображение в пользу презумпции доверия цитированным авторам. Возможно, это своеобразная «деидеологизация» темы, ее намеренная прагматизация после многих лет обязательного «возвышения» любых проблем до уровня критериев коммунистической морали?! И в упомянутой ранее дискуссии в «ЛГ» об успехе «подлинном–мнимом» предметом полемики оказался скорее вопрос-дилемма о соотношении личных и общественных интересов, а прагматическая составляющая проблемы акцентировалась лишь вокруг нравственных достоинств людей непрактичных, проигрывающих в борьбы со злом, лишенных предприимчивости и т. п. Забота о вопросе «как» в его отношении к успеху если ставилась, то, скорее, в отношении к судьбе людей, проигравших в борьбе. Так, А. Гельман проанализировал нравственное содержание поведения людей после поражения, которые «обращают поражение в опыт, в новую энергию, в бойцовскую мудрость. Они становятся еще более последовательными и несгибаемыми противниками лжи и несправедливости, корыстолюбия и невежества» (35).

Разумеется, намеренно утрирую. Были в тех давних дискуссиях и точные постановки проблемы, и собственно праксиологические решения (78, 84).

И все же презумпция доверия не очень убедительная, ибо противостояние (осознанное или ненамеренное) морализаторским клише, идейно-нравственным шаблонам может обернуться моральной нейтрализацией проблемы успеха со всеми противоречиями развития праксиологии без этики.

Завершая характеристику праксиологической «составляющей» ЭДИ, еще раз подчеркну, что задача заключается не в простом противопоставлении ценностей морали и логики успеха, не в уничтожении от имени первого – смыслового измерения достоинства второго – пользы и, конечно, не в нейтрализации успеха во имя спасения его от морализаторских искажений. Речь идет о понимании многообразия нравственных идеалов и ценностей, в число которых входит и ценность успеха как равноправная среди иных моральных ценностей, в том числе и прямо негативных в отношении к нему. Установка на успех этически значима, если стимулирует человека стать хозяином своей судьбы, не позволяет ему стать пешкой в игре обстоятельств.

И если Д. Карнеги и авторы подобных работ дают нам прекрасные сборники праксиологических правил успешной жизни, то этико-праксиологические игры – это активация моральной рефлексии по поводу смысла этих правил и, благодаря игровому потенциалу, способ освоения содержания этих правил успеха в лабораторных условиях. И если принять трактовку творчества Карнеги как праксиологическую моралистику, то ЭПИ – смежный, дополнительный способ связи этики успеха с практикой, отличающейся от потенциала такой моралистики – как традиционной для этики системы связи с моралью–признаками и эффектом игрового моделирования с его инновационным эффектом как в сфере исследования, так и в сфере «воспитания выбором».

2.3. Игра этическая?

Наверное, для развлечения гостей, не знающих карты, и придуманы игры, ставшие настоящим проклятием гостиных – все эти «чем дело кончилось», «слова» и тому подобное. Бывают еще любители изощренных пыток над ближними, которые заставляют вас сочинять стихи на предложенные темы. Подобные развлечения, несомненно, свидетельствуют о том, что наказание скукой может доставлять какое-то извращенное удовольствие.

Из всех способов такого времяпровождения самый невыносимый – это игра в ситуации. Вообразите, что произошла катастрофа, вы можете спасти только одного человека и должны выбрать между ребенком, красивой женщиной и знаменитым ученым; кому бы вы отдали предпочтение? Другой пример: если бы вам пришлось провести остаток дней на необитаемом острове и вы могли бы взять с собой только двенадцать книг, какие бы вы выбрали? ...

С. Моэм Из библиотечки путешественника.

«Собственно» этическая составляющая? А что осталось на ее долю после того, как в §§ 2.1 и 2.2 первые две «составляющие» метода ЭДИ «просвечивались» именно через моральное измерение?! Однако в этом параграфе нам предстоит и перекинуть мостик к Препринту II, конкретизируя представления этико-прикладного знания о специфике взаимодействия этики, морали и воспитания; особенностях деятельности личности как субъекта морального выбора; взаимопроникновении этической теории и моральной практики в процессе морального творчества. Именно эти черты помогают методу ЭДИ (ЭПИ) обрести возможность выступать в роли организатора процесса сотворчества этики, морали, воспитания в нравственном развитии личности.

Попытаюсь пояснить свою версию «сверхэффекта» ЭДИ в нравственном развитии личности через различение «менеджера» и «пассионария». Характеризуя игру как возможность испытания всех заложенных в ситуации жизненных сценариев, как «сверхсвободу», я полагаю, что в ЭДИ человек делает больше, чем ему самому «надо» (в этом отличие пассионария от оптималиста-менеджера). ЭДИ совершает нравственное открытие: в менеджере открывает пассионария.

Опираясь на уже приведенные ранее характеристики экстремальности игровой моральной ситуации, ее обнаженной и гипертрофированной нравственной конфликтности, здесь можно лишь подчеркнуть, что «воспитание выбором» в условиях ЭДИ стимулируется максимализацией (за счет условности ситуации, например, «Суд будущего») не только набора альтернатив, позиций, ценностей, но и санкций – норм-рамок и норм-целей, санкций запретительных и побудительных. В свою очередь эта максимализация практически исключает возможность «пройти мимо», уклонение от ответственности, ответственности собственно **моральной**.

В отличие от «чисто» имитационной или «чисто» реализационной игры

роль участника ЭДИ определяется мерой субъектности выбора как целостного акта поступка, а не просто ролью субъекта послеигрового действия. Дело в том, что любое действие во время ЭДИ, самоопределение к любой позиции, ситуации, команде уже моделируют ситуацию морального выбора: моральную позиционность, моральную конфликтность, моральное творчество и т. д.

Тема моральной позиционности (конфликтности) в ЭДИ представляется стержневой для характеристики этической «составляющей». Собственно, без мотивации свободного выбора, самоопределения к той или иной позиции участника игры и не примут предлагаемого им статуса, например, морального эксперта, игра потеряет для них смысл игры как таковой (8, с. 85; 51, с. 75). Разумеется, моральная позиционность, этическая конфликтология не противопоставляются здесь традиционно обрабатываемым на разного рода деловых играх предметно-профессиональной позиционности, организационно-ведомственной конфликтологии и т. п. Более того, поскольку редки «чисто» ЭДИ (ЭПИ), постольку и этические конфликты, ситуации морального выбора в целом присутствуют на ЭДИ в ткани других позиционных интересов или их конфликтов. Отличие же в том, что ЭДИ моделирует конфликт моральных субъектов, а не профессиональных ролей. Участник игры играет свою роль, но это термин драматического тезауруса, а не этического словаря.

В последующем Препринте (IV) нам еще предстоит рассмотреть конкретные аспекты моделирования нравственных конфликтов и способов их гуманитарной экспертизы. Здесь же хотелось бы показать потенциал этической «составляющей» с точки зрения взаимодействия различных видов игрового движения, взаимообогащения и взаимокритики разных игровых подходов и игровых культур.

Строгую квалификацию общего и особенного между ЭДИ и иными видами деловых игр мы еще только начали проводить в этом Препринте. Но с достаточной определенностью могу сказать, что этическая «составляющая» ЭДИ (ЭПИ) характеризует роль этого метода в целом не только для целей «собственно» нравственной жизни личности, но и для нравственного обеспечения (экспертизы и консультирования) целей и средств иных видов деловых игр.

Часто ли у разработчиков различного вида деловых игр возникают этические проблемы? Разумеется, некоторые из них озабочены и психологическими аспектами игры («распредмечивание», «мотивация», «выход из игры» и т. д.), считая обязательным участником авторской команды игры психолога. Но не выносятся ли «за скобки» внутренняя проблема игрового феномена, в том числе и в деловой его модификации: «лицемерность поведения», «бисерность статуса», «манипуляционный соблазн» и т. п.? Как учитывается содержащийся в игре момент несвободы?!

Уверенность практиков, самостоятельно разрабатывающих игры, надо, на мой взгляд, подстраховать не только специальными монографиями и методическими разработками конкретных видов игрового движения, но и активизацией рефлексии о **смысле** игры, который не может (и не должен) быть сведен к «примерке», «тренингу» и прочим утилитарным предназначениям. Игровая методология несет в себе ген технократичности-манипуляторства в отношении к мотивам участия в игре, апологетики в отношении к ценности моделируемых проектов, программ, решений и т. п.

Этические деловые игры берут на себя – должны взять – в этом случае роль ценностного контроля, экспертизы и профилактики возможной диверсификации метода деловых игр в различных сферах управления и обучения.

Иначе широкий фронт деловых игр в сегодняшней управленческой практике, в подготовке кадров и т. п. может обернуться трансформацией «игры для пользы дела» в «бюрократические игры»; этическая «составляющая» в этом плане обеспечивает выявление скрытых целей такого рода «бюрократических игр», постановку и реализацию действительно гуманных целей обучения, проектирования, воспитания, выбор соответствующих им средств, критику прагматической «технологии управления».

Любая деловая игра – обоюдоострое оружие (специально об этом речь пойдет в Препринте IV). Относится эта констатация и к собственно этическим деловым играм, которые не просто «сопровождают» моделирование каких-либо сфер человеческой деятельности, но прямо «работают» на различные виды прикладной этики (политическая этика, этика гражданского общества, профессиональная этика, этика воспитания и т. п.). Сверхзадача ЭДИ, ее этической составляющей – развитие культуры морального выбора при решении любой проблемы, этико-праксиологическая экспертиза любого из моделируемых социально-технологических элементов и т. п. Этическая «составляющая» в таком случае стремится испытать любую инновацию перестроечного периода на достоинство выбора в мире идеалов и ценностей, целей и средств; попытаться уже в модельных обстоятельствах проявить скрытые болевые точки, определить готовность субъекта к противостоянию им, передать ему прецеденты справедливых решений, стимулировать поиск, поддержать в поражении...

В заключение (моменты, характеризующие этическую «составляющую» с большей полнотой, отражены в моих публикациях, посвященных ЭДИ как моральному творчеству (13, 15, 18) хочу высказать предположение о том, что интересы этической «составляющей» прямо ориентированы на весьма близкое будущее, когда сформируется самостоятельный вид морально-этических (а не просто этико-прикладных) игр. Уместно подкрепить это убеждение апелляцией к работам специалистов по игровому методу. Здесь должны привлечь внимание аргументы о «новой эре игры», о выходе «игрового космоса» на новый виток развития, указания на необходимость таких шагов, которые бы сделали игру союзницей и детей, и школы, и общества в целом, для чего важно выйти за пределы привычных ограничений, найти ранее неведомые стыковки (4, с 211). Плодотворны и результаты анализа социальных функций игры – изучение и освоение среды, в которой человеку предстоит действовать; причем речь идет именно о самых «молодых» играх, в отношении которых делается прогноз о том, что и они станут атрибутом общественной жизни, как игры детские, спортивные и т. д. (51 с. 94).

И последнее замечание. Важно акцентировать роль внутриэтического ресурса в развитии потенциала метода ЭДИ. Этот акцент необходим потому, что инновационность метода нередко связывают с внеэтической сферой – с организационной теорией, системным подходом, инноватикой и т. п. Связь же эту не следует ни преуменьшать, ни преувеличивать. Однако основной резерв совершенствования метода содержится именно в этико-прикладном знании.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, первые шаги в познании природы ЭДИ (ЭПИ) позволили нам представить панораму «древа игры» и попытаться определить место и роль этической версии в игровой культуре, установив меру возможности трактовать «гомо моралес» как «гомо люденс», а игру как метод освоения морального выбора.

В следующем Препринте (IV) «Этико-праксиологические игры: грани фронестики» нам предстоит рассмотреть такие вопросы, как:
«земное притяжение» игровой фронестики;
игра как школа этики борьбы и сотрудничества в конфликте;
природа фронестического эксперимента;
кодекс ЭДИ.

ЛИТЕРАТУРА

1. **Абрамова Н. Т.** Мозаичный объект: поиски оснований единства.– Вопросы философии, 1986, № 2.
2. **Абчук В.** Правила удачи. – М., 1986.
3. **Аверинцев С.С.** Культурология Йохана Хейзинги. – Вопросы философии, 1969, № 3.
4. **Азаров Ю.П.** Игра. Размышления о нравственном воспитании. – Новый мир, 1983, № 6.
5. **Азаров Ю.** Искусство любить детей. – М., 1987.
6. **Айламазьян А.М., Лебедева М.М.** Деловые игры и их использование в психологическом исследовании. – Вопросы психологии, 1983, № 2.
7. **Альпин А.П.** Риск. – М., 1988.
8. **Амонашвили Ш.А.** Игра в учебно-познавательной деятельности младших школьников. – Перспектива, 1987, № 1.
9. **Аннинский Л.А.** Больше... Меньше... – Советская культура, 21 октября, 1989 г.
10. **Апинян Т. А.** Игра в контексте современной буржуазной философии. – Философские науки, 1988, № 9.
11. **Арстанов М.Ж., Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С.** Проблемно-модельное обучение. Вопросы методологии и технологии. – Алма-Ата, 1980.
12. **Афанасьев Г., Дымарский В., Петрунько О.** Игра в собрание. – Московские новости, 1989, № 4.
13. **Бакштановский В.И.** Моральный выбор личности: альтернативы и решения. – М., 1983.
14. **Бакштановский В.И.** Этика как практическая философия: традиционные образы и современные подходы. – М., 1983.
15. **Бакштановский В.И.** Моральное творчество: союз теории и практики. – В кн.: Методологические проблемы исследования социалистической морали и нравственного воспитания. – М., 1987.
16. **Бакштановский В.И.** Этика и праксиология. – Этика (Варшава), 1981, № 19 (на польск яз.).
17. **Бакштановский В.И.** Методические рекомендации к исследовательскому проекту метода и цикла этических деловых игр. – Тюмень, 1986.
18. **Бакштановский В.И.** Лаборатория в Храме свободы (II). – Тюмень, 1989.
19. **Бакштановский В.И., Согомонов Ю.В.** Введение в теорию управления нравственно-воспитательной деятельностью. – Томск, 1986.
20. **Бакштановский В.И., Чурилов В.А.** В ситуации выбора. – Коммунист. 1989, № 13.
21. **Бакштановский В.И., Согомонов Ю.В.** Введение в политическую этику. – Москва – Тюмень, 1990.
22. **Батыгин Г.С.** «Место, которого нет» (феномен утопии в социологической перспективе). – Вестник АН СССР, 1989, № 10.
23. **Бахтин М. М.** Проблемы по этике Достоевского. – М., 1979
24. **Бахтин М. М.** Эстетика словесного творчества. – М., 1979.
25. **Беляева Н., Романов А.** Соблазн или страх компромисса. – Московские новости, 1990, № 4.
26. **Берн Э.** Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – М., 1988.

27. **Бунте М.** Интуиция и наука. – М., 1967.
28. **Буске М.М.** Что заставляет нас играть? Что заставляет нас учиться? – Перспективы, 1987, № 4.
29. **Ведин И.** Теорема жизни. – М., 1988.
30. **Ворошилов В.** Феномен игры. – М., 1987.
31. **Вучков Ю.** Искусство жить. – М., 1989.
32. **Выготский Л.** Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. – Вопросы психологии, 1966, № 6.
33. **Гадамер Х.-Г.** Истина и метод. Основы философской герменевтики. – М., 1988.
34. **Галин А.** Когда ходуном ходит зал. – Литературная газета, 26 июля, 1989 г.
35. **Гельман А.** Гарантия победы. – Литературная газета, 1984, № 33.
36. **Генкин В., Кацура А.** Лекарство для Люс. – Сборник научной фантастики. Вып. 28.– М., 1983.
37. **Гройсман А.Л.** Проблемы ролевой психотерапии – В кн.: Психологические механизмы регуляции социального поведения. – М., 1978.
38. **Геронимус Ю. В.** Игра Модель. Экономика. – М., 1989.
39. **Гессе Г.** Игра в бисер – М., 1969.
40. **Гиг Дж., ван.** Прикладная общая теория систем. Ч. II.—М., 1981.
41. **Гилберт Д., Малкей М.** Открывая ящик Пандоры: Социологический анализ высказываний ученых. – М., 1987.
42. **Голенпольский Т.Г., Шестаков В.П.** «Американская мечта» и американская действительность. – М., 1981.
43. **Грэм Р.Г., Грэй К.Ф.** Руководство по операционным играм. – М., 1977.
44. Гуманитарные проблемы освоения. Под ред. В.И. Бакштановского и Т.С. Караченцевой. – Москва – Тюмень, 1990.
45. **Гуревич М.** Любовь, фантазия и расчет. – Литературное обозрение, 1985, № 11.
46. **Демин М.В.** Природа деятельности. – М., 1984.
47. **Дробницкий О.Г.** Понятие морали. – М., 1974.
48. **Добринская Е.И., Соколов Э.В.** Свободное время и развитие личности. – Л., 1983.
49. **Донченко Е.А., Титаренко Т.М.** Личность: конфликт, гармония. – Киев, 1987.
50. **Дудченко В.С.** Программирование нововведений как саморазвивающейся системы. – В сб.: Нововведения как фактор развития. – М., 1987.
51. **Ефимов В.М., Комаров В.Ф.** Введение в управленческие имитационные игры. – М., 1980.
52. **Жариков Е.** Школа Успеха – Газета «Успех», 1990, № 1
53. **Жигульский К.** Праздник и культура, – М., 1985.
54. **Зинченко В.П., Жуков Ю.М.** Предисловие к кн.: Дейл Карнеги. Как завоевать друзей и оказывать влияние на людей. – М., 1989.
55. **Иванова Н.** Химера. – Огонек, 1990, № 35.
56. Игра и мистерия. – В кн.: По страницам самиздата. – М, 1990.
57. Игровое моделирование: теория и практика. – Новосибирск, 1987.
58. **Ионин Л.** Оправдает ли частник авансы. – Неделя, 1987, № 42.
59. **Комаров В.Ф.** Управленческие имитационные игры. – Новосибирск, 1989.

60. **Копринаров Л.** Опережающее воспитание и игровой метод. – В сб.: Этика. Мораль. Воспитание. – Новосибирск, 1982.
61. **Корнеев П. В.** Жизненный опыт личности. – М., 1985.
62. **Крюков М.М., Крюкова Л.И.** Принципы отражения экономической действительности в деловых играх. – М., 1988.
63. **Левада Ю. А.** Игровые структуры в системах социального действия. – В сб.: Системные исследования. Методологические проблемы. – М., 1984.
64. **Леви В. Л.** Искусство быть другим. – М., 1981.
65. **Логина Н.** Учитель XXI века.–Литературная газета, 21 июня, 1988 г.
66. **Лотман Ю. М.** Структура художественного текста. – М., 1970.
67. **Льюс Р. Д. и Райфа Х.** Игры и решения. – М., 1961.
68. **Мангучарова Е., Хромченко М.** Игра как жизнь, – Известия, 1985, №№ 324/325; 325/326; 326/327.
69. **Михайлов А.В.** Й. Хейзинга в историографии культуры. – В кн.: Й. Хейзинга. Осень средневековья. – М., 1988.
70. **Моисеев Н.Н.** Математик задает вопросы... – М., 1974.
71. **Моисеев Н.Н.** Человек и Ноосфера. – М., 1990.
72. **Момов В., Бакштановский В., Согомонов Ю.** Прикладная этика. – София, 1988 (на болг. яз.).
73. **Морено Дж.** Социометрия. Экспериментальный метод и наука об обществе – М., 1958.
74. **Оссовская М.** Рыцарь и буржуа. – М., 1988.
75. **Панкин А.** Возможны варианты. – Новое время, 1989, № 46.
76. **Паркинсон С. Н.** Законы Паркинсона, – М., 1989.
77. **Попов В.** Кузнец своего несчастья.–Литературная газета, 1984, № 23.
78. **Попов С.В., Щедровицкий П.Г.** Конкурс руководителей – М., 1989.
79. **Пригожин А. И.** Игровой подход в управленческом консультировании нововведений.– В сб.: Проектирование и организация нововведений. – М., 1987.
80. Проблемно-деловая игра как метод управления общественным развитием. – Саратов, 1989.
81. **Рассадин С.** Гений или злодейство или дело Сухова-Кобылина. – М., 1989.
82. **Розин В.М.** Методологический анализ деловой игры как новой области научно-технической деятельности и знания. – Вопросы философии, 1986, № 6.
83. **Розов В.** Умеете ли Вы бороться. – Литературная газета, 1984, №23.
84. **Рыбальский В.** Проверить игрой... – Социалистическая индустрия, 28 июля, 1987 г.
85. **Салуцкий А.** Уметь жить! – М., 1980.
86. **Сараскина Л.** Все это уже было. – Век XX и мир. 1989, № 5.
87. **Соловьев Э.Ю.** Личность и право. – Вопросы философии, 1989, №8.
88. **Столович Л.Н.** Жизнь – творчество – человек. – М., 1985.
89. **Титаренко А.И.** Антиидеи. – М., 1984.
90. **Толстых А.В.** Куда ведут добрые намерения? – Предисловие к кн.- Дейл Карнеги. Как завоевывать друзей и оказывать влияние на людей.– М., 1990.
91. **Трубина Е.Г., Шабурова О.В.** Политика как игра: смысл и правила. – В сб.: Этика и социология политической деятельности. Тезисы к симпозиуму Ч. 2. – Владимир, 1990.
92. Управленческие имитационные игры. – София, 1983.

93. **Устиненко В.И.** Место и роль игрового феномена в культуре. – Философские науки, 1980, № 2.
94. Философские проблемы деятельности (материалы круглого стола). – Вопросы философии, 1985, № 5.
95. **Финк Е.** Основные феномены человеческого бытия. – В кн. Проблемы человека в западной философии. – М., 1988.
96. **Фромм Э.** Бегство от свободы. – М., 1990.
97. **Шляпентах В.** Как сегодня изучают завтра. – М., 1986.
98. **Шомова С.** Вглядишься в себя. – Литературное обозрение, 1989.
99. **Эльконин Д. Б.** Психология игры. – М., 1978.
100. **Эпштейн М.** Парадоксы новизны. – М., 1988.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение. Игра – еще не осознанная необходимость	3
Глава 1. «Гомо моралес» как «гомо люденс»	5
1.1. Аргументы «метафизики игры».....	5
1.2. Аргументы здравого смысла.....	12
1.3. Аргументы игрового движения.....	19
Глава 2. Игра как модель освоения ситуации морального выбора.....	28
2.1. Игра?	31
2.2. Игра праксиологическая?	38
2.3. Игра этическая?	49
Заключение	51
Литература	53

Фил. изд-ва «Тюменская правда»

Заказ 2515. Тираж 350. 3.01.91 г.