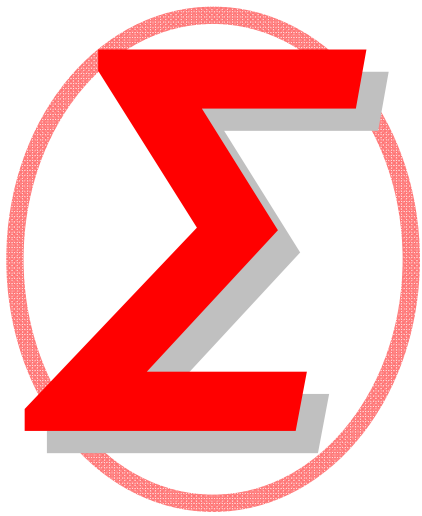


И. Фишман



СУММА МЕТОДОВ

*Построение универсального
архитектурически полного
и упорядоченного кейса методов,
оснащающих вторую категорию системы*

Одесса

январь 2008 г.

Оглавление

Введение

1. Постановка вопроса
2. Методософия
3. Софийные онтологии
4. Антропософия

Часть 1. Σ Методологии

5. Σ Методов работы с формой
6. Сферообразующие начала инженерии
7. Игровой Канон
8. Каноническая Игра
9. Деловая Игра
10. Организационно-деятельностная Игра
11. Олимпийская Игра
12. Опыт практики Канонических Игр
13. Подготовка и проведение Канонической Игры

Часть 2. Σ Алхимии

14. Σ Методов работы с материалом
15. Алхимии Влияния
16. Алхимии Финансов

Итоги: Σ Методософии

В тексте смысловые ударения выделены **жирным** шрифтом; цитаты, речевые обороты и названия – *курсивом*; базовые термины Методософии – подчеркиванием. Содержание подчеркнутых терминов будет подробно раскрыто в последующих текстах и в глоссарии.

Введение

– Среди категорий существует какая-либо иерархия?
– Вопрос понятен. Я вас сразу должен разочаровать – нет. И, видимо, не может быть. Вы фактически меня спрашиваете: есть ли иерархия среди наших человеческих инструментов. ... Я не знаю. У меня есть сомнения. Мне бы очень хотелось систематизировать категории. И я эту мысль не оставляю в силу своей настырности и упрямства. Но мои ученики меня за это презирают и говорят: «Нет, и не может быть! Этот чудака не понимает, что это же основное требование к категориям. Их мощь и заключена в том, что каждая категория сама по себе». ... Я не отказываюсь от этой мысли. **Это было бы так здорово, если бы такая систематизация была возможна.** Но, с другой стороны, я понимаю их аргументы – что этого не может быть, поскольку этого не может быть никогда. (1, 542)

1. Постановка вопроса

В любой области все многообразие теоретических изысканий и практической деятельности, проходящее как чистый Е-процесс, с определенного момента обречено разрастаться как бесформенная раковая опухоль бесполезного содержания, которое, когда выйдет ему положенный срок, **бесследно** канет в Лету. Но чтобы *наследить в истории*, рыхлая и аморфная масса должна в *час X* обрести свою организованность.

Не раньше, но и не позже! **Преждевременная** формализация не даст возможности пройти весь необходимый объем внутриутробного развития и создать ту идеальную конечную форму, которая бы могла обрести *живой дух*. Но если **момент родов** подошел, а идеальная форма не достигнута, то дух не может войти в не соответствующую ему форму и отступает; тогда и начинается дальнейший бесформенный и бессмысленный рост – движение в никуда.

Очевидно, что для методологии этот *час X* пробил!

Пришла пора духу методологии обрести тело (*корпус*), а для этого необходимо весь полученный опыт обобщить в некоей архетипически полной и упорядоченной форме, которую мы в старом добром схоластическом духе назовем СУММОЙ (Σ). Поскольку методология – это учение о *методе*, то обоснование возможности и описание Σ *методов* дало бы возможность родиться тому, что уже так долго вызревает, перезрело и пошло на убыль. И это не просто внутренняя трагедия методологии, но начало катастрофы цивилизационного масштаба, ибо если в едином социальном организме заболевает **самый важный орган**, то и весь организм будет обречен, даже если все остальные органы сами по себе здоровы.

Так что сама жизнь, бесконечно усложнившаяся за последние 50 лет, **экзистенциально** требует адекватного к себе отношения, подхода и инструмента. Разрозненные методы могут лишь распродаваться по

отдельности, решая проблемы своих покупателей, но усугубляя проблемы всех остальных людей. Для того, чтобы методы стали самодостаточной ценностью и перестали продаваться, они должны лечь в основу принципиально новой инженерии, которая в отличие от своего эрзаца, не убивала бы все живое. Но для этого она сама должна осуществиться как **живое целое**, что возможно, если в ее основание будет положена Σ *методов*.

И *Эскалибур* ждет своего героя; но каждый человек, в ком бьется пульс современной эпохи, не должен **ждать** героя, а знать, что колокол звонит по нему. И ему будет дано *вытащить меч из скалы*, если он готов совершить невозможное: то, *чего не может быть, поскольку без него этого может не быть никогда*.

* * *

В основание **возможности** Σ *методов* положим весьма простое рассуждение. Вторая категория системы задает нам всю возможную полноту рассмотрения объекта на четырех уровнях:

- *структура*
- *процессы*
- *функции*
- *морфология*.

За пределами этих четырех слоев остается *материал*, который, нужно рассматривать как нечто принципиально иное, из ряда вон выходящее по отношению к этим четырем. Компетенция методологии, собственно, и не выходит за рамки этих четырех, поскольку, продолжая аристотелевскую традицию и доводя ее до высшего развития, она *снимает формы с материала* и работает с четырьмя видами **форм**, и на этом принципиально останавливается, поскольку **материал** с этой точки зрения – это *чисто гносеологическая категория* (2, 56), т.е. то, что остается после снятия всех форм.

Так вот, *достаточно сумасшедшая, чтобы оказаться правдоподобной*, мысль заключается в том, что построение Σ *методов* станет возможным, если будет найден архетип для **методов работы с четырьмя формами**, и, более того, открыт **подход к работе непосредственно с материалом**, и здесь также найден соответствующий архетип.

Вопрос о методах по отношению **непосредственно** к материалу, с точки зрения методологии, по понятию, невозможен. Значит, это требует выхода за рамки методологии. Условно назовем эту область *Алхимией*.

Теперь мы имеем принципиальный архетип, который можно положить в основу Σ методов: **корпус методов работы с формой и корпус методов работы с материалом**. Это же можно выразить и с несколько другой точки зрения: методы работы в *действительности* мышления и методы работы в *реальности* субстанции. Эти два корпуса методов можно условно назвать, в соответствии с одноименными областями знаний и практики: **Методология** и **Алхимия**.

В этом смысле вся Σ методов может быть названа *Методософией* (метод по греч. – *Путь*, **софия** – *мудрость*).

2. Методософия

*Здесь человек покушается на прерогативы Господа Бога, мыслит себя равным ему. Он не только знание об объекте имеет, но еще хочет увидеть объект на самом деле, как он есть – минуя знание. Он хочет непосредственно созерцать объект. Даже выражение такое появилось: знать истину непосредственно. Это действительно прерогатива Господа Бога: только он видит объект как он есть на самом деле. Кстати, это сегодня поворотная ось всего научного и технического мышления, и вы сейчас поймете, почему это так. Я еще раз проигрываю этот момент. Вводя схему двойного знания, человек покушается на прерогативы Господа Бога. Он хочет знать больше, чем ему дано по природе. Ведь мы знаем объекты только через знания. А теперь, набравшись окаянства, человек говорит: мне мало знать объекты через знания, я хочу знать объект сам по себе, следовательно, не таким, каким он представлен в моем знании. С такой постановки вопроса начинаются методология и наука. Это есть **попытка** ответить на вопрос об объекте, как он устроен на самом деле, минуя наше знание. (4, 303)*

София, в отличие от *логики*, дает возможность взойти от мыслительной конструкции непосредственно к *сущности*. Пусть это не покажется сползанием в область туманной мистики, в которой мышление в принципе невозможно. Простейший пример проиллюстрирует нам это.

Допустим, мы смотрим какой-нибудь глубокий психологический сюжет (например, из фильмов Бергмана). Поведение героев не оставляет нас равнодушными, и мы начинаем рассуждать о причинах того или иного поступка. Но на самом деле все наши рассуждения – лишь *мыслительные леса* к объекту; самого объекта они не касаются. А если от **лесов** перейти к объекту, то все наши рассуждения с плоскости сюжета немедленно аннулируются: **персонаж** поступил так, а не иначе, не в силу сюжетных линий, а потому что на киноплёнку были зафиксированы именно такие действия и слова **актера**, который в данном случае и есть подлинный *актер*! Все поступки персонажа – лишь отражение, тень его реального бытия на съемочной площадке; он – единственная реальность, и только он имеет статус существования – *онто*. Рассуждения о сюжете лежат совсем в другой плоскости: их содержание, хоть и открывает **причину** поведения персонажа, ни в коей мере его не создает!

И все же, заметим, для нас бесконечно важнее размышлять о поведении персонажа, чем о том, что происходило на съемочной площадке! – Так что *София* все же не отвергает *логию*, а включает ее в свой *арсенал*, ибо только в этом случае возможно достижение полноты.

На первый взгляд – ничего нового; более того, ведь в этом вся суть СМД-подхода: работать одновременно на двух досках. Но вернемся к нашему примеру с фильмом.

То, что происходит на экране, мы **непосредственно** воспринимаем. Но то, что происходило на съемочной площадке, мы можем лишь **реконструировать**. При этом мы получаем *рабочую онтологию*, которая, так же как и наши рассуждения о сюжете, является мыслительной конструкцией. Если бы нам удалось воспринять реальность настоящего актора, то это не было бы мыслительной конструкцией, временной онтологией, которую в случае необходимости можно заменить на другую. Такую онтологию можно назвать *софийной*.

3. Софийные онтологии

«Я ссылаясь на Карла Поппера и сказал, что его принцип самостоятельного существования идеальных содержаний и сущностей отнюдь не смешон и не представляет собой идеалистической ошибки, а есть принцип жизненно важный, без которого развивать мышление и деятельность нельзя. Надо понять, что реально существуют сущности или идеальные содержания. И это есть подлинный мир, а мир феноменальный – мир проявлений – есть, по сути дела, эпифеноменальный. Без понимания этого, с моей точки зрения, нельзя обеспечить не только нормальное культурное развитие, но даже решение житейских дел. Люди, которые не понимают этого принципа: что сущности реальны, и жить надо принципиально, – ориентироваться на эти сущности, а не на социальную ситуацию, – ничего не могут сделать» (3, 565)

Конечно, наш пример с рассуждениями по поводу сюжета фильма является аналогией и еще не дает представления о софийной онтологии. Ведь, в конце концов, все же в иных случаях можно приехать на съемки, увидеть происходящее на съемочной площадке и реальные обстоятельства, в которых актер совершал действия, которые затем запечатлелись на пленку. *Сущность*, в этом смысле, **принципиально** чувственно не воспринимаема. Поэтому до сих пор верным тоном в культуре было отрицание возможности непосредственного познания сущности, как антинаучной и даже шарлатанской.

Но времена меняются. В ходе естественной эволюции человеческого сознания и интериоризации всего накопленного опыта интеллектуальной культуры открываются **новые** возможности восприятия. Нужно только уметь отличить новое от **атавистического**.

Прежде всего, разберем культурно-историческую канву софийной онтологии. До Аристотеля – вплоть до его учителя Платона – такой род мировосприятия был культурной нормой, которую отнюдь нельзя признать инфантильной. Но если допустить:

- ❖ что существует эволюция человеческого сознания;
- ❖ что она имеет смысл;
- ❖ что смысл ее в эмансипации человека от природно-духовных сил универсума, из которых он произошел, и обретение им *самостояния*;
- ❖ а это достижимо единственным образом – через **привитие мышления**;
- ❖ а это возможно только тогда, когда у человека возникает **автономный внутренний мир**,

то становится понятным, что такое непосредственное восприятие *природы вещей*, действующее на сознание всезахватывающе и оглушающее, должно было померкнуть, чтобы человек сам, своими собственными душевными усилиями постигал мир и из свободы вырабатывал к нему свое отношение.

И если предположить:

- ❖ что в ходе последних более чем 20 веков *аристотелизм* в той или иной форме выполнял свою задачу по созданию интеллектуальной культуры, создавая мыслительные леса для ослепшего человечества;
- ❖ и одновременно с этим шла интериоризация достижений интеллектуальной культуры, что и давало вызревание человеческому сознанию в ходе его естественной эволюции (как E-процесса);
- ❖ что каждый современный культурный и интеллектуально развитый человек имеет достаточно зрелый внутренний мир;
- ❖ что эволюционная зрелость человеческого сознания на сегодняшний день делает необходимой **передачу дальнейшей эволюции сознания в руки самого человека** (формирование его как И-процесса);
- ❖ а значит, нисходящая ветвь эволюции человеческого сознания выполнила свою задачу, и начинается новое восхождение, но уже в другом качестве: в свободе и ответственности за свой дальнейший путь;
- ❖ и при этом пробуждаются совершенно **новые способности**, а значит и новые возможности углубления мышления, **прободения** его сквозь внешние восприятия до непосредственного восприятия *сущности*,
- ❖ что именно **тотальный мыслительный характер** такого восприятия отличает его от древнего атактистического ясновидения и оправдывает возникающий здесь объект – *софийную онтологию* – как шаг вперед, не уничтожающий мышление, а развивающий его дальше,

то нужно признать, что игнорирование всего этого и отказ (сознательный или нет) от принятия дельнейшей эволюции сознания в свои руки приведет к дальнейшему нисхождению, а мышление, которое должно было сделать следующий шаг, и вовсе деградирует и уже будет встречаться гораздо реже, чем танцы лошадей, и применимо нигде и никогда не будет.

И просто грустная ирония по этому поводу неуместна: это означает лишение человечества его эволюционной задачи, его миссии, его *первородства*, превращение его в чисто природный феномен, Е-процесс, т.е. фактическое его **уничтожение**.

Так что в этот судебный момент в полный рост встает вопрос о том, как достичь *софийного познания*.

* * *

Волшебный ларчик раскрывается, если найти к нему *ключик*: осознать, что среди всех объектов есть *ключевой* – это Человек. Не зря древние говорили, что он – мерило всех вещей. И этот антропоцентрический подход является в данном случае решающим. Однако внутри оказался еще один ларец (будем надеяться, что последний, и что там – *смерть кощеева*): все равно остается вопрос: как построить *софийную онтологию Человека*?

Но присмотримся: ключик к **этому** ларцу мы как раз держим в своих руках – начинать нужно с Себя! Самая первая софийная онтология, которая должна быть построена, и которая в то же время является ключом ко всем остальным онтологиям, – это Я Сам. Я есть тот уникальный объект, по отношению к которому я **в полной и исключительной мере** имею все полномочия и прерогативы Господа Бога. Такую особую софийную антропологию и антропотехнику можно назвать *Антропософией*.

Путей к себе много – столько, сколько *человеков*. Но, находясь на путях СМД-методологии, для познания собственной сущности – построения *собственной софийной онтологии* – применим вторую категорию системы к Человеку в себе.

4. Антропософия

«Что же такое человек? А человек имеет эти пять планов: определенная совокупность процессов, структуры связей и функции, задаваемые этим связями, и еще материал и организованность материала» (2, 35).

Чтобы сделать вторую категорию системы операциональной на таком особенном объекте, снова вспомним Аристотеля, а именно, его четыре первоэлемента: *земля, вода, воздух, огонь*.

Нетрудно сопоставить, что они соотносятся с четырьмя слоями, описанными второй категорией системы:

- структура есть нечто сформированное, кристаллизованное;
- процессы – текучее, но устойчивое, циклически повторяющееся;
- функции – подобно воздушной стихии, нечто активно распространяющееся вовне;
- а морфология, как самый глубинный слой, возникающий как *след процесса на материале*, хоть и на первый взгляд есть тоже нечто устойчивое, но существенным здесь является то, что морфология застыла, **спеклась**, а не кристаллизовалась.

Формы	Первоэлементы
структура	земля
процессы	вода
функции	воздух
морфология	огонь

Материал же по отношению к четырем видам формы выступает как нечто принципиально другое – это пятый элемент, *квинтэссенция*.

В применении к человеку, в данном случае, **к самому себе**, материал перестает быть *чисто гносеологической категорией*. Человеческий материал, проработавший свои собственные формы, качественно изменяется. Прежняя *морковка-позиционер* оживает: рождается самосознающее человеческое Я – **Антропос**. Такой качественно новый человеческий материал **получает доступ к материалу любого объекта**. Только теперь возможна подлинная *субъективация* (З, с. 573) – рождение подлинного Субъекта и его самоопределение относительно объекта.

Но это не возвращение к оставленной, как детская болезнь в культуре, *субъект-объектной схеме* мировосприятия. Это возможность и право переживать объект кровно и полномочно, даже если объектом является весь мир.

* * *

Когда пробуждается Антропос, то мышление и деятельность уже более не **паразитируют** на нем, но индивидуализированным образом **осуществляются** Им самим. Построенные на этом принципе антропология и антропотехника дали бы уникальную возможность понимать и изменять мир в тождестве, имманентности.

Впрочем, современная культура **таит** в себе это достижение: это – Антропософски ориентированная духовная наука Рудольфа Штайнера – Антропософия, громадный корпус бесценных открытий которой еще ждет своего подлинного ценителя и продолжателя.

Благодаря Антропософии, появляется уникальная возможность **углубить** и **достроить** методологию до Методософии.

* * *

Первым шагом к этому и будет нахождение архетипов для обеих выявленных выше **составных частей** Методософии: *Методологии* и *Алхимии*.
Начнем с Методологии.

Часть 1. Σ Методологии

5. Σ Методов работы с формой

...Если мы положили мышление, отделив его от познания, то мы должны понять, что есть мышление познающее, в частности научное, или исследовательское, есть мышление проектировочное, и это другой тип мышления, есть, далее, мышление программирующее, и это третий тип мышления ... – мышлений вообще много разных. И надо теперь строить типологию мышлений И я так понимаю, что сегодня это одна из важнейших проблем и задач в нашей советской науке и культуре, поскольку мы понимаем, что надо поднимать архитектуру и градостроительство и много чего, а для этого надо, прежде всего, иметь представления о проектирующем, или проектном, мышлении, программирующем мышлении, мышлении, в котором принимаются управленческие решения. ... Это разные фрагменты системы мышления. Они структурно разные, или системно разные. Их надо описывать как разные системы. Вот что очень важно. Это не функции одного единого мышления, а разные типы его организации.(2, 95)

Различные виды деятельности, которые разворачиваются в действительности мышления, не могут быть объективно сконфигурированы до тех пор, пока не познан их **источник**. В лучшем случае, когда они *салятся на человеческий материал*, то фиксируются как образцы и прототипы. Однако дерзнем поставить вопрос об их источнике.

Когда говорят, например, о *сферном подходе* или *сферных процессах* – язык не врет. Как бы нелепо это сегодня ни звучало, но источники мышления и деятельности нужно искать в *небесных сферах* – в областях подвижных и неподвижных звезд. И поскольку здесь-то как раз все идеально упорядочено, то восприятие и познание этих источников сделает Σ Методов работы с формой очевидной.

Сам Космос построен в соответствии с фундаментальным архетипом, восходящим к *Изначальной троичности*, одно из проявлений которой – триада: *Прошлое – Настоящее – Будущее*; и соответственно этому из всего многообразия *фрагментов системы мышления* можно выделить **три** основных, по отношению к которым остальные будут их модификациями.

Это:

- *исследование,*
- *аналитика,*
- *проектирование.*

Очевидно, что исследованию подлежит то, что уже создано в **прошлом**, анализ происходит в **настоящем**, а проектирование осуществляется для **будущего**. Легко будет убедиться, что эти **три** задают всю полноту. Когда будут выявлены архетипы каждой из этих трех базовых деятельностей, все остальные виды деятельности, так или иначе, окажутся их частными случаями.

Антропософское познание позволяет это сделать, возвращая нам на новом современном уровне геоцентрическую систему Птолемея. Астрономия давно вытеснила древнюю мудрость о мироздании, описывая многочисленные небесные **явления**, но она окончательно скрыла их **сущность**. Астрология, неся в себе жалкие остатки этой мудрости, стала лишь питательной средой для шарлатанства, и скорее компрометирует эту мудрость, чем ее выявляет.

Иметь об этих сферах операциональное и достоверное знание, – не то, которое тешит самолюбие причастности к тайне, а то, в котором сейчас возникла острейшая потребность для повседневной жизни, – вот, что необходимо для основания *софийной инженерии*.

Ибо до тех пор, пока не будет достоверного знания о природе самого инструмента, подлинной инженерии быть не может.

6. Сферообразующие начала инженерии

Когда наука и техника (или искусства) соединяются, получается инженерия. И отличается от техники своей обоснованностью. Можно сказать так: техника есть чистое искусство, а инженерия – это искусство, опирающееся на строгие знания. (4, 262)

Здесь возникает вопрос: ведь во всем мире вузы выпускают огромное количество инженеров, мышлением и деятельностью которых создается все гигантское достояние современной материальной культуры; как же это возможно, если подлинная инженерия еще не существует?

Ответ может состоять из двух тезисов.

Во-первых, до сего момента, который выше описан как поворотный пункт в эволюции человеческого сознания, позитивные созидательные силы действовали **через** эту огромную армию инженеров, но они уже иссякли; и вот уже несколько десятилетий создается материальная культура, которая является могилой для человечества – в бездну.

Во-вторых, это только иллюзия, что материальную культуру создают *так называемые живые* (по образному выражению Р. Штайнера) – инженеры, или *руки рабочих*. Софийное познание показывает, что это – деятельность людей после земного бытия из небесных сфер.

Если отбросить мировоззренческие предрассудки, что *такого не может быть* и т.д., то открывается возможность с помощью духовной науки совершить экскурс в эти сферы, чтобы **дополнить системный подход сферным подходом**, а тем самым обрести первоначала для инженерии и получить возможность осуществлять деятельность в качестве Антропоса.

* * *

Одно дело, как человек созерцает звезды во время своего **земного бытия**; совсем другое дело, когда его сознание сущностно их переживает либо благодаря софийному познанию, либо по окончании земного бытия – в ходе **космического бытия**.

Средствами Антропософии можно достоверно описать метаморфозы сознания человека после смерти. В отличие от чисто эмпирических и ни о чем не говорящих опытов д-ра Моуди и др. исследователей клинической смерти, духовная наука подробно описывает, как человеческое сознание пребывает на различных сферах, развертывающихся на сущностном плане вокруг Земли, и его переживания, когда оно достигает сферы неподвижных звезд (Зодиак). В некотором смысле, можно сказать, что после смерти человеку открывается природа вещей, которая была доступна философам до Аристотеля. Еще Платон имел прямой доступ в эти сферы, но для блага эволюции человеческого сознания в направлении его эмансипации от его духовных источников и индивидуализации, это непосредственное видение должно было постепенно вытесняться способностью мыслить. Теперь речь, конечно, идет не о пробуждении атактистического ясновидения и не о пользовании древними знаниями, но о развитии новых способностей пробуждающегося Антропоса. Становится нормальным, чтобы природа вещей раскрывалась человеку не после смерти; более того, еще при жизни человек может начать творить.

Так вот, когда сознание (душа) *восходит по сферам планетарного космоса*, она, в некотором роде, **познает** смысл своей прожитой жизни, ей раскрываются многочисленные тайны и суть вещей. Пребывая в *сфере неподвижных звезд*, человек **перерабатывает** полученный в ходе жизни опыт. И, на пути к новому воплощению *обратно через планетные сферы*, он **готовит** свою новую жизнь.

Эти три этапа посмертного бытия человека, очевидно, соответствуют исследованию, аналитике и проектированию. Возможности, которые до сих пор открывались после смерти, теперь в качестве софийной (сферной) инженерии переходят в полное распоряжение пробужденного Антропоса, когда он постигает духовные силы подвижного и неподвижного космоса как источники всех Σ методов для этих трех разделов Методологии:

- исследование – планетные сферы на восхождении;
- аналитика – знаки Зодиака;
- проектирование – планетные сферы на нисхождении.

* * *

Постигая, источником каких воздействий являются планетные сферы и знаки Зодиака, можно разработать *путеводную нить* (по-греч. *канон*), ведущую

через мириады форм мышления и деятельности: всего разнообразия методов, подходов, способов, инструментов и т.д., – исследования, аналитики и проектирования.

В этом смысле, имеется хоть и не отрефлектированный **так**, но безусловный феномен того, как человек в ходе сознательной **земной** деятельности способен осуществить **космическое** бытие. Это происходит, когда жизнь как Е-процесс в какой-то момент перестает довлеть над человеком, а принимается им в специально организованное пространство, в выгородку посреди жизни, где человек является господином, поскольку все там разворачивается по нормам, которые он задает. Не трудно догадаться, что это уникальное переживание человек имеет во время *Игры*.

* * *

Когда объект лишь **исследован**, он еще не **освоен**.

Объект человеком освоен полностью только в том случае, если он также в подлинной *субъективации* соотнесен с самим человеком (**аналитика**) и включен в его индивидуальное целеполагание (**проектирование**).

Теперь ясно, что если Игра решает не ту или иную частную проблему, а берет всю полноту **проблем** и **задач**, связанных с каким-либо объектом, то должна быть задействована определенная последовательность и полнота методов исследования, аналитики и проектирования, соответствующая планетным сферам на восхождении, определенному обходу знаков Зодиака и планетным сферам на нисхождении.

Эта последовательность методов получила название *Игровой Канон*. Фактически это Игровой Канон инженерии.

* * *

Т.о., мы продвинулись в разработке Σ *Методологии*, получив ее тройственный архетип, коренящийся в планетных сферах и сфере неподвижных звезд, и увидели соответствующую этому последовательность игровых процедур для **полного** освоения объекта.

7. Игровой Канон

Итак, я утверждаю, что мыслительный процесс есть, как минимум, двух-плоскостной процесс – процесс, одновременно развертывающийся в знаковых формах и в объективном содержании. Но он может быть и трехплоскостным, и четырехплоскостным и двадцатиплоскостным – все зависит от степени развитости мышления. (1, 532)

Согласно **сущностной** системе Птолемея (в отличие от **явленной** системы Коперника), в центре мы имеем Землю, а вокруг нее простираются планетные сферы: Луна, Меркурий, Венера, Солнце, Марс, Юпитер, Сатурн. Далее простирается сфера неподвижных звезд (знаки Зодиака).

Дальнейшей работе нужно предпослать некоторые замечания.

Названия планет первоначально принадлежали вовсе не видимым астрономам планетам, а планетным сферам, которые описывались траекторией движения соответствующей планеты вокруг Земли.

Заимствуя древние названия из старинных манускриптов, астрономы перепутали названия Меркурия и Венеры. Поскольку названия являются сущностными, мы вернемся к правильным. Сфера ближайшая к солнцу называлась Венерой; а сфера между Венерой и Луной, называлась Меркурием.

В сфере неподвижных звезд, следующей за Сатурном, для нас существенными являются не созвездия, а знаки Зодиака.

И, наконец, чтобы окончательно решить все вопросы, идущие от астрономической точки зрения, подчеркнем, что планетных сфер именно семь, поскольку другие планеты (Уран, Нептун, Плутон) имеют сущностно иное происхождение: они, в отличие от остальных планет, присоединились к солнечной системе из внешнего космоса, а не отделились от Солнца.

Рассмотрим теперь подробнее космические источники Игрового Канона, т.е. импульсы, идущие из планетных сфер и знаков Зодиака.

* * *

Семь планетных сфер имеют следующие влияния:

1. ☾ Луна – в космосе играет роль отражателя (рефлектора), **источник рефлексии**;
2. ♀ Меркурий – покровитель предпринимателей, врачей и воров, *отсекает все, что лишнее*, **источник критики**;
3. ♀ Венера – способность чутко слушать, воспринимать, теплое сочувствие, **источник понимания**;
4. ☉ Солнце – управитель и гармонизатор всех планетных влияний, **источник уравнивания**;
5. ♂ Марс – активная речевая способность, **источник мыслекоммуникации**;

6. ♃ Юпитер – глобальная аналитическая способность **источник целеполагания**;
7. ♄ Сатурн – сфера, пограничная с неподвижным космосом, откуда приходят Идеи, **источник Идей**.

* * *

Каковы управляющие импульсы из сферы неподвижных звезд?

Здесь, согласно основному онтогенетическому закону, происходит в отношении объекта повторение эволюции Космоса и человека, как микрокосмоса, которая вписана в знаки Зодиака от Овна до Рыб, соответствующих современной эпохе. При этом можно выделить три больших этапа эволюции, включающих в себя по четыре знака:

- построение человека из макрокосмоса: от ♈ до ♎;
- построение человеком самого себя как микрокосмоса: от ♏ до ♌;
- самореализация зрелого человека во внешнем мире: от ♍ до ♋.

Знаки Зодиака имеют следующие **сущностные названия** и соответствующие влияния:

построение человека из макрокосмоса:

1. ♈ Овен: начало фиксируемой эволюции, когда человеческое сознание было тождественным с Мировым Логосом Всесознанием, – содержало в себе все и было всем. Происходит первый в мире «рефлексивный выход» Самого Логоса: **Он оглядывается на универсум**. Таков истинный смысл этого знака, который на древних изображениях вовсе не был абстрактным изображением Овна, но, как существенный, содержал жест оглядывания;
2. ♉ Телец: универсум, прежде тождественный с Мировым Логосом и воспринимавшийся Им как неподвижный, теперь приходит в **движение**;
3. ♊ Близнецы: впервые происходит **обнаружение себя самого**;
4. ♋ Рак: **самозамыкание** в своем внутреннем мире;

построение человеком самого себя как микрокосмоса:

5. ♌ Лев: **заполнение** своего внутреннего мира своим собственным содержанием;

6. ♀ Дева: **вызревание** во внутреннем мире аутентичного содержания. В древности изображалась с созревающими колосьями;
7. ♎ Весы: достижение внутреннего **равновесия**;
8. ♏ Скорпион: **ядовитое жало**. Когда есть к тому готовность, впервые происходит «прививка» из внешнего мира. После этого человек готов к выходу из внутреннего мира во внешний;

самореализация зрелого человека во внешнем мире:

9. ♐ Стрелец: **охотник** – самая первая профессия. Человек целиком во внешнем враждебном окружении;
10. ♑ Козерог: **скотовод**. Следующая стадия освоения внешнего мира. Теперь человек стал способен приручать диких животных; но пока еще вынужден вести кочевой образ жизни в поисках подходящих пастбищ;
11. ♒ Водолей: **земледелец**. Определенная часть внешнего мира может быть полностью **освоена**.
12. ♓ Рыбы: **торговец**. На освоенном участке внешнего мира достигнута такая полнота, что со своим избытком можно выходит на новые земли и осваивать их через **трансфер** своих плодов и **обмен** их на плоды других земель.

* * *

Т.о., **Игровой Канон** – это последовательность методов, имеющих свои источники в вышеописанных сферах подвижных и неподвижных звезд. При этом он состоит из трех больших разделов:

- последовательность методов **исследования** – это 7 ступеней восхождения по планетным сферам от ☾ до ♃;
- последовательность методов **аналитики** – это 12 шагов обхода Зодиакального круга от ♈ до ♏ (которые в свою очередь имеют внутреннее членение на три раздела по четыре шага); и
- последовательность методов **проектирования** – 7 ступеней нисхождения по 7 планетным сферам от ♃ до ☾.

Игровая процедура, в которой он полностью или частично реализуется, получила название **Канонической Игры**.

8. Каноническая Игра

«Если люди не думают, что могут сделать все, что захотят, им не жить в истории. Мне очень важна эта идеология социального оптимизма, я даже выразил бы это резче – социокультурной наглости. И я считаю, что каждое поколение должно иметь большую группу таких людей, иначе это – не историческое поколение. Ему в истории жить не придется. Но для того, чтобы начинать такого рода работу, надо получить мыслительную картину мира и действия в нем». (2, 66)

Поскольку Игровой Канон является Σ методов, то все многообразие действий, которые интуитивно осознаются как **игра**, являются теми или иными фрагментами Канонической Игры.

Т.о., секрет таинства Игры в следующем: внутри **естественного** тока жизни создается **искусственное** игровое пространство, устроенное по **сферным принципам**, куда токи жизни втекают в дозированном и рафинированном виде; там они утрачивают свойственное им во внешней жизни агрессивное самодвижение и начинают подчиняться идеальным законам – законам интеллигентного мира. Здесь, **на своем поле**, человек переживает, что он может все! Благодаря софийной инженерии, это переживание распространяется, как реальная сила, и на поле, которое до Игры было **чужим**.

Это становится возможным благодаря *синтезу системного и сферного подходов*: созданию перед началом Игры искусственной микрокосмической системы, задающей структуру, процессы, функции и морфологию игрового поля через самоопределение игротехников по 7 планетным позициям:

1. ☾ Луна – **рефлектор**;
2. ♀ Меркурий – **критик**, предприниматель;
3. ♀ Венера – **интерпретатор**, интериоризатор;
4. ☉ Солнце – **ведущий**;
5. ♂ Марс – **детализатор**;
6. ♃ Юпитер – **концептуализатор**;
7. ♄ Сатурн – **генератор Идей**.

Кроме того:

Содержание Игры в целом удерживает *Дизайнер* Игры, который остается на Земле и выражает интересы заказчика.

Процедурную часть удерживает *Методолог*, который фокусирует силы круга Зодиака.

Понятно, что семь планет, Земля и Зодиак – это игровые **позиции**, которые могут занимать и несколько человек, если есть такая возможность. Теперь разберем, что собой представляет каждая из трех частей Канонической игры, соответствующие исследованию, аналитике и проектированию.

* * *

Исследование – это *построение объекта*, но главное – это восхождение к его *сущности*. В отличие от абстрактного научного интереса, такое исследование не может быть ничем иным, чем принятием объекта в свое индивидуальное целеполагание, так что это становится для человека не только объектом его познания, но и его *Делом*. Иначе исследование в таком его высшем смысле невозможно.

Поэтому Σ *Методов* исследования, осуществляемая как игровая процедура, получила название *Деловая Игра* (ДИ). Понятно, что она представляет собой семиступенчатую процедуру, соответствующую восхождению по планетным сферам от Луны до Сатурна.

Аналитика организует деятельности объекта и человека, вскрывая ключевые проблемы, препятствующие этому, и организуя их решение. Поэтому Σ *Методов* аналитики, как игровая процедура, получила название *Организационно-деятельностная Игра* (ОДИ).

Проектирование дает возможность принципиальной **возможности** организации деятельности человека и объекта **реализоваться** в качестве конкретного *проекта организации*. Здесь человек в полной мере выходит на *арену*, демонстрируя уровень своего *окаянства* и способности его осуществления. Такая игровая процедура является сущностно-генетической приемницей того соревнования и самовыражения, которое в предыдущей (Греко-латинской эпохе) происходило во время Олимпийских Игр. Поэтому Σ *Методов* проектирования, как игровая процедура, названа *Олимпийской Игрой* (ОИ).

* * *

Каждая из этих трех Игр также имеет своего Дизайнера, который аккумулирует соответствующее содержание на своей Игре и удерживает его в ходе двух других Игр. Эти три дизайнера ДИ, ОДИ и ОИ вместе с Дизайнером Игры образуют дизайнерскую группу и концентрируют на себе управленческий фокус, который на каждой следующей Игре переходит из рук в руки. К дизайнерской группе примыкает важнейшая из планетных позиций: \odot – ведущий, который непосредственно осуществляет процедуры. Лучше, чтобы это также была **группа** опытных игротехников.

Теперь рассмотрим более подробно канву, содержание и процедуру трех канонических игр.

9. Деловая Игра

*Я в этот момент еще занимался проблемами подготовки тренеров для олимпийских команд Советского Союза и пробовал применить в этой работе так называемую деловую игру. Но там выяснилось, что это такие люди, которых учить нельзя. Они должны развиваться, причем вместе со своими спортсменами, т.е. в **реальной** среде и в реальных условиях своей жизни, – и это для них есть единственный путь развития. ... Я использовал деловую игру в попытках работать с тренерами, но деловая игра в традиционном смысле провалилась. Но от идеи игры я не отказался. (2, 138)*

Конечно, каноническая Деловая Игра мало похожа на традиционную. Она представляет собой последовательный ряд из *семи рефлексивных выходов*, осуществляемых в соответствии с закономерностями планетных сфер. Содержание каждой из семи ступеней удерживается соответствующей планетной позицией, которая в ДИ и ОИ является не только игротехнической, но в то же время является дизайнером данной ступени.

Канва ДИ заключается в следующем:

1. благодаря **субъективации** на ступени ☾ ,
2. надежному понятийному фундаменту в **аристотелевском** духе на ступени ♀ ,
3. в дополнении с методами идеации в **платоновском** духе на ступени ♀
4. происходит **точными интуитивными** методами непосредственное восприятие Сущности (Существа Дела) на ступени ☉ ,
5. которое достоверно открывает свою Миссию на ступени ♂ ,
6. в результате чего становится постижимой его Высшая Цель; тем самым завершается построение софийной онтологии Дела и становится возможным самоопределение по отношению к ней – на ступени ♃ ,
7. что приводит к переживанию Воления Существа дела как культурно-исторического процесса, развертывающегося в действительности, и принятию его в свою индивидуальную волю – на ступени ♄ .

Под Миссией понимается некоторая эволютивная общечеловеческая задача, которая без данного Существа было бы неразрешимой.

Высшая Цель – это конечная общечеловеческая ситуация, когда Миссия исполнена.

Когда на t_1 участники Игры через самоопределение воспринимают Высшую Цель Существа Дела в свои индивидуальные Высшие Цели, то они достигают той точки в интеллигибельном, которая соответствует самому отдаленному будущему, имеющему непосредственное отношение к данному Делу. Это означает встречу с *интенциональным* потоком воли Существа Дела, движущимся по направлению из Будущего в Прошлое. Он, будучи воспринятым на t_2 как происходящее в обратном порядке культурно-историческое свершение, ведущее в **действительности** к Высшей Цели, уже как *тенденция гарантированно* свершится в **реальности**. В этом инженерное обоснование возможности *пространства деятельности* и *пространства истории*, а значит, возможности *жить в истории*.

Таким образом, каноническая ДИ не занимается слепым прогнозированием будущего, но становится своеобразной *машиной времени*, позволяющей нам попасть в далекое будущее, забросить там якорь, чтобы уже оттуда двигаться в обратном направлении – к сегодняшнему дню, прокладывая дорогу к желаемому будущему без риска сбиться с пути к поставленной Высшей Цели.

* * *

Процедура ДИ следующая:

1. **С Самоопределение-1:**

- вводный доклад Дизайнера Игры (правила Игры и ее регламент);
- установочный доклад Дизайнера Деловой Игры (тема и цель Игры, уточнение регламента Деловой Игры);
- факторы, имеющие отношение к теме Игры;
- намерения участника Игры (сознательная мотивация);
- история вопроса – как он был *приведен* к объекту (неосознанная мотивация);
- самоопределение к объекту как к Делу;
- постановка участниками Игры индивидуальных целей на Игру;
- самоопределение в отношении планетной позиции в Игре;
- итоговый доклад дизайнера **С** .

2. ♀ **Построение Понятия Дела:**
- рефлексивная возгонка факторов, имеющие отношение к Делу, и намерений в отношении Дела;
 - интеллектуальная возгонка связанных с Делом названий и его элементов;
 - схематизация полученного содержания;
 - итоговый доклад дизайнера ♀ .

3. ♀ **Восхождение к Идее Дела:**
- выявление аналогичных Делу природных процессов;
 - выявление аналогичных Делу антропных процессов;
 - выявление аналогичных Делу социальных процессов;
 - выявление аналогичных Делу космических процессов;
 - выявление аналогичных Делу духовных процессов;
 - синтез из полученного содержания облака смыслов;
 - формулирование Идеи Дела;
 - итоговый доклад дизайнера ♀ .

4. ⊙ **Встреча с Существом Дела:**
- Выявление существенных для Дела смысловых факторов (подготовка материала для Интуитивной драмы);
 - самоопределение участников в отношении факторов (персонажей) для их представления в Интуитивной Дrame;
 - осуществление пространственной расстановки с фокусировкой на существе Дела;
 - знакомство и диалог с Существом Дела;
 - гармонизация полученного образа Дела через диалоги с факторами;
 - рефлексия переживания Существа Дела с точки зрения разных факторов;
 - итоговый доклад дизайнера ⊙ .

5. ♂ **Миссия Существа Дела:**
- актуализация результатов Интуитивной драмы в отношении намерений Существа Дела;
 - имагинативная живопись с участием тех же персонажей, что и в интуитивной драме, созерцание полученного цветового образа и складывание образа Миссии Существа Дела;
 - рефлексия переживания Миссии Существа Дела с точки зрения всех персонажей;
 - инспиративная проработка тематического текста в отношении Миссии Существа Дела;
 - синтез всего воспринятого и построение Объекта;
 - итоговый доклад дизайнера ♂ .

6. ♃ **Самоопределение-2:**
- осознание Высшей Цели Существа Дела;
 - соотнесение осознанной Высшей Цели Существа Дела со своими личными намерениями;
 - индивидуальное самоопределение в отношении Высшей Цели Существа Дела (экзистенциальное соотнесение Высшей Цели Существа Дела с переживанием собственной Высшей Цели);
 - самоопределение в отношении команды (готовность способствовать достижению Высшей Цели Существом Дела в данной команде, и переживание своей индивидуальной задачи в команде);
 - итоговый доклад дизайнера ♃ .

7. ♃ **Воление Существа Дела:**
- переживание Воления Существа Дела посредством мистериальной лепки (индивидуальное пластицирование тех же персонажей);
 - восприятие Воления Существа Дела в индивидуальную волю одновременное (совместное пластицирование);

- рефлексия переживания Воления Существа Дела как интенционального культурно-исторического процесса (в обратном токе времени);
- переживание начала этого процесса (в прямом токе времени), т.е. исторического момента, начиная с которого возможно непосредственное Воление Существа Дела (Миссия становится органично выполнимой в ходе *оестественного* социокультурного И-процесса) через социальную скульптуру;
- итоговый доклад дизайнера \hbar ;
- итоговый доклад дизайнера ДИ.

* * *

Итак, Деловая Игра, семикратно возвышая нас над обыденными обстоятельствами, вводит нас непосредственно в *пространство истории*. То, что в начале (Самоопределение-1) переживалось как личный интерес, амбиции и самовыражение на \ominus , возвышается до объективного внеличного понятия на $\omin�$ и, далее, до чистой Идеи на $\omin�$. Далее, словно бы последняя оболочка сходит с Сущности, и она является в своей непосредственности на $\omin�$. Благодаря этому, она сама может открыть свою Миссию на $\omin�$ и свою Высшую Цель на $\mathcal{4}$. Это и значит, **построить софийную онтологию** Дела, истинный объект; теперь можно к нему отнестись (Самоопределение-2) и перейти на \hbar , где пережить его Воление, которое, по сути, является уже далеко не нашим личным делом, а культурно-историческим процессом. И мы соучаствуем в нем благодаря этой своеобразной машине времени. А именно, то, чем он станет в будущем в историческом пространстве, уже сегодня в зародышевом состоянии это разворачивается на Деловой Игре в *пространстве деятельности*. Так формируется *геном будущих событий*.

В историческом пространстве этот поток событий начнется с некоторого ключевого События, которое должно быть синтезировано как интенциональное семя культурно-исторического процесса достижения Существом Дела его Высшей Цели. Для этого необходимо соорудить эти **два** пространства – истории и деятельности.

Здесь мы покидаем пространство ДИ, т.е. сферу \hbar , и вступаем в зодиакальную сферу. Это осуществляется в ходе следующей за Деловой Игрой **ОДИ**.

10. Организационно-деятельностная Игра

*Если мы хотим получать значимые культурные результаты, мы должны понимать эту двойственность – пространство деятельности, с одной стороны, и пространство истории, с другой, и строить, соответственно, ловушки такого типа, создавать социальную ситуацию и получать некоторые культурно-исторические значимые результаты. ... Игра построена по принципу **ловушки**, куда сваливаются результаты. И это куда важнее, чем то, что игра есть инструмент. (3, 565)*

Так же как и классическая ОДИ содержит в себе три больших раздела: Ситуационный анализ, Анализ ситуации, и Проблематизацию, но, в отличие от нее, здесь часть задач Ситанализа классической ОДИ уже выполнена в ходе ДИ. Также в отличие от классической ОДИ, осуществляющей схему программирования и поэтому начинающейся с Ситанализа, Каноническая ОДИ начинается с Анализа ситуации, поскольку Идеальные обстоятельства точным образом вырисовываются в конце ДИ. Тогда появляется чудесная возможность точного построения Идеальной ситуации, исходя из Воления Существа Дела. В этом секрет того, что затем, в Ситуационном анализе, появляется возможность выдержать укол *жала* Скорпиона – непосредственное *предстояние* Реальности, и войти в нее уже не в качестве жертвы (добычи), но *охотника*. Это значит – обезвредить все ее **ловушки** и поставить собственные.

* * *

Канва ОДИ:

Первые четыре шага Анализа ситуации соответствуют построению человека из макрокосмоса: все носит еще нетронутый идеальный характер, и человек ощущает себя творцом в Эдеме:

Анализ ситуации:

1. На этапе Υ : словно **оглядываясь** из переживания Воления Существа Дела (которое было на ДИ), созерцаются Идеальные для Существа Дела обстоятельства. Этот момент можно определить как тот, в котором основные проблемы уже решены, и достижение Высшей Цели становится естественно-искусственным процессом;
2. На этапе Υ : разрозненные Идеальные обстоятельства, подобно опилкам в магнитном поле, приводятся в **движение**, и созерцается конфигурирующий их архетип; согласно элементам этого архетипа происходит самоопределение по группам;
3. На этапе Π : благодаря одновременному переживанию всех элементов архетипа в параллельно работающих группах, достигается достоверная **идентификация** факторов Идеальной ситуации;

4. На этапе \mathcal{O} : на пленуме происходит **замыкание** Идеальной ситуации в целостное переживание;

Ситуационный анализ:

5. На этапе \mathcal{Q} : полученное таким образом идеальное пространство **заполняется** соответствующими обстоятельствами сегодняшнего дня;
6. На этапе \mathcal{M} : **вызревание** этих обстоятельств достигается через соотнесение их с архетипом Идеальной ситуации;
7. На этапе \mathcal{U} : в ходе групповой работы происходит **уравновешивание** всех факторов Реальной ситуации в силовом поле архетипа Идеальной ситуации;
8. На этапе \mathcal{M} : происходит построение Реальной ситуации через синтез ее проработанных и уравновешенных факторов, в ходе чего **ядовитое жало** наносит укол, но уже не смертельный (здесь впервые появляется возможность встретиться с Реальностью и не быть при этом ею пораженным, как в мифе про Одиссея, который велел привязать себя к мачте, чтобы иметь возможность посмотреть на сирен и остаться живым).

Проблематизация:

9. На этапе \mathcal{X} : получив необходимую прививку, теперь можно по отношению к проблемам выступить не как жертва, а как **охотник**; охота за проблемами происходит по их следу: через сопоставление Идеальной и Реальной ситуации обнаруживаются препятствия, мешающие этому переходу, и соответственно им происходит выявление проблем – несовершенств, мешающих преодолеть выявленные препятствия. Но *смерть кощева* лежит еще глубже: нечто ведь мешает устранению этих несовершенств; эти уже тромбы непосредственно в волеии называются проблематикой и разрешаются в ходе самой Игры, что открывает возможность и решения проблем, и соответствующего преодоления препятствий, т.е. совершения перехода от Реальной ситуации к Идеальной ситуации как ЕИ-процесса;
10. На этапе \mathcal{Y} : выявленные проблемы **приручаются** посредством обнаружения конфигурирующего их архетипа, после чего происходит самоопределение по группам для проработки соответствующих элементов архетипа как факторов Проблемной ситуации;

11. На этапе \approx : приближаемся к кульминации ОДИ и всей Игры: в групповой работе выявленные проблемы **осваиваются**. *Зло – это не на месте поставленное добро*. А это значит, что зло не должно быть уничтожено, а либо пресуществлено в добро (что, правда, является Алхимией и выходит за пределы компетенции Игры, но намечается в ней как задачи), либо ставится на свое место. Поэтому проблемы из диких и враждебных хищников претерпевают двойное превращение: либо намечается, **во что и каким образом** они должны пресуществоваться, чтобы стать соответствующей внутренней силой, либо определяется, в каких ситуациях этот недостаток является преимуществом, чтобы в дальнейшем он использовался исключительно там.
12. На этапе \times : достигнутая каждой группой полнота переживания проблем (либо как осознанной проблематики, либо переведенных в задачи по пресуществлению проблем) по каждому элементу архетипа позволяет совершить **трансфер и обмен** с другими группами – факторами Проблемной ситуации.

* * *

Для проведения ОДИ нужны еще три позиции Дизайнера: по Идеальной ситуации, по Реальной ситуации и по Проблемной ситуации. Ими могут быть Дизайнеры соответственно ДИ, ОИ и ОДИ.

Процедура ОДИ следующая:


Анализ Ситуации:

1. Υ **Анализ-1** Идеальных обстоятельств:
 - рефлексия Воления Существа Дела как культурно-исторического процесса;
 - выявление лежащих в его основе образцов и прототипов как Идеальных обстоятельств.
2. Υ **Самоопределе-3:**
 - нахождение архетипа Идеальных обстоятельств;
 - формирование факторов Идеальной Ситуации согласно элементам архетипа;
 - самоопределение участников в отношении факторов Идеальной Ситуации;
 - формирование рабочих групп, согласно факторам Идеальной Ситуации, назначение игротехников по группам.


3. **II Групповая работа -1:**
- выбор ведущего в каждой группе;
 - уточнение мотивации выбора данной группы каждым участником;
 - проработка каждой группой соответствующего фактора Идеальной Ситуации;
 - подготовка докладчиков и дополняющих.
4. **6 Синтез-1** Идеальной ситуации:
- сбор групп на пленум и определение порядка и регламента докладов;
 - доклады групп, дополнения, вопросы со стороны других группы, комментарии, критика;
 - итоговый доклад Дизайнера Идеальной ситуации;
 - рефлексия Анализа Ситуации.


Ситуационный Анализ:


5. **8 Анализ-2** Реальных обстоятельств:
- Рефлексия Идеальных обстоятельств;
 - Выявление соответствующих им Реальных обстоятельств,
6. **7 Самоопределение-4:**
- выверка архетипа Реальных обстоятельств;
 - формирование факторов Реальной Ситуации согласно элементам архетипа;
 - самоопределение участников в отношении факторов Реальной Ситуации;
 - формирование рабочих групп, согласно факторам Реальной Ситуации, назначение игротехников по группам.
7. **9 Групповая работа -2:**
- выбор ведущего в каждой группе;
 - уточнение мотивации выбора данной группы каждым участником;
 - формирование каждой группой соответствующего фактора Реальной Ситуации;
 - подготовка докладчиков и дополняющих.

8.  **Синтез-2** Реальной ситуации:
- сбор групп на пленум и определение порядка и регламента докладов;
 - доклады групп, дополнения, вопросы со стороны других группы, комментарии, критика;
 - итоговый доклад Дизайнера Реальной ситуации;
 - рефлексия Ситуационного Анализа.

Проблематизация:

9.  **Анализ-3** выявленных Проблем:
- Выявление дефицита между Идеальной ситуацией и Реальной ситуацией;
 - Выявление трудностей (внешние препятствия) перехода от Реальной ситуации к Идеальной ситуации;
 - Перевод трудностей в проблемы (внутренние препятствия для команды или лично для членов команды).

10.  **Самоопределеине-5:**
- выявление архетипа проблем;
 - формирование факторов Проблемной Ситуации согласно элементам архетипа;
 - самоопределение участников в отношении факторов Проблемной Ситуации;
 - формирование рабочих групп согласно факторам Проблемной Ситуации, назначение игротехников по группам.

11.  **Групповая работа-3:**
- выбор ведущего в каждой группе;
 - уточнение мотивации выбора данной группы каждым участником;
 - формирование каждой группой соответствующего фактора Проблемной Ситуации: перевод проблем в задачи (если известны методы решения) и выявление проблематики (в чем заключается паралич воли, чтобы начать решать проблему? – соответственно нерешаемым проблемам);
 - подготовка докладчиков и дополняющих.

12. ✨ **Синтез-3** Проблемной ситуации:

- сбор групп на пленум и определение порядка и регламента докладов;
- доклады групп, дополнения, вопросы со стороны других группы, комментарии, критика;
- переживание Проблемной Ситуации через Интуитивную драму;
- принципиальное разрешение проблематики через экзистенциальное самоопределение;
- итоговый доклад Дизайнера Проблемной ситуации;
- рефлексия Проблематизации;
- итоговый доклад Дизайнера ОДИ;
- вопросы и дополнения участников Игры;
- рефлексия ОДИ.

Теперь, когда проблематика решена, и проблемы переведены в задачи, начинается Олимпийская Игра – величественное и мощное нисхождение по планетным сферам, демонстрирующее примат духа над материей.

11. Олимпийская Игра

Стержень или сердцевина моего мировоззрения: есть мир, и задача состоит в том, чтобы его переделывать... Мы исповедовали этот принцип и полагали, что люди должны переделывать мир, менять его. При этом я понимаю, что это невероятно сложный процесс. Надо начинать с идеи, потом разворачивать ее в систему реализационных проектов, затем осуществлять в форме социального действия. (2, 65)

При этом влияние семи планетных сфер на нисхождении совершенно иное, чем на восхождении, хотя, конечно, принципиальные свойства планетных сфер остаются в силе.

А именно, в этих планетных сферах мы находим источники семи базовых типов мыследеятельности, которые последовательно разворачиваются на ее семи ступенях:

№	Знак	Деятельность
1	♃	Прожектирование
2	♄	Проектирование
3	♂	Сценирование
4	☉	Программирование
5	♀	Планирование
6	♆	Конструирование
7	☾	ОРУ

Процедура ОДИ:

♃ **Прожектирование:**

- рефлексия Проблемной Ситуации;
- генерирование Проектной Идеи (Прожект): как будет достигаться Идеальная ситуация (преодолеваются препятствия, выявленные на ОДИ), когда Проблемная ситуация будет полностью решена;
- итоговый доклад ♃.

♄ **Проектирование:**

- постановка Исходной Цели (состояние, когда Проблемная Ситуация принципиально разрешена);
- введение в системную проработку Прожекта;
- структурный анализ;
- процессуальный анализ;

- функциональный анализ;
- морфологический анализ;
- синтез четырех слоев: получение Проекта;
- итоговый доклад ⁴ .



Сценирование:

- выстраивание событийного ряда (сюжетной линии) по достижению заданной структуры Проекта;
- выстраивание событийного ряда (сюжетной линии) по достижению заданных процессов Проекта;
- выстраивание событийного ряда (сюжетной линии) по достижению заданных функций Проекта;
- выстраивание событийного ряда (сюжетной линии) по достижению заданной морфологии Проекта;
- синтез четырех сюжетных линий и синхронизация составляющих их этапов: Сценарий;
- итоговый доклад .

Примечание: предпочтительно осуществлять Сценирование в групповой работе. Каждая группа выстраивает свою сюжетную линию по достижению заданного элемента системного устройства Проекта. Это происходит в векторе обратного времени: лицом к поставленной Исходной Цели двигаться спиной к настоящему моменту. По каждой линии ставится вопрос: что необходимо, чтобы достичь соответствующего аспекта Исходной Цели? Т.о. выявляются соответствующие этапы, вехами которых являются промежуточные цели по достижению Исходной Цели.



Программирование:

- методическое обеспечение структурной сюжетной линии Сценария: структурная подпрограмма;
- методическое обеспечение процессуальной сюжетной линии Сценария: процессуальная подпрограмма;
- методическое обеспечение функциональной сюжетной линии Сценария: функциональная подпрограмма;
- методическое обеспечение морфологической сюжетной линии Сценария: морфологическая подпрограмма;
- синтез четырех подпрограмм: Программа (работ) по *осуществления* Сценария;
- итоговый доклад .

♀ Планирование:

- соотнесение этапов Программы с временными сроками в векторе реального времени;
- выявление элементарных действий (абсолютно прозрачных и понятных), в которых реализуются все намеченные работы);
- синтез и синхронизация всех действий: План реализации Программы;
- итоговый доклад ♀ .

+♀ Конструирование:

- выявление ресурсов (материальных, финансовых, человеческих, временных), необходимых для воплощения каждого действия Плана;
- разработка схемы обеспечения всех видов ресурсов;
- разработка финансовой сметы затрат;
- разработка графика получения кредитов;
- разработка графика погашения кредитов
- итоговый доклад ♀ .

☾ ОРУ:

- разработка необходимой системы Руководства для приведения в движение ресурсов;
- разработка необходимой системы Управления всеми запланированными действиями, разработка процедур принятия решений и согласования;
- разработка необходимой системы Организации;
- синтез и выверка обеспечения Конструкта в целом системы Организации – Руководства – Управления;
- прогнозирование внештатных ситуаций и соответствующего характера ОРУ
- итоговый доклад ☾ ;
- итоговый доклад дизайнера ОИ;
- итоговый доклад дизайнера Игры.

* * *

Фактически в результате ОИ мы имеем идеальный по своей структуре бизнес-план, пронизанный Волением Существа Дела. Поэтому в целом деятельность, которая развернулась на ОИ, может быть названа Проектированием организации, а ее продукт – это Проект организации.

* * *

По окончании ОИ (как, впрочем, и двух других Игр) происходит рефлексия, имеющая по возможности пять граней:

- **содержательная рефлексия** – неформализованный обмен личными впечатлениями от пережитого материала ДИ;
- **организационная рефлексия** – фиксирует опыт проведения процедур;
- **ауторефлексия** – фиксирует, как происходит достижение индивидуальных целей, поставленных в ходе Самоопределения-1;
- **мегарефлексия** – фиксация происшедшего на Игре с космической точки зрения (планетных позиций);
- **метарефлексия** – качество проведения самой рефлексии.

Задача такой объемной рефлексии – не только вобрать полученное содержание и опыт, но *собрать все, что на Игре было разобрано*, и сделать **плавный** переход из действительности игрового пространства в реальность.

12. Опыт практики Канонических Игр

Попытка простого решения сложных проблем – это и есть то, что мы называем фашизмом... С моей точки зрения, для сложных проблем не существует простых решений. Это для меня очень важно. Есть всегда один путь: когда сложные проблемы решаются за счет сложных методов. Каждый раз, когда мы пытаемся решать сложные проблемы простыми методами, мы становимся на путь разрушения живого целого.
(4, 350)

С момента появления Канона было проведено более сотни игровых процедур. И, конечно, после потрясающих переживаний, которые были у всех на Игре, возникало желание овладеть этим чудесным инструментом. Вот тут-то и начинались главные проблемы: «Это так сложно!!! Почему нельзя как-нибудь попроще?»

Но здесь, как и в любой другой профессионально-технической сфере, со временем непременно приходят простота и полет. Только здесь это не может стать чисто внешним навыком, но требует полного внутреннего преображения, пробуждения в себе Антропоса, Высшего Я. Тогда Игра становится творением – легким и изящным.

С другой стороны, каноническая Игра, как реализация Σ методов мышления и деятельности, сама является *органическим живым целым*. Не всегда есть возможность проводить ее целиком – это довольно дорогое удовольствие: примерно по неделе на каждую ее часть. Даже каждая ее часть, осуществляемая сама по себе для решения той или иной частной проблемы, тоже является живым целым, поскольку переживается в контексте Игрового Канона. Более того, по голографическому принципу, даже любой ее отдельно взятый элемент сохраняет полноту Целого. Поэтому проведение какой-то части Канонической Игры не менее трудно (и даже более трудно!), поскольку, используя гораздо меньший временной и **проявленный** инструментальный ресурс, нужно решить все ту же общую задачу. Поэтому Игра не может быть использована как метод достижения разрушительных целей – она просто *не придет*.

Каждая часть канонической Игры имеет свой особый вкус.

В начале ДИ мы еще находимся под прессингом внешних обстоятельств (которые ведь и вынуждают заказывать Игру!), и здесь задача заключается в том, чтобы сбросить звериную серьезность, обрести легкость, бесшабашность, азарт. Внешнее социальное пространство, отравленное витальным соперничеством и борьбой за выживание, убивает в нас субстанцию детства. Но Антропос в нас, как Божественный Младенец, не может пробудиться в жесткой взрослой возне. И здесь Игра, в особенности ДИ, является чудесным лекарством.

В ОДИ мы снова встречаемся с Реальностью, но уже в совершенно другом качестве: Младенец-Антропос уже (*как и положено!*) получил *прививку*, вырос, возмужал и стал... Нет, не взрослым, – **охотником!** Здесь более всего важна четкость процедур и методичность.

И, наконец, в ОИ наступает подлинная зрелость. Антропос становится **Творцом** и возвращается во внешний мир со своим творением (проектом). Здесь вектор потрясения направлен вовне.

Мы видим, как в игровой триаде отражены известные три ключевые характеристики Игры:

PLAY – GAME – PERFORMENS.

* * *

И, пожалуй, самый важный и интересный вопрос: о соотношении **игровой действительности** и **постигровой реальности**; проще говоря, вопрос об осуществимости проектов, которые получены на Игре.

Нужно исходить из того, что развертывание в реальности разработанного на Игре Проекта организации вовсе не должно быть точной копией самого Проекта. Будет происходить совершенно **другое**: настолько другое, насколько иными являются реальность и действительность или *реальные объекты* и их *модели*.

Но, по ощущению, это происходящее – всегда **лучше**, чем то, что запланировано.

Продолжение следует

В статье использованы фрагменты из следующих книг Г.П.Щедровицкого:

1. Философия, наука, методология (в одноименном сборнике)
2. На досках, М. 2004
3. Перспективы и программы развития СМД-методологии (см. п. 1)
4. ОРУ, М. 2000