

СУМА МЕТОДІВ

Ігор ФІШМАН

Copyright © 2009

ВСТУП

“ – Серед категорій існує яка-небудь ієрархія?

– Питання зрозуміле. Я вас відразу повинен розчарувати – ні. І, мабуть, не може бути. Ви фактично мене питаєте: чи є ієрархія серед наших людських інструментів. Я не знаю. У мене є сумніви. Мені б дуже хотілося систематизувати категорії. І я цю думку не залишаю через свою наполегливість і впертість. Але мої учні мене за це зневажають і говорять: “Ні, й не може бути! Цей дивак не розуміє, що це ж основна вимога до категорій. Їх потужність і полягає в тому, що кожна категорія є сама собою”. Я не відмовляюся від цієї думки. **Це було б так здорово, якби така систематизація була можлива.** Але, з іншого боку, я розумію їх аргументи – що цього не може бути, оскільки цього не може бути ніколи”

(Г.П. Щєдровицький [1, с. 542]).

Дослідження присвячене побудові універсального, архетично повного й упорядкованого кейса методів, що оснащують другу категорію системи [див. 2; 3; 4].

1. ПОСТАНОВКА ПИТАННЯ*

У будь-якій сфері все різноманіття теоретичних досліджень і практичної діяльності, що проходить як чистий (природний) *П-процес*, з певного моменту приречено розростатися як безформна ракова пухлина даремного змісту, який, коли вийде йому відведений термін, **безслідно** зникне у Вічності. Але щоб *наслідити в історії*, рихла й аморфна маса повинна в час *X* знайти свою організованість.

Не раніше, але й не пізніше! **Передчасна** формалізація не дасть змоги пройти увесь потрібний обсяг внутрішньоутробного розвитку і створити ту ідеальну кінцеву форму, яка б могла знайти *живий дух*. Але якщо **момент пологів** підійшов, а ідеальна форма не досягнута, то дух не може увійти до не відповідної йому форми і відступає; тоді й розпочинається подальше безформне і безглузде зростання – рух-поступ у нікуди.

Очевидно, що для методології ця година *X* настала!

Прийшла пора духу методології знайти тіло (*корпус*), а для цього потрібно весь отриманий досвід узагальнити в якійсь архетипічно повній і впорядкованій формі, яку ми у старому доброму схоластичному дусі назвемо *СУМОЮ* (Σ). Оскільки методологія – це вчення про *метод*, то обґрунтування можливості й опис Σ *методів* засвідчили б народження того, що вже так довго визріває, перезріло і пішло на спад. І це не просто внутрішня трагедія методології, а початок катастрофи цивілізаційного масштабу, адже якщо в єдиному соціальному організмі захворює **найважливіший орган**, то й увесь організм буде приречений, навіть якщо решта органів самодостатньо здорова.

Отже, саме життя, що нескінченно ускладнилося за останніх 50 років, **екзистенціально** вимагає адекватного до себе відношення, підходу та інструменту. Розрізнені методи можуть лише розпродаватися окремо, вирішуючи проблеми своїх покупців, але посилюючи проблеми решти людського загалу. Для того щоб методи стали самодостатньою

* У тексті смислові наголоси виділені **жирним** шрифтом; цитати, мовні звороти і назви – *курсивом*; базові терміни Методософії – підкресленням. Зміст підкреслених термінів буде детально розкритий у подальших текстах і в глосарії.

цінністю і перестали продаватися, вони мають лягти в основу принципово нової інженерії, яка, на відміну від свого ерзацу, не вбивала б усе живе. Але для цього вона сама повинна здійснитися як **живе ціле**, що можливо за однієї умови: якщо у її основу буде покладена **Σ методів**.

І *Ескалібур* чекає свого героя; але кожна людина, в котрої б'ється пульс сучасної епохи, не повинна **чекати** героя, а знати, що дзвін дзвонить по ній. І їй буде дано *витягнути меч із скелі*, якщо вона готова зробити неможливе: те, *чого не може бути, оскільки без неї цього може не бути ніколи*.

* * *

В основу **можливості Σ методів** покладемо вельми просте міркування.

Друга категорія системи (за Г.П. Щедровицьким) задає нам усю можливу повноту розгляду об'єкта на чотирьох рівнях:

- *структура,*
- *процеси,*
- *функції,*
- *морфологія.*

За межами цих чотирьох пластів залишається *матеріал*, який слушно розглядати як щось принципово інше, незвичайне щодо цих чотирьох. Компетенція методології, власне, і не виходить за рамки цієї четвертинності, оскільки, продовжуючи аристотелівську традицію і доводячи її до вищого розвитку, вона *знімає форми з матеріалу* і працює з чотирма видами **форм**, і на цьому принципово зупиняється, оскільки тут **матеріал** – це *суто гносеологічна категорія* [5, с. 56], тобто те, що залишається після зняття всіх форм.

Так ось, *достатньо божевільна, щоб виявитися правдоподібною*, думка полягає в тому, що побудова **Σ методів** стане можливою, якщо буде знайдений **архетип** для **методів роботи з чотирма формами** і більше того – буде відкритий **підхід до роботи безпосередньо з матеріалом, де також буде віднайденний відповідний архетип**.

Питання про методи стосовно **безпосередньо** матеріалу, з погляду методології, сутнісно неможливе. Тому воно вимагає виходу за рамки методології. Умовно назвемо цю сферу *Алхімією*.

* * *

Тепер маємо принциповий архетип, який можна покласти в основу **Σ методів: корпус методів роботи з формою і корпус методів роботи з матеріалом**. Це можна висловити і з дещо іншого погляду: методи роботи у *дійсності* мислення і методи роботи в *реальності* субстанції. Ці два корпуси методів можна умовно назвати відповідно до однойменних сфер, знань і практики, як **Методологія** й **Алхімія**.

У цьому сенсі вся **Σ методів** може бути названа *Методософією* (**метод** із грецьк. – *шлях, софія* – *мудрість*).

2. МЕТОДОСОФІЯ

“Тут людина робить замах на володарювання Господа Бога, мислить себе рівною йому. Вона не тільки знання про об'єкт має, але ще хоче побачити об'єкт насправді, як він є, – оминувши знання. Вона хоче безпосередньо споглядати об'єкт. Навіть вираз такий з'явився: знати істину безпосередньо. Це справді перевага Господа Бога: тільки він бачить об'єкт як він є насправді. До речі, це сьогодні поворотна вісь усього наукового і технічного мислення, і ви зараз зрозумієте, чому це так. Я ще раз програю цей момент. Вводячи схему подвійного знання, людина робить замах на володіння Господа Бога. Вона хоче знати більше, ніж їй дано за природою. Адже ми знаємо об'єкти тільки через знання. А тепер, набравшись відваги, людина говорить: мені мало знати об'єкти через знання, я хочу знати об'єкт сам собою, отже, не таким, яким він наявний у моєму знанні. З такої постановки питання починаються методологія і наука. Це – спроба відповісти на запитання про об'єкт, як він влаштований насправді, оминувши наше знання”

(Г.П. Щедровицький [7, с. 303]).

Софія, на відміну від *логії*, дає змогу зійти від розумової конструкції безпосередньо до *суті*. Хай це не видасться сповзанням у сферу туманної містики, у якій мислення принципово неможливе. Простий приклад проілюструє це.

Припустимо, що ми дивимося який-небудь глибокий психологічний сюжет. Поведінка героїв не залишає нас байдужими, і ми починаємо міркувати про причини того чи іншого вчинку. Але насправді всі наші міркування – лише *мисленнєві ліси (віхи)* до об'єкта, самого ж об'єкта вони не стосуються. А якщо від **лісів (віх)** перейти до

об'єкта, то всі наші міркування з площини сюжету негайно анулюються: **персонаж** поступив так, а не інакше, причому не через сюжетні лінії, а тому, що на кіноплівку були зафіксовані саме такі дії і слова **актора**, котрий у даному випадку і є справжній *актор*! Усі вчинки персонажа – лише віддзеркалення, тінь його реального буття на знімальному майданчику; він – єдина реальність, і лише він має статус існування, тобто *онтос*. Міркування про сюжет лежать зовсім в іншій площині: їх зміст, хоч і відкриває **причину** поведінки персонажа, жодною мірою його не створює!

Та все ж відмітимо очевидне: для нас нескінченно важливіше роздумувати про поведінку персонажа, ніж про те, що відбувалося на знімальному майданчику! – Так що *Софія* все ж таки не відкидає *логію*, а долучає її до свого *арсеналу*, оскільки тільки у цьому випадку можливе досягнення повноти.

На перший погляд – нічого нового, адже в зазначеному полягає вся суть СМД-підходу: працювати одночасно на двох дошках. Але повернемося до нашого прикладу з фільмом.

Те, що відбувається на екрані, ми **безпосередньо** сприймаємо. Але те, що відбувалося на знімальному майданчику, можемо лише **реконструювати**. При цьому ми отримуємо *робочу онтологію*, яка, так само як і наші міркування про сюжет, є мисленневою конструкцією. Якби нам вдалося сприйняти реальність сьогодення актора, то це не було б мисленневою конструкцією, тимчасовою онтологією, яку за потреби можна замінити на іншу. Таку онтологію можна назвати *софійною*.

3. СОФІЙНІ ОНТОЛОГІЇ

*“Я посилався на Карла Поппера і сказав, що його принцип самостійного існування ідеальних змістів і сутностей зовсім не смішний і не становить ідеалістичну помилку, а є принцип життєво важливий, без якого розвивати мислення і діяльність неможливо. Треба зрозуміти, що реально існують сутності або ідеальні змісти. І це є справжній світ, а світ феноменальний – світ проявлений – є сутнісно епіфеноменальний. Без розуміння цього, на мій погляд, не можна забезпечити не тільки нормальний культурний розвиток, а й навіть вирішення життєвих справ. Люди, які не розуміють цього принципу, а саме, що **сутності реальні** і що жити треба принципово, себто орієнту-*

ватися на ці сутності, а не на соціальну ситуацію, – нічого не можуть зробити”
(Г.П. Щедровицький [6, с. 565]).

Звичайно, наш приклад міркувань з приводу сюжету фільму є аналогією і ще не дає уявлення про софійну онтологію. Адже, врешті-решт, в інших випадках можна приїхати на зйомки, побачити, що відбувається на знімальному майданчику, і реальні обставини, в яких актор здійснював дії, які потім відобразилися на плівці. *Сутність* у цьому сенсі **принципово** чуттєво не сприймана. Тому до цих пір вірним у культурі було заперечення можливості безпосереднього пізнання сутності як антинаукової і навіть шарлатанської.

Але часи змінюються. У ході природної еволюції людської свідомості та інтеріоризації всього накопиченого досвіду інтелектуальної культури відкриваються **нові** можливості сприйняття. Потрібно тільки вміти відрізнити нове від **атавістичного**.

* * *

Перш за все розберемо культурно-історичну канву софійної онтології.

До Аристотеля – аж до його вчителя Платона – таке світосприймання було культурною нормою, яку ні в якому разі не можна визнати інфантильною. Але якщо допустити:

- що існує еволюція людської свідомості;
- що вона має сенс;
- що сенс її в емансипації людини від природно-духовних сил універсуму, з яких він відбувся, й отримання ним *самостояння*;
- а це досяжно єдиним чином – через **прищеплення мислення**;

– а це можливо тільки тоді, коли у людини виникає **автономний внутрішній світ**, то стає зрозумілим, що таке безпосереднє сприйняття *природи речей*, що діє на свідомість всезахватно і приголомшливо, повинне було померкнути, щоб людина сама, своїми власними душевними зусиллями осягнула світ і зі свободи виробила до нього своє відношення-ставлення.

І якщо припустити:

- що в останні більш ніж 20 століть *аристотелізм* у тій чи іншій формі виконував своє завдання зі створення інтелектуальної культури, конструюючи мисленневі віхи для осліплого людства;
- й одночасно з цим йшла інтеріоризація досягнень інтелектуальної культури, що і

давало визрівання людській свідомості у перебігу її природної еволюції (як П-процесу);

– що кожна сучасна культурна та інтелектуально розвинена людина має достатньо зрілий внутрішній світ;

– що еволюційна зрілість людської свідомості на сьогоднішній день робить важливою **передачу подальшій еволюції свідомості в руки самої людини** (формування її як Ш-процесу);

– це означає, що нисхідна гілка еволюції людської свідомості виконала своє завдання, тому починається нове сходження, але вже в іншій якості – у свободі і відповідальності за свій подальший шлях;

– і при цьому прокидаються абсолютно **нові здібності**, а відтак і нові можливості поглиблення мислення, **прориви** його крізь зовнішні сприйняття до безпосереднього сприйняття *суті*,

– що саме **тотальний мисленнєвий характер** такого сприйняття відрізняє його від стародавнього атавістичного ясновидіння і виправдовує об'єкт, що виникає тут – *софійну онтологію* – як крок уперед, що не знищує мислення, а розвиває його далі,

то потрібно визнати, що ігнорування всього цього і відмова (свідома чи ні) від ухвалення подальшої еволюції свідомості у свої руки приведе до наступного сходження, а мислення, яке повинне було зробити черговий крок, і зовсім деградує й уже зустрічатиметься набагато рідше, *ніж танці коней, і застосоване ніде і ніколи не буде*.

І просто сумна іронія із цього приводу недоречна: це означає позбавлення людства його еволюційного завдання, його місії, його *первородства*, перетворення його на суто природний феномен, П-процес, тобто фактичне його **знищення**.

Отже, у цей судний момент на повний зріст постає питання про те, як досягти *софійного пізнання*.

* * *

Чарівна скринька розкривається, якщо знайти до неї *ключик*, тобто усвідомити, що серед усіх об'єктів є *визначальний* – це Людина. Не дарма стародавні говорили, що вона – мірило всіх речей. І цей антропоцентричний підхід є в даному випадку вирішальним. Проте усередині опинилася ще одна скринька (сподіватимемося, що остання, і що там – *смерть кощівца*): все одно залишається питання: як побудувати *софійну онтологію Людини*?

Але придивимося уважніше: ключик до **цієї** скриньки ми якраз тримаємо у своїх руках – починати потрібно із Себе! Найперша софійна онтологія, яка повинна бути побудована і яка в той же час є ключем до всіх решти онтологій, – це Я Сам. Я – той унікальний об'єкт, стосовно якого я **повною і винятковою мірою** маю всі повноваження і переваги Господа Бога. Таку особливу софійну антропологію й антропотехніку можна назвати **Антропософією**.

Шляхів до себе багато – стільки, скільки *людей*. Але, перебуваючи на шляхах СМД-методології, для пізнання власної суті – побудови *персональної софійної онтології* – застосуємо другу категорію системи до Людини в собі.

4. АНТРОПОСОФІЯ

“Що ж таке людина? А особа має ці п'ять планів: певна сукупність процесів, структури зв'язків і функції, що задаються цими зв'язками, і ще матеріал та організованість матеріалу”

(Георгій Щедровицький [5, с. 35]).

Щоб зробити другу категорію системи операціональною на такому особливому об'єкті, знову згадаємо Аристотеля, а саме його чотири першоелементи: *земля, вода, повітря, вогонь*.

Неважко зіставити, що вони співвідносяться із чотирма пластами, що описують другу категорію системи:

– структура є щось сформоване, кристалізоване;

– процеси – текуче, але стійке, таке, що циклічно повторюється;

– функції – подібно до повітряної стихії, щось активне, що розповсюджується зовні;

– а морфологія, як найглибніше нашарування, що виникає як *слід процесу на матеріалі*, хоч і на перший погляд є теж щось стійке, але істотно тут те, що морфологія застигла, тобто **спеклася**, а не кристалізувалася.

Форми	Першоелементи
структура	земля
процеси	вода
функції	повітря
морфологія	вогонь

Матеріал же стосовно чотирьох видів форми постає як щось принципово інше – це п'ятий елемент, *квінтесенція*.

У застосуванні до людини, в даному випадку **до самого себе**, матеріал перестає бути

суто гносеологічною категорією. Людський матеріал, що опрацював свої власні форми, якісно змінюється. Колишня *морквина-позиціонер* оживає: народжується самосвідоме людське Я – **Антропос**. Такий якісно новий людський матеріал **отримує доступ до матеріалу будь-якого об'єкта**. Тільки тепер можлива справжня *суб'єктивізація* [3, с. 573] – народження справжнього Суб'єкта і його самовизначення щодо об'єкта.

Але це не повернення до залишеної, як дитяча хвороба в культурі, *суб'єкт-об'єктної схеми* світосприймання. Це – можливість і право переживати об'єкт кровно і повновагомо, навіть якщо об'єктом є весь світ.

* * *

Коли пробуджується Антропос, то мислення і діяльність уже більше не **паразитує** на ньому, але індивідуалізованим

чином **здійснюються** Ним самим. Побудовані на цьому принципі антропология та антропотехніка дали б унікальну можливість розуміти і змінювати світ у тотожності, іманентності.

Втім, сучасна культура **приховує** у собі це досягнення: це – Антропософськи зорієнтована духовна наука Рудольфа Штайнера – Антропософія, себто величезний корпус безцінних відкриттів; вона, вочевидь, ще чекає свого справжнього цінителя і наступника.

Завдяки Антропософії, з'являється унікальна можливість **поглибити і добудувати** методологію до Методософії.

* * *

Першим кроком до цього й буде знаходження архетипів для обох виявлених вище **складових частин** Методософії – *Методології та Алхімія*.

ЧАСТИНА 1 Σ МЕТОДОЛОГІЇ

5. Σ МЕТОДІВ РОБОТИ З ФОРМОЮ

“... якщо ми поклали мислення, відокремивши його від пізнання, то повинні зрозуміти, що є те мислення, котре пізнає, зокрема наукове, або дослідницьке, є мислення проектувальне, і це інший тип мислення, є, далі, мислення, яке програмує, і це третій тип мислення ... – мислень узагалі багато, причому різних. І треба тепер будувати типологію мислень І я так розумію, що сьогодні це одна з найважливіших проблем і завдань у нашій радянській науці і культурі, оскільки ми розуміємо, що треба піднімати архітектуру та містобудування і багато чого, а для цього потрібно, перш за все, мати уявлення про проектувальне, або проектне, мислення, про програмувальне мислення, а також мислення, в якому ухвалюються управлінські рішення. ... Це різні фрагменти системи мислення. Вони структурно різні, або системно різні. Їх треба описувати як різні системи. Ось що дуже важливо. Це не функції одного єдиного мислення, а різні типи його організації”

(Георгій Щедровицький [5, с. 95]).

Різні види діяльності, які розгортаються у дійсності мислення, не можуть бути об'єктивно конфігуровані доти, поки не пізнано їх **джерело**. В кращому разі, коли вони *сідають на людський матеріал*, то фіксуються як зразки і прототипи. І все ж насмілюся поставити питання саме про їх джерело.

Коли говорять, наприклад, про *сферний підхід* або *сферні процеси*, то мова не лукавить. Як би безглуздо це сьогодні не звучало, але джерела мислення і діяльності потрібно шукати в *небесних сферах* – у гармонії рухомих і нерухомих зірок. Й оскільки тут-то якраз все ідеально впорядковано, то сприйняття і пізнання цих джерел зробить Σ Методів роботи з формою очевидною.

Сам Космос побудований відповідно до фундаментального архетипу, висхідного до *Початкової потрійності*, один з проявів якої – тріада: *Минуле – Сьогодні – Майбутнє*; і відповідно цьому зі всього різноманіття *фрагментів системи мислення* можна виділити **три** основних, стосовно яких решта будуть їх модифікаціями. Це –

- дослідження,
- аналітика,
- проектування.

Очевидно, що дослідженню підлягає те, що вже створене у **минулому**, аналізування відбувається в **сьогоденні**, а проектування здійснюється для **майбутнього**. Отож ці **три** модуси задають усю повноту. Й коли будуть виявлені архетипи кожного із цих трьох базових діяльностей, решта видів діяння так чи інакше виявиться їх окремими випадками.

* * *

Антропософське пізнання дозволяє це зробити, повертаючи нам на новому сучасному рівні геоцентричну систему Птолемея. Астрономія давно витіснила стародавню мудрість про світобудову, описуючи численні небесні **явища**. Але вона остаточно приховала їх **сутність**. Астрологія, обіймаючи у собі жалюгідні залишки цієї мудрості, стала лише живильним середовищем для шарлатанства, і швидше компрометує цю мудрість, аніж її виявляє.

Мати про ці сфери операціональне і достовірне знання, – не те, яке тішить самолюбність причетності до таємниці, а те, в якому зараз виникла щонайгостріша потреба для повсякденного життя, – ось, що нагальне для підґрунтя софійної *інженерії*. Адже доти, поки не буде достовірного знання про природу самого інструменту, справжньої інженерії загалом бути не може.

6. СФЕРОУТВОРЮВАЛЬНА ОСНОВА ІНЖЕНЕРІЇ

“Коли наука і техніка (або мистецтва) поєднуються – виходить інженерія. І відрізняється від техніки своєю обґрунтованістю. Можна сказати так: техніка є чисте мистецтво, а інженерія – це мистецтво, яке спирається на вивірені знання”
(**Георгій Щедровицький [7, с. 262]**).

Тут виникає запитання: адже у всьому світі ВНЗ випускають величезну кількість інженерів, мисленням і діяльністю яких створюється все гігантське надбання сучасної матеріальної культури; як же вищезазначене можливо, якщо справжня інженерія ще не існує?

Відповідь може складатися принаймні з двох тез.

По-перше, до цього моменту, який вище описаний як поворотний пункт в еволюції людської свідомості, позитивні творчі сили

діяли **через** цю величезну армію інженерів, але вони вже вичерпалися; й ось уже кілька десятиліть твориться матеріальна культура, яка є могилою для людства, – шляхом у безодню.

По-друге, це тільки ілюзія, що матеріальну культуру створюють *так звані живі* (за образним виразом Р. Штайнера) – інженери, або *руки робочих*. Софійне пізнання показує, що це – діяльність людей після земного буття, себто з небесних сфер.

Якщо відкинути світоглядні забобони, що *такого не може бути* і т. ін., то відкривається можливість за допомогою духовної науки зробити екскурс у ці сфери, щоб **доповнити системний підхід сферним підходом**, а тим самим віднайти першооснову для інженерії і дістати змогу здійснювати діяльність у ролі Антропоса.

* * *

Одна справа, як людина споглядає зірки під час свого земного **буття**; зовсім інша, коли її свідомість сутнісно їх переживає або завдяки софійному пізнанню, або після завершення земного життя – в перебігу **космічного буття**.

Засобами Антропософії можна достовірно описати метаморфози свідомості людини після смерті. На відміну від суто емпіричних і ні про що не засвідчуваних дослідів д-ра Моуді та інших дослідників клінічної смерті, духовна наука детально описує, як людська свідомість перебуває у різних сферах, що розгортаються на сутнісному плані навколо Землі, та її переживання, коли вона досягає сфери нерухомих зірок (Зодіак). У певному сенсі можна сказати, що після смерті людині відкривається природа речей, яка була доступна філософам до Аристотеля. Ще Платон мав прямий доступ у ці сфери, але для блага еволюції людської свідомості у напрямі її емансипації від її ж духовних джерел та індивідуалізації, це безпосереднє бачення повинне було поступово витіснятися здатністю мислити. Тепер, звісно мовиться не про пробудження атавістичного яснобачення і не про користування стародавніми знаннями, а про розвиток нових здібностей Антропоса, котрий стрімко пробуджується. Стає нормальною ситуація, що природа речей починає розкриватися людині не після смерті; більше того, ще за життя кожен може долучитися до творення.

Так ось, коли свідомість (душа) *сходить сферами планетарного космосу*, то вона

імовірно **пізнає** сенс свого прожитого життя, а відтак їй розкриваються численні таємниці і суть речей. Перебуваючи у сфері *нерухомих зірок*, особа **переробляє** отриманий під час життя досвід. І, на шляху до нового втілення *назад через планетні сфери*, вона **готує** своє нове життя.

Ці три етапи посмертного буття людини, очевидно, відповідають дослідженню, аналітиці та проектуванню. Можливості, які донині відкривалися після смерті, тепер як софійна (сферна) інженерія переходять у повне розпорядження пробужденого Антропоса, коли той осягає духовні сили рухомого і нерухомого космосу як джерела всієї **Σ** методів для цих трьох розділів Методології:

- дослідження – планетні сфери на сходженні;
- аналітика – знаки Зодіаку;
- проектування – планетні сфери на несходженні.

* * *

Осягаючи те, джерелом яких дій є планетні сфери і знаки Зодіаку, можна розробити *дороговказну нитку* (з грецьк. – *канон*), що поведе через міриади форм мислення і діяльності, тобто через усе різноманіття методів, підходів, способів, інструментів і т. ін., – дослідження, аналітики, проектування.

У цьому розумінневому контексті є, хоч і не відрефлексований **таким чином**, але безумовний феномен того, як людина у процесі свідомої **земної** діяльності здатна здійснити **космічне** буття. Це відбувається, коли життя як П-процес у якийсь момент перестає переважати над людиною, а приймається нею як спеціально організований простір, як вигорodka посеред життя, де та ж людина стає паном, оскільки надалі все відбувається за нормами, які вона сама задає. Не важко здогадатися, що цього унікального переживання особа досягає під час *Гри*.

* * *

Коли об'єкт лише **досліджений**, вочевидь він ще не **освоєний**.

Об'єкт людиною освоєний повністю тільки в тому разі, якщо у справжній *суб'єктивізації* співвіднесений із самою людиною (**аналітика**) і задіяний до її індивідуального цілепокладання (**проектування**).

Тепер зрозуміло, що якщо Гра вирішує не ту чи іншу локальну проблему, а охоплює

всю повноту **проблем і завдань**, пов'язаних з яким-небудь об'єктом, то повинні бути задіяні певна послідовність і сума методів дослідження, аналітики і проектування, відповідна планетним сферам на сходженні, певному обходу знаків Зодіаку і планетним сферам несходженні. Ця наступність методів отримала назву **Ігровий Канон**. Фактично – це Ігровий Канон інженерії.

* * *

Отже, ми просунулися у розробці **Σ** *Методології*, отримавши її потрійний архетип, що вкорінений у планетних сферах і сфері *нерухомих зірок*, і побачили відповідну цьому послідовність ігрових процедур для **повного** освоєння об'єкта.

7. ІГРОВИЙ КАНОН

“Отже, я стверджую, що мисленнєвий процес є, як мінімум, двоплощинний, тому що одночасно розгортається у знакових формах і в об'єктивному змісті. Але він може бути і триплощинним, і чотириплощинним і двадцятиплощинним – все залежить од ступеня розвиненості мислення”

(Георгій Щедровицький [1, с. 532]).

Згідно із **сутнісною** системою Птолемея (на відміну від **явленої** системи Коперника), у центрі маємо Землю, а навколо неї розстилаються планетні сфери – Місяць, Меркурій, Венера, Сонце, Марс, Юпітер, Сатурн. Далі простягається сфера *нерухомих зірок* (знаки Зодіаку).

Подальшій роботі треба викласти деякі зауваження.

Назви планет спочатку належали зовсім не видимим астрономам планетам, а планетним сферам, які описувалися траєкторією руху відповідної планети навколо Землі.

Запозичуючи стародавні назви із старовинних манускриптів, астрономи переплутали назви Меркурія і Венери. Оскільки назви є сутнісними, ми повернемося до правильних. Найближча до Сонця сфера називалася Венерою; а сфера між Венерою і Місяцем – Меркурієм. У сфері *нерухомих зірок*, наступними за Сатурном, для нас істотними є не сузір'я, а знаки Зодіаку. І, нарешті, щоб остаточно вирішити всі питання, що йдуть від астрономічної точки відліку, підкреслимо, що планетних сфер саме сім, оскільки

інші планети (Уран, Нептун, Плутон) мають сутнісно інше походження: вони, на відміну від решти планет, приєдналися до сонячної системи із зовнішнього космосу, а не відокремилися від Сонця.

Розглянемо тепер докладніше космічні джерела Ігрового Канону, тобто імпульси, які надходять від планетних сфер і знаків Зодіаку.

* * *

Сім планетних сфер мають наступні впливи:

1. ☾ Місяць – у космосі відіграє роль відображувача (рефлектора), **джерело рефлексії**;

2. ☿ Меркурій – покровитель підприємців, лікарів і злодіїв, *відсікає все, що зайве*, **джерело критики**;

3. ♀ Венера – здатність чуйно слухати, сприймати, тепле співчуття, **джерело розуміння**;

4. ☼ Сонце – управитель і гармонізатор усіх планетних впливів, **джерело врівноваження**;

5. ♂ Марс – активна мовна здатність, **джерело мислекомунікації**;

6. ♃ Юпітер – глобальна аналітична здатність, **джерело цілепокладання**;

7. ♄ Сатурн – сфера, прикордонна з нерухомим космосом, звідки приходять Ідеї, **джерело Ідей**.

* * *

Які керівні імпульси надходять зі сфери нерухомих зірок?

Тут, згідно з основним онтогенетичним законом, стосовно об'єкта відбувається повторення еволюції Космосу і людини як мікрокосмосу, котра вписана у знаки Зодіаку від Овна та Риб, відповідних сучасній епосі. При цьому можна виділити три великі етапи еволюції, що охоплюють по чотири знаки:

– створення людини з макрокосмосу – від ♀ до ☾;

– створення людиною самої себе як мікрокосмосу – від ☿ до ♃;

– самореалізація зрілої людини у зовнішньому світі – від ♂ до ♄.

Знаки Зодіаку мають наступні **сутнісні назви** і відповідні впливи:

створення людини з макрокосмосу:

1. ♀ Овен: початок фіксованої еволюції, коли людська свідомість була тотожною зі

Світовим Логосом – Всесвідомістю, містив у собі все і був усім. Відбувається перший у світі “рефлексивний вихід” Самого Логосу: **Він озиряється на універсум**. Такий істинний смисл цього знаку, який на стародавніх зображеннях зовсім не був абстрактним зображенням Овна, а, як істотний, містив жест оглядання;

2. ♉ Телець: універсум, що раніше тотожний зі Світовим Логосом і сприймався ним як нерухомий, тепер приходиться у **рух**;

3. ♊ Близнюки: вперше відбувається **виявлення себе самого**;

4. ♋ Рак: **самозамикання** у своєму внутрішньому світі;

створення людиною самої себе як мікрокосмосу:

5. ♌ Лев: **заповнення** внутрішнього світу своїм власним змістом;

6. ♍ Діва: **визрівання** у внутрішньому світі автентичного змісту; в давнину зображувалася з дозріваючими колосками;

7. ♎ Ваги: досягнення внутрішньої **рівноваги**;

8. ♏ Скорпіон: **отруйне жало**. Коли є до того готовність, то вперше відбувається “щеплення” із зовнішнього світу; після цього людина готова до виходу із внутрішнього світу в зовнішній;

самореалізація зрілої людини в зовнішньому світі:

9. ♐ Стрілець: **мисливець** – найперша професія. Людина цілком перебуває у зовнішньому ворожому оточенні;

10. ♑ Козерог: **скотар**. Наступна стадія освоєння зовнішнього світу. Тепер людина стала здатна приручати диких тварин, але поки що вимушена вести кочовий спосіб життя у пошуках відповідних пасовищ;

11. ♒ Водолій: **землероб**. Певна частина зовнішнього світу може бути повністю **освоєна**.

12. ♐ Риби: **торговець**. На освоєній ділянці зовнішнього світу досягнута така повнота, що зі своїм надлишком можна виходити на нові землі й освоювати їх через трансфер своїх плодів та через обмін їх на плоди інших земель.

* * *

Таким чином, **Ігровий Канон** – це послідовність методів, що мають свої джерела у вищеописаних сферах рухомих і нерухомих

зірок. При цьому він утворюється із трьох великих розділів:

– послідовність методів **дослідження** – це 7 ступенів сходження планетними сферами від ☾ до ♃;

– послідовність методів **аналітики** – це 12 кроків обходу Зодіакального кола від ♃ до ♃ (які, своєю чергою, мають внутрішнє розчленування на три розділи по чотири кроки);

– послідовність методів **проектування** – 7 ступенів несходження 7 планетними сферами від ♃ до ☾.

Ігрова процедура, в якій цей Канон повністю або частково реалізується, отримала назву **Канонічної Гри**.

8. КАНОНІЧНА ГРА

“Якщо люди не думають, що можуть зробити все, що захочуть, їм не жити в історії. Мені дуже важлива ця ідеологія соціального оптимізму, я навіть виразив би це різкіше – соціокультурного нахабства. І я вважаю, що кожне покоління повинне мати велику групу таких людей, інакше це – не історичне покоління. Йому в історії жити не доведеться. Але для того, щоб розпочати таку роботу, треба отримати мисленнєву картину світу і діянь у ній”

(Георгій Щедровицький [5, с. 66]).

Оскільки Ігровий Канон є **Σ** методів, то все різноманіття дійств, котрі інтуїтивно усвідомлюються як **гра**, – це ті чи інші фрагменти Канонічної Гри.

Отож секрет великої таїни Гри полягає в наступному: всередині **природного** струму життя створюється **штучний** ігровий простір, влаштований за **сферними принципами**, куди струмові потоки втікають у дозованому і рафінованому вигляді; там вони втрачають властивий їм у часопросторі зовнішнього життя агресивний саморух і починають підкорятися ідеальним законам – інтелігібельного світу. Тут, на **своєму полі**, людина фатумно переживає, що може все! Завдяки софійній інженерії, це переживання розповсюджується як реальна сила, у тому числі й на полі, яке до Гри було чужим.

Це стає можливим завдяки **синтезу системного і сферного підходів**: створенню перед початком Гри штучної мікрокосмічної системи, що задає структуру, процеси, функції і морфологію ігрового поля через самовиз-

начення ігротехніків за 7 планетними позиціями:

1. ☾ Місяць – **рефлектор**;
2. ♀ Меркурій – **критик**, підприємець;
3. ♀ Венера – **інтерпретатор**, інтеріоризатор;
4. ☉ Сонце – **ведучий**;
5. ♂ Марс – **деталізатор**;
6. ♃ Юпітер – **концептуалізатор**;
7. ♄ Сатурн – **генератор Ідей**.

Крім того: **Зміст** Гри в цілому утримує *Дизайнер* Гри, котрий залишається на Землі і виражає інтереси замовника.

Процедурну частину утримує *Методолог*, який фокусує сили круга Зодіаку.

Зрозуміло, що сім планет, Земля і Зодіак – це ігрові **позиції**, які можуть займати і декілька осіб, якщо є така можливість. Тепер розберемо, що є кожна з трьох частин Канонічної гри, що почергово відповідна дослідженню, аналітиці і проектуванню.

* * *

Дослідження – це *побудова об'єкта*, але головне – сходження до його *сутності*. На відміну від абстрактного наукового інтересу, таке дослідження не може бути нічим іншим, аніж прийняттям об'єкта у своє індивідуальне цілепокладання, так що це стає для людини не тільки об'єктом його пізнання, а й її *Ділом, Справою*. Інакше пошукування в такому його вищому сенсі просто неможливе.

Тому **Σ Методів** дослідження, здійснювана як ігрова процедура, отримала назву *Ділова Гра* (ДГ). Зрозуміло, що вона є семи-ступінчатою процедурою, що відповідає етапам сходження планетними сферами від Місяця до Сатурну.

Аналітика співорганізує діяльності об'єкта і людини, розкриваючи ключові проблеми, що перешкоджають цьому, та організує їх вирішення. Тому **Σ Методів** аналітики як ігрова процедура отримала назву *Організаційно-діяльнісної Гри* (ОДГ).

Проектування принципово **уможливлює** співорганізацію діяльності людини та об'єкта на рівні **реалізації** як конкретний *проект організації*. Тут людина повною мірою виходить на *арену*, демонструючи своє *окаювання* і здатність його здійснення. Така ігрова процедура є сутнісно генетичною спадкоємицею того змагання і самовираження, яке у попередній (Греко-латинському епосі) відбувалося

під час Олімпійських Ігор. Тому **Σ** *Методів* проектування як ігрова процедура названа *Олімпійською Грою* (ОГ).

* * *

Кожна з цих трьох Ігор також має свого Дизайнера, який акумулює відповідний зміст на своїй Грі та утримує його в ході двох інших Ігор. Ці три дизайнери ДГ, ОДГ і ОГ, разом з Дизайнером Гри, утворюють дизайнерську групу й зосереджують на собі управлінський фокус, який на кожній наступній Грі переходить з рук в руки. До дизайнерської групи долучається найважливіша з планетних позицій: \odot – ведучий, котрий безпосередньо здійснює процедури. Краще, щоб це також була група досвідчених ігротехніків.

Тепер розглянемо детальніше канву, зміст і процедуру трьох канонічних ігор.

9. ДІЛОВА ГРА

“Я у цей момент ще займався проблемами підготовки тренерів для олімпійських команд Радянського Союзу і пробував застосувати у цій роботі так звану ділову гру. Але там з'ясувалося, що це такі люди, яких навчати не можна. Вони повинні розвиватися, причому разом зі своїми спортсменами, тобто у реальному довіллі і за реальних умов свого життя, – і це для них є єдиний шлях розвитку.... Я використовував ділову гру в спробах працювати з тренерами, але вона у традиційному сенсі провалилася. Проте від ідеї гри я не відмовився”

(Георгій Щедровицький [5, с. 138]).

Звичайно, канонічна Ділова Гра мало схожа на традиційну. Вона є наступністю із семи рефлексивних виходів, здійснюваних відповідно до закономірностей планетних сфер. Зміст кожного із семи ступенів утримується відповідною планетною позицією, яка в ДГ та ОГ є не тільки ігротехнічною, а водночас і дизайнерівською.

Канва ДГ полягає в наступному:

- 1) завдяки **суб'єктивації** на ступені \mathcal{C} ,
- 2) надійному понятійному фундаменту в **аристотелівському** дусі на ступені \mathcal{F} ,
- 3) у доповненні з методами ідеації у **платонівському** дусі на ступені \mathcal{F} ,
- 4) відбувається **точними інтуїтивними**

методами безпосереднє сприйняття Сутності (Суті Справи) на ступені \odot ,

5) яке достовірно відкриває свою **Місію** на ступені \mathcal{C} ,

6) унаслідок чого стає зрозумілою його **Вища Мета**; тим самим завершується побудова софійної онтології Справи й уможливується самовизначення стосовно неї – на ступені \mathcal{F} ,

7) що приводить до переживання Воління Сутності справи як культурно-історичного процесу, що розгортається насправді, й до прийняття його у свою індивідуальну волю – на ступені \mathcal{H} .

Під **Місією** нами розуміється певне еволютивне загальнолюдське завдання, яке без даної сутності було б нерозв'язним. Звідси **Вища Мета** – це кінцева загальнолюдська ситуація, за якої Місія виконана.

Коли на \mathcal{F} учасники Гри через самовизначення сприймають Вищу Мету Сутності Справи у свої індивідуальні Вищі Цілі, то вони досягають тієї точки в інтелігібельності, яка відповідає найвіддаленішому майбутньому, що має безпосереднє відношення до даної Справи. Воднораз це означає зустріч з інтенціональним потоком волі Сутності Справи, що рухається у напрямку з Майбутнього в Минуле. Він, будучи сприйнятим на \mathcal{H} як культурно-історичне звершення, що відбувається у зворотному порядку, веде насправді до Вищої Мети і постає як **тенденція**, котра **гарантовано** відбудеться в **реальності**. У цьому інженерне обґрунтування можливості простору діяльності і часопростору історії, а відтак і можливості жити в історії.

Отже, канонічна ДГ не займається сліпим прогнозуванням майбутнього, але стає своєрідною *машиною часу*, що дозволяє нам потрапити в далеке майбутнє, закинути там якір, щоб уже звідти рухатися у зворотному напрямку – до сьогоднішнього дня, прокладаючи дорогу до бажаного майбутнього без ризику збитися зі шляху до поставленої Вищої Мети.

* * *

Процедура ДГ наступна:

1. \mathcal{C} Самовизначення-1:

- ввідна доповідь Дизайнера Гри (правила Гри та її регламент);
- настановча доповідь Дизайнера Діло-

вої Гри (тема і мета Гри, уточнення регламенту Ділової Гри);

- чинники, що стосуються теми Гри;
- наміри учасника Гри (свідома мотивація);
- історія питання – як він був *приведений* до об'єкта (неусвідомлена мотивація);
- самовизначення до об'єкта як до Справи-Діла;
- постановка учасниками Гри індивідуальних цілей на Гру;
- самовизначення стосовно планетної позиції у Гри;
- підсумкова доповідь дизайнера ☿ .

2. ♀ Побудова Поняття Справи:

- рефлексивна сублімація чинників, що мають відношення до Діла, і намірів стосовно Справи;
- інтелектуальна сублімація пов'язаних із Справою назв та її елементів;
- схематизація отриманого змісту;
- підсумкова доповідь дизайнера ♀ .

3. ♀ Сходження до Ідеї Справи:

- виявлення аналогічних Справі природних процесів;
- виявлення аналогічних Справі антропних процесів;
- виявлення аналогічних Справі соціальних процесів;
- виявлення аналогічних Справі космічних процесів;
- виявлення аналогічних Справі духовних процесів;
- синтез з отриманого змісту хмари смислів;
- формулювання Ідеї Справи;
- підсумкова доповідь дизайнера ♀ .

4. ○ Зустріч із Сутністю Справи:

- виявлення істотних для Справи смислових чинників (підготовка матеріалу для Інтуїтивної драми);
- самовизначення учасників стосовно чинників (персонажів) для їх подання в Інтуїтивній Драмі;
- здійснення просторової розстановки із фокусуванням на Сутності Справи;
- знайомство і діалог із Сутністю Справи;
- гармонізація отриманого образу Справи через діалоги з чинниками;
- рефлексія переживання Сутності Справи з погляду різних чинників;
- підсумкова доповідь дизайнера ○ .

5. ☿ Місія Сутності Справи:

- актуалізація результатів Інтуїтивної драми стосовно намірів Сутності Справи;
- імагінативний живопис за участю тих же персонажів, що і в інтуїтивній драмі, споглядання отриманого колірною образу й формування образу Місії Сутності Справи;
- рефлексія переживання Місії Сутності Справи з погляду всіх персонажів;
- інспіративне опрацювання тематичного тексту стосовно Місії Сутності Справи;
- синтез усього сприйнятого і побудова Об'єкта;
- підсумкова доповідь дизайнера ☿ .

6. ♃ Самовизначення-2:

- усвідомлення Вищої Меті Сутності Справи;
- співвідношення усвідомленої Вищої Меті Сутності Справи зі своїми особистими намірами;
- індивідуальне самовизначення стосовно Вищої Меті Сутності Справи (екзистенціальне співвідношення цієї Вищої Меті з переживанням власної Вищої Меті);
- самовизначення стосовно команди (готовність сприяти досягненню Вищої Меті Сутністю Справи в даній команді, і переживання свого індивідуального завдання в команді);
- підсумкова доповідь дизайнера ♃ .

7. ♃ Воління Сутності Справи:

- переживання Воління Сутності Справи за допомогою містеріального ліплення (індивідуальне пластифікування тих же персонажів);
- одночасне сприйняття Воління Сутності Справи в індивідуальну волю (сумісне пластифікування);
- рефлексія переживання Воління Сутності Справи як інтенціонального культурно-історичного процесу (у зворотному перебігу часу);
- переживання початку цього процесу (у прямому перебігу часу), тобто історичного моменту, починаючи з якого можливо безпосереднє Воління Сутності Справи (Місія стає органічно здійснюемою в ході *уприродненого* соціокультурного Ш-процесу) через соціальну скульптуру;
- підсумкова доповідь дизайнера ♃ ;
- підсумкова доповідь дизайнера ДГ.

* * *

Таким чином, Ділова Гра, семикратно підносячи нас над буденними обставинами,

безпосередньо вводить у *простір історії*. Те, що на початку (Самовизначення-1) переживалося як особистий інтерес, амбіції і самовираження на ♄, підноситься до об'єктивного позаособистого поняття на ♀ і, далі, до чистої Ідеї на ☽. Потім, немов би остання оболонка сходить із Сутності, і вона постає у своїй безпосередності на ☉. Завдяки цьому, вона сама може відкрити свою Місію ☽ і свою Вищу Мету на ♃. Це й означає – **створити софійну онтологію** Справи, істинний об'єкт; тепер можна до нього віднестися (Самовизначення-2) і перейти на ♁, де пережити його Воління, яке сутнісно є вже далеко не нашою особистою справою, а культурно-історичним процесом. І ми беремо участь у ній завдяки цій своєрідній машині часу. Й те, чим він стане у майбутньому в історичному просторі, вже сьогодні в зародковому стані розгортається на Діловій Грі у *просторі діяльності*. Саме так формується *геном майбутніх подій*.

В історичному просторі цей потік подій розпочнеться з деякої ключової *Події*, яка повинна бути синтезована як інтенціальне зерно культурно-історичного процесу досягнення Сутністю Справи її Вищої Мети. Для цього потрібно співорганізувати ці **два** простори – історії та діяльності.

Тут ми покидаємо простір ДГ, тобто сферу ♁, і вступаємо у зодіакальну сферу. Це здійснюється в ході наступної за Діловою Грою **ОДГ**.

10. ОРГАНІЗАЦІЙНО-ДІЯЛЬНІСНА ГРА

*“Якщо ми хочемо отримувати значущі культурні результати, то повинні розуміти цю подвійність – простір діяльності, з одного боку, і простір історії – з іншого, і будувати, відповідно, пастки такого типу, створювати соціальну ситуацію й отримувати деякі культурно-історичні значущі результати... Гра побудована за принципом **пастки**, куди звальюються результати. І це куди важливіше, ніж те, що гра є інструмент”*
(Георгій Щедровицький [6, с. 565]).

Класична ОДГ, як відомо, містить у собі три великі розділи – Ситуативний аналіз, Аналіз ситуації і Проблематизацію. Але, на відміну від неї, у нашому випадку частина завдань Ситаналізу класичною ОДГ вже виконана в ході ДГ. Також, на відміну від кла-

сичної ОДГ, що здійснює схему програмування й розпочинається із Ситаналізу, Канонічна ОДГ починається з Аналізу ситуації, оскільки Ідеальні обставини точним чином вимальовувалися в кінці ДГ. Тоді з'являється чудова можливість адекватної побудови Ідеальної ситуації, виходячи з Воління Сутності Справи. У цьому секрет того, що потім, у Ситуативному аналізі, з'являється можливість витримати укол *жала* Скорпіона – безпосереднє *постання* Реальності, й увійти до неї вже не як жертва (здобич), але як *мисливець*. Це означає не що інше як **знешкодзувати** всі її **пастки** і наставити власні.

* * *

Канва ОДГ:

Перші чотири кроки Аналізу ситуації відповідають створенню людини з макрокосмосу: все носить ще незайманий ідеальний характер, і людина відчуває себе творцем в Едемі:

Аналіз ситуації:

1. На етапі ♃: немов **озираючись** із переживання Воління Сутності Справи (яке було на ДГ), сприймаються Ідеальні для Сутності Справи обставини. Цей момент можна визначити як той, у якому основні проблеми вже вирішені, і досягнення Вищої Мети стає природно-штучним процесом.

2. На етапі ☽: розрізнені Ідеальні обставини, подібно до тирси в магнітному полі, приводяться в **рух**, і спостерігається конфігуруючий їх архетип; згідно з елементами цього архетипу відбувається самовизначення по групах.

3. На етапі ♃: завдяки одночасному переживанню всіх елементів архетипу в паралельно працюючих групах досягається достовірна **ідентифікація** чинників Ідеальної ситуації.

4. На етапі ☽: на пленумі відбувається **замикання** Ідеальної ситуації у цілісне переживання.

Ситуативний аналіз:

5. На етапі ☽: отриманий таким чином ідеальний простір **заповнюється** відповідними обставинами сьогодення.

6. На етапі ♃: **визрівання** цих обставин досягається через співвідношення їх з архетипом Ідеальної ситуації.

7. На етапі ☽: у ході групової роботи відбувається **урівноваження** всіх чинників Реальної ситуації у силовому полі архетипу Ідеальної ситуації.

8. На етапі \mathcal{M} : відбувається побудова Реальної ситуації через синтез її опрацьованих й урівноважених чинників, у ході чого **отруйне жало** наносить укол, але вже не смертельний (тут уперше з'являється можливість зустрітися з Реальністю і не бути при цьому нею ураженим, як у міфі про Одиссея, який велів прив'язати себе до щогли, щоб мати можливість подивитися на сирен і залишитися живим).

Проблематизація:

9. На етапі \mathcal{X} : отримавши необхідне щеплення, тепер можна стосовно проблем виступити не як жертва, а як **мисливець**; охота за проблемами відбувається по їх сліду: через зіставлення Ідеальної і Реальної ситуацій виявляються **перепони**, що заважають цьому переходу, і, відповідно до них, свідомо осягаються **проблеми** – недосконалості, що заважає подоланню виявлених загатів. Але *смерть кощеєва* лежить ще глибше: адже щось заважає усуненню цієї недосконалості; ці вже трюми безпосередньо у волінні називаються **проблематикою** й вирішуються під час самої Гри, що відкриває можливість і вирішення проблем, і відповідного подолання перепон, тобто здійснення переходу від Реальної ситуації до Ідеальної як ПШ-процесу.

10. На етапі \mathcal{Y} : виявлені проблеми **приручаються** за допомогою виявлення конфігуруючого їх архетипу, після чого відбувається самовизначення по групах для опрацьовування відповідних елементів архетипу як чинників Проблемної ситуації.

11. На етапі \mathcal{Z} : наближаємося до кульмінації ОДГ і всієї Гри: у груповій роботі виявлені проблеми **освоюються**. *Зло – це не на місці поставлене добро*. А це означає, що зло не має бути знищене, а перетворене на добро (щоправда це є Алхімією і виходить за межі компетенції Гри, але окреслюється в ній як **завдання**), або поставлене на своє місце. Тому проблеми з диких і ворожих хижаків зазнають подвійного перетворення: або намічається, **в що** і яким чином вони повинні перетворитися, щоб стати внутрішньою силою, або визначається, у яких ситуаціях цей недолік є перевагою, щоб надалі він використовувався винятково там.

12. На етапі \mathcal{H} : досягнута кожною групою повнота переживання проблем (або як **усвідомленої проблематики**, або **переведених у завдання** з перетворення проблем) по кожно-

му елементу архетипу дозволяє зробити **трансфер та обмін** з іншими групами – чинниками Проблемної ситуації.

* * *

Для проведення ОДГ потрібно ще три позиції Дизайнера – Ідеальної ситуації, Реальної ситуації і Проблемної ситуації. Вони можуть бути Дизайнери відповідно ДГ, ОГ та ОДГ.

Процедура ОДГ наступна:

Аналіз Ситуації:

1. \mathcal{V} Аналіз-1 Ідеальних обставин:

- рефлексія Воління Сутності Справи як культурно-історичного процесу;
- виявлення наявних у його основі зразків і прототипів як Ідеальних обставин.

2. \mathcal{X} Самовизначення-3:

- знаходження архетипу Ідеальних обставин;
- формування чинників Ідеальної Ситуації згідно з елементами архетипу;
- самовизначення учасників стосовно чинників Ідеальної Ситуації;
- формування робочих груп, згідно з чинниками Ідеальної Ситуації, призначення ігротехніків у групах.

3. \mathcal{H} Групова робота -1:

- вибір ведучого в кожній групі;
- уточнення мотивації вибору даної групи кожним учасником;
- опрацьовування кожною групою відповідного чинника Ідеальної Ситуації;
- підготовка доповідей і доповнювачів.

4. \mathcal{Z} Синтез-1 Ідеальної ситуації:

- збір груп на пленум і визначення порядку та регламенту доповідей;
- доповіді груп, доповнення, питання з боку інших групи, коментарі, критика;
- підсумкова доповідь Дизайнера Ідеальної ситуації;
- рефлексія Аналізу Ситуації.

Ситуативний Аналіз:

5. \mathcal{M} Аналіз-2 Реальних обставин:

- Рефлексія Ідеальних обставин;
- Виявлення відповідних їм Реальних обставин.

6. \mathcal{X} Самовизначення-4:

- вивіряння архетипу Реальних обставин;
- формування чинників Реальної Ситуації згідно з елементами архетипу;

- самовизначення учасників стосовно чинників Реальної Ситуації;
- формування робочих груп, згідно з чинниками Реальної Ситуації, призначення ігротехніків у групах.

7. ♁ Групова робота -2:

- вибір ведучого в кожній групі;
- уточнення мотивації вибору даної групи кожним учасником;
- формування кожною групою відповідного чинника Реальної Ситуації;
- підготовка доповідачів і доповнювачів.

8. ♃ Синтез-2 Реальної ситуації:

- збір груп на пленум і визначення порядку і регламенту доповідей;
- доповіді груп, доповнення, питання з боку інших групи, коментарі, критика;
- підсумкова доповідь Дизайнера Реальної ситуації;
- рефлексія Ситуативного Аналізу.

Проблематизація:

9. ♆ Аналіз-3 виявлених Проблем:

- Виявлення дефіциту між Ідеальною ситуацією і Реальною ситуацією;
- Виявлення труднощів (зовнішніх перепонів) переходу від Реальної ситуації до Ідеальної;
- Переведення труднощів у проблеми (внутрішні загати для команди, або особисто для членів команди).

10. ♃ Самовизначення-5:

- виявлення архетипу проблем;
- формування чинників Проблемної Ситуації згідно з елементами архетипу;
- самовизначення учасників стосовно чинників Проблемної Ситуації;
- формування робочих груп згідно з чинниками Проблемної Ситуації, призначення ігротехніків у групах.

11. ♃ Групова робота-3:

- вибір ведучого в кожній групі;
- уточнення мотивації вибору даної групи кожним учасником;
- формування кожною групою відповідного чинника Проблемної Ситуації: переведення проблем у завдання (якщо відомі методи вирішення) і виявлення проблематики (у чому полягає параліч волі, щоб почати вирішувати проблему? – щодо нерозв'язних проблем);
- підготовка доповідачів і доповнювачів.

12. ♆ Синтез-3 Проблемної ситуації:

- збір груп на пленум і визначення порядку та регламенту доповідей;

- доповіді груп, доповнення, питання з боку інших групи, коментарі, критика;
- переживання Проблемної Ситуації через Інтуїтивну драму;
- принципове розв'язання проблематики через екзистенціальне самовизначення;
- підсумкова доповідь Дизайнера Проблемної ситуації;
- рефлексія Проблематизації;
- підсумкова доповідь Дизайнера ОДГ;
- питання і доповнення учасників Гри;
- рефлексія ОДГ.

Тепер, коли проблематика вирішена, і проблеми переведені у завдання, починається Олімпійська Гра – величне і могутнє сходження планетними сферами, що демонструє переважання духу над матерією.

11. ОЛІМПІЙСЬКА ГРА

“Стрижень або серцевина мого світогляду: є світ, і завдання полягає в тому, щоб його переробляти... Ми сповідували цей принцип і вважали, що люди повинні переробляти світ, змінювати його. При цьому я розумію, що це неймовірно складний процес. Треба починати з ідеї, потім розгортати її у систему реалізаційних проєктів, далі здійснювати у формі соціальної дії”

(Георгій Щедровицький [5, с. 65]).

При цьому вплив семи планетних сфер на несходження абсолютно інший, ніж на сходження, хоча, звичайно, принципів власливості планетних сфер залишаються незмінні.

Саме у цих планетних сферах ми знаходимо джерела семи базових типів мислєдїяльностї, які послїдовно розгортаються на її семи ступенях:

№	Знак	Дїяльность
1	♁	Проєктування
2	♂	Проектування
3	♂	Сценарїювання
4	☉	Програмування
5	♀	Планування
6	♁	Конструювання
7	☾	Органїзація, керївництво, управлїння (ОКУ)

Процедура ОДГ:

↳ **Прожектування:**

- рефлексія Проблемної Ситуації;
- генерування Проектної Ідеї (Прожект): як досягатиметься Ідеальна ситуація (долатися перепони, виявлені під час ОДГ), коли Проблема ситуація буде повністю здолана;
- підсумкова доповідь ↳ .

⌘ **Проектування:**

- постановка Початкової Мети (стан, коли Проблема Ситуація принципово розв'язана);
- входження у системне опрацювання Прожеку;
- структурний аналіз;
- процесуальний аналіз;
- функціональний аналіз;
- морфологічний аналіз;
- синтез чотирьох нашарувань: отримання Проекту;
- підсумкова доповідь ⌘ .

♂ **Сценаріювання:**

- вибудовування подієвого ряду (сюжетній лінії) з досягнення заданої структури Проекту;
- вибудовування подієвого ряду (сюжетній лінії) з досягнення заданих процесів Проекту;
- вибудовування подієвого ряду (сюжетній лінії) з досягнення заданих функцій Проекту;
- вибудовування подієвого ряду (сюжетній лінії) з досягнення заданої морфології Проекту;
- синтез чотирьох сюжетних ліній і синхронізація складових їх етапів: Сценарій;
- підсумкова доповідь ♂ .

Примітка: найкраще здійснювати Сценаріювання у груповій роботі. Тоді кожна група вибудовує свою сюжетну лінію з досягнення окремого елемента системно заданого Проекту. Це відбувається у векторі зворотного часу: обличчям до поставленої Початкової Мети рухатися спиною до реального моменту. В контексті кожної лінії ставиться запитання: що потрібно, щоб досягти відповідного аспекту Початкової Мети? Саме так виявляються адекватні етапи, віхами яких є проміжні цілі з досягнення Початкової Мети.

⊙ **Програмування:**

- методичне забезпечення структурної сюжетної лінії Сценарію: структурна підпрограма;
- методичне забезпечення процесуальної сюжетної лінії Сценарію: процесуальна підпрограма;

- методичне забезпечення функціональної сюжетної лінії Сценарію: функціональна підпрограма;

- методичне забезпечення морфологічної сюжетної лінії Сценарію: морфологічна підпрограма;

- синтез чотирьох підпрограм: Програма (робіт) із здійснення Сценарію;

- підсумкова доповідь ⊙ .

♀ **Планування:**

- співвідношення етапів Програми з термінами у векторі реального часу;

- виявлення елементарних дій (абсолютно прозорих і зрозумілих), у яких реалізуються всі намічені роботи);

- синтез і синхронізація всіх дій: План реалізації Програми;

- підсумкова доповідь ♀ .

♀ **Конструювання:**

- виявлення ресурсів (матеріальних, фінансових, людських, часових), потрібних для втілення кожної дії Плану;

- розробка схеми забезпечення всіх видів ресурсів;

- розробка фінансового кошторису витрат;

- розробка графіка отримання кредитів;

- розробка графіка погашення кредитів;

- підсумкова доповідь ♀ .

Ⓒ **ОКУ:**

- розробка оптимальної системи Керівництва для приведення в дію ресурсів;

- розробка ефективної системи Управління всіма запланованими діями, розробка процедур ухвалення рішень та узгоджень;

- розробка оптимальної системи Організації;

- синтез і вивіряння повноти забезпечення Конструкта у цілому як системи Організації – Керівництва – Управління;

- прогнозування позаштатних ситуацій і відповідного характеру ОКУ

- підсумкова доповідь Ⓒ ;

- підсумкова доповідь дизайнера ОГ;

- підсумкова доповідь дизайнера Гри.

* * *

Фактично в результаті ОГ отримуємо ідеальний за своєю структурою бізнес-план, пронизаний Волінням Сутності Справи. Тому в цілому діяльність, яка розгорнулася на ОГ, може бути названа Прожектуванням організації, а її продукт – це Проект організації.

* * *

Після закінчення ОГ (як, утім, і двох інших Ігор) відбувається рефлексія, котра має (за потреби і за можливості) п'ять граней:

– **змістовна рефлексія** – неформалізований обмін особистими враженнями від пережитого матеріалу ДГ;

– **організаційна рефлексія** – фіксує досвід проведення процедур;

– **ауторефлексія** – фіксує, як відбувається досягнення індивідуальних цілей, поставлених у ході Самовизначення-1;

– **мегарефлексія** – фіксація того що відбувся під час Гри з космічної точки зору (планетних позицій);

– **метарефлексія** – якість проведення самої рефлексії.

Завдання такої обсяжної рефлексії – не тільки увібрати отриманий зміст і досвід, а й *зібрати все, що на Грі було розібрано*, і здійснити **плавний** перехід з дійсності ігрового простору в реальність.

12. ДОСВІД ПРАКТИКИ КАНОНІЧНИХ ІГОР

“Спроба простого вирішення складних проблем – це і є те, що ми називаємо фашизмом. На мій погляд, для складних проблем не існує простих рішень. Це для мене дуже важливо. Є завжди один шлях: коли складні проблеми вирішуються з допомогою складних методів. Кожного разу, коли ми намагаємося вирішувати складні проблеми простими методами, ми стаємо на шлях руйнування живого цілого”

(Георгій Щедровицький [7, с. 350]).

З моменту появи Канону було проведено більше сотні ігрових процедур. І, звісно, після приголомшливих переживань, які були у всіх на Грі, виникало бажання опанувати цим чудовим інструментом. Ось тут-то і починалися головні проблеми: “Це так складно!!! Чому не можна абияк простіше?”

Але тут, як і в будь-якій іншій професійно-технічній сфері, з часом неодмінно приходять простота і політ. Тільки тут це не може стати суто зовнішньою навичкою, а вимагає повного внутрішнього перетворення, пробудження у собі Антропоса, Вищого Я. Тоді Гра стає творінням – легким і витонченим.

З іншого боку, канонічна Гра як реалізація **Σ** методів мислення і діяльності, сама є *органічним живим цілим*. Не завжди є можли-

вість проводити її цілком – це досить дороге задоволення: приблизно тиждень припадає на кожну її частину. Навіть окрема її частина, здійснювана самодостатньо для вирішення тієї чи іншої локальної проблеми, теж є живою цілісністю, оскільки переживається в контексті Ігрового Канону. Більше того, за голографічним принципом, будь-який її окремо взятий елемент зберігає повноту Цілого. Тому проведення якоїсь частини Канонічної Гри – не менш важка справа (і навіть важча!), оскільки, використовуючи набагато менший часовий і **проявлений** інструментальний ресурс, потрібно вирішити все те ж загальне завдання. До того ж Гра не може бути використана як метод досягнення руйнівних цілей – вона просто *не прийде*.

Кожна частина канонічної Гри має свій особливий смак.

На початку ДГ ми ще знаходимося під пресингом зовнішніх обставин (які й примушують нас замовляти Гру!), і тут завдання полягає в тому, щоб скинути звірину серйозності, відшукати легкість, відчайдушність, азарт. Зовнішній соціальний простір здебільшого отруєний вітальним суперництвом і боротьбою за виживання, тому він убиває в нас субстанцію дитинства. Але Антропос у нас, як Божественне Немовля, не може прокинутися у жорсткій дорослій метушні. І тут Гра, особливо ДГ, є чудовими ліками.

В ОДГ ми знову зустрічаємося з Реальністю, але вже в абсолютно іншій якості: немовля-антропос уже (*як і належить!*) отримав *щеплення*, виріс, змужнів і став. Ні, не дорослим, – **мисливцем!** Тут понад усе важливі чіткість процедур і методичність їх дотримання.

І, нарешті, в ОГ настає справжня зрілість. Антропос стає **Творцем** і повертається у зовнішній світ зі своїм творінням (проектом). Тут вектор потрясіння діяччинку спрямований зовні.

Отож, ми бачимо, як в ігровій тріаді відображені відомі три ключові характеристики Гри:

PLAY – GAME – PERFORMENS.

* * *

І, мабуть, найважливіше і цікавіше питання: про співвідношення **ігрової дійсності та постігрової реальності**; простіше кажучи,

питання про здійсненність проектів, які отримані під час Грі.

Потрібно виходити з того, що розгортання у реальності розробленого на Грі Проекту організації зовсім не повинне бути точною копією самого Проекту. Відбуватиметься абсолютно інше: настільки інше, наскільки іншими є реальність і дійсність, або *реальні об'єкти* та їх *моделі*.

Але, за відчуттями, те, що актуально відбувається, є завжди **краще**, ніж те, що заплановане.

1. Щедровицкий Г.П. *Философия. Наука. Методология.* – М.: Шк. культ. политики, 1997. – 656 с.
2. Фішман І. *Основа Соціальної Алхімії // Психологія і суспільство.* – 2008. – №4. – С. 13–32.
3. Фішман І. *Постання методософії // Психологія і суспільство.* – 2008. – №2. – С. 45–51.
4. Фішман І. *Сповідь Нового Праксису // Психологія і суспільство.* – 2008. – №3. – С. 19–27.
5. Щедровицкий Г.П. *На дошках.* – Т.7. – М.: Путь, 2004. – 286 с.
6. Щедровицкий Г.П. *Перспективы и программы развития СМД-методологии // Философия. Наука. Методология.* – М.: Шк. культ. политики, 1997.
7. Щедровицкий Г.П. *ОРУ.* – Т.2. – М.: Путь, 2000. – 342 с.

Переклад з російської професора Анатолія В. ФУРМАНА

Надійшла до редакції 25.10.2008.

Далі буде.

КНИЖКОВА ПОЛИЦЯ

Фурман А.В., Гірняк А.Н.

Психодідактична експертиза модульно-розвивальних підручників: Монографія. — Тернопіль: Економічна думка, 2009. — 312 с.



Уперше об'єктом різноаспектного теоретико-методичного обґрунтування є оригінальна авторська система визначення якості та ефективності книжок нового покоління для середньої і вищої школи, що створена у теорії і практиці модульно-розвивального навчання як інноваційній освітній моделі національного походження, змісту, характеру. Водночас предмет дослідження становлять концепція, технологія, методи і процедури експертного оцінювання модульно-розвивального підручника. У зв'язку з цим запропонована методологічна план-карта розробки такого підручника, що виконує функцію засобу організації проблемно-модульної мислєдіяльності та обґрунтовує оптимальну наступність її циклів, етапів і критеріїв оцінювання. У результаті узагальнення теоретико-методологічних й оргтехнологічних напрацювань і досвідної практики використання модульно-розвивальних підручників та емпіричних результатів психологічного експерименту встановлена залежність між якістю проектування цих підручників (експертне оцінювання), ефективністю їх застосування наставником і наступником (апробація) та розвитковим потенціалом навчального заняття (експериментальне підтвердження), у процесі якого застосовується цей інноваційний інструментарій.

Для науковців, управлінців, педагогів-практиків, психологів, методистів, а також авторів і видавців підручників та посібників, аспірантів і студентів-дипломників педагогічних університетів та училищ.

З питань придбання звертайтеся за тел. (0352) 47-58-72 (Видавництво "Економічна думка")