

В рубрике «Из истории инновационной парадигмы прикладной этики» 55-го выпуска «Ведомостей прикладной этики» предпринимается републикация статьи В.И. Бакштановского, опубликованной в препринте «Лаборатория в Храме Свободы. Аксиология и праксиология этических деловых игр», вышедшего в свет в 1990 г.¹ Републикация продолжает² представление концепции гуманитарной экспертизы и консультирования.

Создание ретроспективы конституирования концепции гуманитарной экспертизы и консультирования 90-х гг. XX века предполагает обращение к текстам этапа становления отечественной прикладной этики. Для современной прикладной этики ценность представляют не только отраженные в текстах тридцатилетней давности отправные точки развития нового направления, но, прежде всего, обозначенные на этапе его становления исходные этические основания, специфический тезаурус, методология и методы.

В статье В.И. Бакштановского «Игра как модель освоения ситуации морального выбора» представлены теоретико-методологические и технологические основания этической деловой игры.

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

Основное внимание в статье сосредоточено на задаче «перевода познания природы этических деловых игр как гуманитарной методологии освоения ситуации морального выбора на теоретико-прикладной уровень». Авторское понимание природы этической деловой игры раскрывается через последовательное обращение к вопросам о том, в каком смысле этическая деловая игра является: а) *игрой*, б) *игрой деловой* (этико-праксиологической), в) *деловой игрой этической*.

¹ Бакштановский В. И. Лаборатория в Храме Свободы (III). Аксиология и праксиология этических деловых игр. Тюменский научный центр Сибирского отделения АН СССР. Препр. Тюмень, 1990. 81 с.

² Бакштановский В.И. Понимающая этика: концепция гуманитарной экспертизы и консультирования // Этическое консультирование: скромная, но реалистичная амбиция прикладной этики. Ведомости прикладной этики. Вып. 54. Тюмень: НИИ ПЭ ТИУ, 2019. С. 181-197.

В.И.Бакштановский

ИГРА КАК МОДЕЛЬ ОСВОЕНИЯ СИТУАЦИИ МОРАЛЬНОГО ВЫБОРА³

*Дело в том, что «Жук» не детектив.
Это повесть о выборе. И выбор этот читатель
должен делать вполне серьезно вместе с героем.
Мы построили повесть таким образом, чтобы в
каждый момент времени читатель знал ровно
столько же, сколько знает герой. И вот на таком
основании изволь делать выбор... «Жук» – книжка,
оказавшаяся совершенно новой для нас
как раз в смысле установления равноправия между
читателем и героем.*

Аркадий и Борис Стругацкие

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

Основные теоретико-прикладные задачи данной статьи – показать, что, во-первых, метод ЭДИ является именно гуманитарной (адекватной

³ См.: Бакштановский В.И. Игра как модель освоения ситуации морального Выбора // Бакштановский В.И. Лаборатория в Храме Свободы (III). Аксиология и праксиология этических деловых игр. Тюменский научный центр Сибирского отделения АН СССР. Препр. Тюмень, 1990. С. 41-79.

природе морали) методологией освоения ситуаций морального выбора. Во-вторых, квалифицировать и аргументировать методологию такого рода освоения, как *этическую праксиологию*, которая, как не раз уже было показано в других моих публикациях [напр. 13, 16], наряду с аксиологической, является неотъемлемой – целесредственной – стороной целостного акта морального выбора. В этом смысле, *в-третьих*, этические деловые игры моделируют собственно этико-праксиологическую сторону любого Дела: борьбы, конкуренции, сотрудничества, кооперативных действий, успеха и поражения, победы и компромисса. И, тем самым, они концентрируют взятые из жизни «*homo morales*» все те аспекты, которые через потребность освоить ситуацию морального выбора – преодолеть конфликтующие обстоятельства, нормы, позиции, достичь достойной цели, решить благородную нравственную задачу, проявить нравственную инициативу, решиться на риск и т.п. – развивают его моральный потенциал.

Праксиологические аспекты морального выбора – не только «технология», «инструментарий», «средства». Они самоценны – именно в моральном смысле: в праксиологических гранях морального выбора, собственно, и сливаются, взаимопереходят черты «*homo morales*» и «*homo ludens*»: субъекты инициативные, предприимчивые, рискованные, находящие радость в погоне за Госпожой Удачей, получающие удовольствие от игры шансов, в борьбе и сотрудничестве, в счастье победы и мужестве поражения. Достойные успеха, они счастливы в игре жизни, сознают свои способности востребованными избранной ими самими судьбой. Бремя и счастье выбора – это и бремя, и счастье игры.

Метод ЭДИ здесь отнесен к гуманитарной методологии освоения ситуации морального выбора. Правда, ни достижения метафизики игры, по своей классической традиции чаще всего равнодушные праксиологической «прозе», ни различные ветви «древа» игрового движения, вполне лояльные к Делу, но не ставящие перед собой в качестве специальной проблемы познание диалектики аксиологического и праксиологического в принятии решения, не дают готовых ответов на вопрос о природе ЭДИ. Отсюда и несоответствие между желаемым результатом и результатом достигнутым: здесь представлены, скорее, зафиксированы моменты удачных находок и горьких неудач в поиске тайн природы ЭДИ (ЭПИ).

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

соба их соотношения, а операциональная дефиниция мало эффективна для поставленной цели.

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

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

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

2.1. Игра?

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

Булат Окуджава.

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

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

Приступая к развернутому анализу этого краткого представления об общих чертах игровой деятельности, видом которых и является *игровая* «составляющая» ЭДИ, приходится начинать с констатации того обстоятельства, что сегодняшнему исследователю ЭДИ, работающему на теоретико-прикладном уровне, при всем богатстве исследований по метафизике игры

и общей теории игровой деятельности более всего необходимо заботиться о поиске собственно этико-прикладных подходов к игровой деятельности, которые «этическая людология» могла бы освоить, опираясь на достижения различных видов игрового движения, и связать с ними собственные теоретические и эмпирические находки.

Характерно, что большинство современных исследователей фиксируют «игровой бум» в теории и практике и отмечают конституирование понятия «игра» в качестве одной из наиболее емких и эвристически богатых категорий универсального, общенаучного плана. В то же время ряд работ пронизан скепсисом по поводу возможности однозначного определения игрового феномена и создания общей теории игры (не говоря уже об общей «метафизике» или, наоборот, инвариантной прикладной теории). Этот скепсис подкрепляется указаниями на разнообразие конкретных проявлений игрового феномена и одновременно его сложность (48,17). Авторы одной из самых последних монографий вопрошают: «Стоит ли за всем этим многообразием какое-либо реальное единство, какая-либо специфика деловой игры как таковой?» [62, 7].

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

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

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

В рамках такого анализа хочу вновь обратить внимание на выделение игр «естественных» и «искусственных». Дело в том, что, даже различаясь в трактовке разных исследователей [11, 51, 99] по конкретным деталям – одна

из привлекательных версий выражена в названиях основных типов игр как «импровизированных» и организованных» [100] – разделение игр на «естественные» и «искусственные» вносит определенный порядок в хаос «игрового космоса», организует чаши представления о сферах проявления «*homo ludens*».

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

Полагаю, что эффект классификации по типам «естественные» и «искусственные» обогащается при ее совмещении с классификацией игр «импровизированных», когда речь идет об играх свободных, не связанных никакими условиями и правилами (ограничения, присущие серьезной жизни, в такой игре могут легко преодолеваются, как в играх детских, например), и игр «организованных», игр по правилам, когда игра внутренне организована гораздо более, чем сама жизнь, ценна же не свобода самовыражения, а выигрыш – спортивные игры, например [100, 247]. С помощью признаков, конкретизирующих эту кросс-классификацию, можно дать более полную характеристику признаков «искусственных» игр, выявляя в них элементы игр «естественных».

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

В поиске ответа на эти вопросы попытаюсь ориентироваться на трактовку игры как *деятельности*, выделить наиболее значимые для познания

природы ЭДИ черты *игровой деятельности*. Увы, это далеко не просто, ибо современная литература, посвященная игровому феномену, не дает единого решения вопроса о деятельностной природе игры.

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

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

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

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

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

Высказанная в культурологических публикациях идея двуплановости игры наиболее известна в советской литературе в версии Ю.М. Лотмана: «Игра подразумевает одновременную реализацию (а не последовательную смену во времени) практического и условного поведения. Играющий должен одновременно и помнить, что он участвует в условной (не подлинной) ситуации, и не помнить этого» [66, 80].

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

Переключка этого рассуждения с высказываниями Е.Финка об игре, дающей человечеству «возможность самопредставления и самосозерцания в зеркале чистой видимости» [95, 392], очевидна. При этом для нашей темы значима характеристика подлинности – неподлинности игрового мира. Напоминая, что игра – один из пяти основных феноменов человеческого бытия, автор пишет: «Игра охватывает не только себя, но и четыре других феномена. Содержание нашего существования вновь обнаруживается в игре: играют в смерть, похороны, поминовение мертвых, играют в любовь, борьбу, труд». Однако автор предупреждает: «Здесь мы имеем дело вовсе не с

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

Однако теоретико-прикладной уровень исследования игры еще только предстоит развить и потому соблазнительно либо «впасть» в «философию игры» либо в фиксацию накопленного эмпирического материала. Но, может быть, приведенные ранее рассуждения о философском уровне проблемы «условного»-«серьезного» имеют хотя бы какое-то *приложение* к определенным видам игровой деятельности, в том числе и к ЭДИ?!

В специальных исследованиях образности деловой игры выдвинута версия, согласно которой идея двуплановости игры не является атрибутивной хотя бы потому, что само понятие двуплановости «до сих пор не удавалось практически применить» [62, 15]. Авторы этого суждения полагают, что прикладной статус рассматриваемой проблемы «обеспечивается» представлением об игре как «процессе имманентного преодоления добровольно принятых правил» [там же, 12]. Они считают, что этот подход предпочтительнее для построения и проведения игр, тем более, что, с их точки зрения, «принципы двуплановости и имманентного преодоления почти равносильны».

Каковы аргументы? – Трактовка правил как основного источника игровой условности. Авторам представляется очевидным, что пребывание одновременно в двух сферах означает... пребывание на их границе. Из того, что двуплановость – это особая установка сознания (помнить... и не помнить), задающая внешнее поведение, вытекает наличие внутреннего самоограничения и самоопределения. Отсюда следуют остальные особенности преодоления правил (двуплановость – принцип отношения к правилам, ибо они – единственный источник условной сферы в игре [62, 14].

Собственный прикладной опыт авторов этой монографии по разработке экономических деловых игр дает основания доверять избранному ими предпочтению. Именно прикладная ориентированность их версии соблазня-

ет и к заимствованию в концепцию ЭДИ. Однако природа этических деловых игр – как я ее понимаю на основании опыта практического и попыток теоретического осмысливания – не позволяет простого «заимствования».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.2. Игра праксиологическая?

Во всех книгах о преуспевании – а перед читателем новейшая и лучшая из них – слово «успех» толкуется примерно одинаково. Бытовое выражение «жить хорошо» не объясняет никаких философских или этических загадок (да и не претендует на

это), но оно, по крайней мере, всем понятно.
С. Паркинсон. Законы Паркинсона

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

Однако для ЭДИ такая «простота» в определении деловой «составляющей» сегодня уже не подходит. Очевидны нетождественность характеристик «деловая» и «этико-праксиологическая» и особые отношения игровой культуры и прикладной этики именно в этой «составляющей».

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

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

Является ли игра деловой, если «на выходе» не планируется какой-либо предметный продукт (проект, программа, решение и т. п.)? А если итогом игры окажется лишь формирование культуры «ноу-хау»? Становится ли игра деловой лишь в том случае, если ее участники исполняют те же са-

мые роли, что и в реальной деятельности, или это не обязательное условие? Вопросы эти – в таком общем виде – для современной литературы по игровому движению звучат достаточно риторически. Ну, например, после публикации уже цитированной книги Э. Берна «Игры, в которые играют люди...», кажется, совсем легко выделить именно деловую «составляющую» – через противопоставление игрового моделирования реальных проблем не только «играм в бисер», но и фальшивым имитациям, лицемерным контактам, неискренним манипуляциям и прочим суррогатам. Но, во-первых, кто доказал безопасность деловых игр с точки зрения именно манипуляторства, и, во-вторых, «игре в бисер» противоположны весьма разные *виды* Дела и *смыслы* Дела. Поэтому установка на необходимость характеристики именно *этических* деловых игр требует подчинить анализ всего многообразия деловых игр двум следующим критериям.

Первый из них: предмет моделирования – ожидаемый результат игры.

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

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

Ворвавшись в практику игрового движения, «организационно-деловые», «проблемно-деловые», «практические деловые игры» [79, 80, 81], объединяемые целью решать *реальные* проблемы (и тем, явно или неявно, противостоящие «просто деловой игре», имитационным и учебным играм), обострили вопрос о *полезности* игры, о критериях эффективности того Де-

ла, благодаря которому в их название входит соответствующая «составляющая». Конкретная индивидуальная польза каждому участнику? Польза самого процесса игрового поиска? Долгосрочная инвестиция (как, например, от высшего гуманитарного образования)? Ноу-хау? Разрешение реальной проблемы (выбран директор, запрещено освоение новой территории, приостановлено строительство дамбы, создана организация по спасению озера...)?

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

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

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

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

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

игрового феномена, относясь к каждому из них и к каждому из видов игры как к элементу целого.

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

Переходя ко второму критерию анализа всего многообразия деловых игр, приходится зафиксировать очередное противоречие: практические деловые игры выделяются из игрового движения посредством исключения условности ситуаций и проблем, которые выносятся на игру. Сохраняется ли в этом случае уже не деловая, а игровая составляющая, в которой обязательна условность?

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

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

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

Вспомним отрывок из интервью А. и Б. Стругацких по поводу своей научно-фантастической повести «Жук в муравейнике»:

«Аркадий Стругацкий: “Мы когда-то подсчитали, что внимательный читатель по ходу повести наберет к нам одиннадцать вопросов. Ответов на них в повести нет. Их не может знать ни читатель, ни Максим. Нам хотелось заставить читателя таким образом сделать нравственный выбор”.

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

Конечно, неразумно было бы увлечься здесь этической апологией научной фантастики до такой степени, чтобы забыть эпитафию из С. Моэма. Поэтому подкреплю свою позицию аргумента методологического исследования результатами работы В. Розина, показавшего, что в деловых играх, «как правило, исследуются не обычные состояния и характеристики объекта, а, так сказать, парадоксальные и вырожденные – конфликты, монстры, гипертрофированные и полярные типы, логически мыслимые, но не наблюдаемые случаи и т.д.... [82, 68]. Именно на этом основании автор рассматри-

вает деловые игры как форму научно-художественного мышления – сравните с тем же весьма распространенным названием метода научной фантастики.

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

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

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

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

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

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

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

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

Прежде чем показать ключевой аргумент ЭПИ отмечу, что современная жизнь не случайно описывалась выше в терминах игры. И если сегодня уточнять такого рода сравнения, то говорить надо об игре особой – конкурентной, конфликтной. Новый игровой космос – не будем пока оценивать его в моральных терминах – становится все более игрой на выживание, ак-

центрируя игру-борьбу в ущерб игре-сотрудничеству. Нравится это или нет, но освоение игровой культуры и осознание ее роли в современном мире требуют познания правил игры-борьбы, без которых вряд ли можно достичь успеха в смещении акцентов в пользу правил игры-сотрудничества.

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

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

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

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

Не время и не место полемировать с автором по поводу того, что правила игры – в жизни и в игровой аудитории – не сводятся лишь к запретам, но, напротив, нередко большую роль имеют как позитивные стимулы успеха. И это относится именно к этическим правилам, а не только к нормам организационного плана, к чисто праксиологическим рекомендациям. Игра по правилам, конечно, еще не является сама по себе аналогом морали, и, тем более, такого рода правила не тождественны сами по себе нормам морали: соблюдая нормы деловых отношений или правила карточной

(шахматной) игры, человек еще не проявляет себя субъектом морального выбора, более того, он может оказаться не только вне сферы моральной регуляции, но и следовать разным правилам в ущерб морали (лицемерный этикет, нормы жизни мафии, блеф и т. п.). Но честное исполнение бизнесменом своего обязательства, соблюдение кодекса дуэли, строгое следование регламенту шахматного соревнования не безразличны ни для морали, ни для ее субъекта. Принятые человеком нормы профессионально-нравственного кодекса – так чаще всего и оформляются правила игры, тождественные нормам морали – становятся предметом ЭДИ (ЭПИ), подвергаются экспертизе, являются объектом освоения, творческого развития, *воспитания выбором*. И в таком общем смысле этико-праксиологическая игра действительно может стать моральным факультетом «школы успеха».

Нельзя при этом сразу же не отметить, что среди важных задач ЭПИ в этой школе – морально-критическая: в «школе успеха» важна наука разоблачения таких «правил игры» в самой жизни, которые именно своей игровой логикой (не этикой!) способствуют моральному распаду личности, ее растлению, превращая в вольную или невольную марионетку чуждых моральных ценностей. Умение распознать логику зла, выработать ей противодействие, удержаться от соблазна поддаться ее притягательным аргументам, обещающим и Удачу, и Победу («пиррову»?), и прочие признаки Успеха – не менее важная программа ЭПИ, основные моменты которой я ранее уже обсуждал в процессе этико-праксиологического анализа современной ситуации (например, на материале «Белых одежд» В. Дудинцева. Поэтому ограничусь здесь лишь метким наблюдением Н. Ивановой над еще недавней политической практикой в сфере литературы. «Советская литература имела огромный диапазон внутри себя самой», – пишет критик, фиксируя на полюсах откровенную халтуру, с одной стороны, и вещи, созданные людьми, безусловно, талантливыми, но, вследствие своей идеологизированности, ограниченные и не пережившие момента своей публикации. Отсюда драматическая ситуация для тех, которые «духовно сформировались еще в «той» атмосфере, – я имею в виду тех, кто не нашел в себе достаточно сил для внутреннего сопротивления..., а принял «правила игры». «Вещь эта очень опасная, – подчеркивает Н. Иванова, – и самообманная: принять правила игры. Ведь очень часто человек обманывает не власть, а прежде всего себя самого: ему кажется, что он верно выбрал тактику и, проникнув в лагерь псевдолитературы, он «взорвет» его изнутри. На самом деле, увы, все получается иначе: гигантская структура сначала обволакивает его почти незримой, такой легкой паутиной всяческих связей, казалось бы, не очень и важных, а потом получается, что она-то его, «тактика великого, и подмяла под себя, и уже из этой липкой золотящейся паутины не вырваться, и кровь уже подменена, и коготок увяз, и... всей птичке пропасть» [56, 16-17]. С трудом прерываю цитату, если получится, еще вернусь к ней, ибо такого рода разо-

благочестия поучительны, конечно, не только для участников ЭДИ. И все же попробуем оторваться от земного тяготения жизненных реалий и вернуться в лабораторные условия, в модельную ситуацию ЭДИ (ЭПИ).

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

Трудно полемизировать с ироническим способом исследования успеха, которым прославился С. Паркинсон. Очевидно, что закон успеха в «законах Паркинсона», трактуемый через «умение жить», для нашей моральной традиции звучит скорее как «антизакон», ибо загружен негативными моральными смыслами. Мы еще только начинаем привыкать, что для нормальной морали нормального – гражданского – общества раскавыченные слова *умение жить* избавляются от трактовки в духе сугубо циничной, откровенно эгоистической стратегии жизненного успеха и связываются с мерой овладения человеком «искусством жизни» [31]. Привыкаем, но с трудом. Еще совсем недавно рубрика «Литературной газеты» с характерным названием «Успех в жизни – подлинный и мнимый» [№№ 25, 29, 30, 34 и т. д. за 1981 г.; №№ 5, 10, 14 и т. д. за 1982 г.] с большим трудом пыталась бороться за моральную реабилитацию понятия «успех». Примерно в то же время в качестве образца нравственного воспитания считалась следующая критическая оценка зарубежной «науки успеха»: «В Соединенных Штатах Америки издана книга под названием, кажется, «Сто путей к успеху». Не берусь судить о достоинствах и недостатках ее советов – книги той не чи-

тал, – но сам факт, что путей так много, свидетельствует о явной ненадежности, маловероятности, исключительности каждого из них. А у нас путь всегда один, зато очень верный: с достоинством шагать по жизни, чувствуя пульс времени, откликаясь на заботы страны, много и честно трудиться – и, несомненно, придет успех», – писал А. Салуцкий в книге с характерным названием «Уметь жить!» [85, 33].

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

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

Полагаю, что самый минимум иронии остался в заявлении С. Паркинсона о собственной книге: «сделав эту книгу настольной, вы неминуемо преуспеете. Впервые за многие тысячелетия человеческой цивилизации успех стал достижимым для всех» [76, 65]. Разве не на той же позиции стоит Д. Карнеги? Другое дело, как этот автор и его читатели воспринимают «науку успеха», как они относятся к ее этическому содержанию?

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

И все же такого рода попытки аксиологической, мировоззренческой интерпретации – экспертизы и консультирования – праксиологических правил успеха еще слишком одиночны, чтобы избавить нас от опасений за судьбу все расширяющейся сети «школ успеха». Пока наиболее гуманитарный раздел задач и программ этих «школ» связан лишь с психологией. Так, например, мотивируя открытие в газете «Успех» рубрики «Школа успеха», ее авторы такими темами раскрывают предложения науки читателям: «1. Каков он, успешный человек? 2. Как определить зоны своего успеха? 3. Мои психофизиологические резервы?... [52, 5]. Я закрыл цитату, ибо и в этом перечне вполне можно было бы обнаружить моральную проблематику, если б она там была. Но как бы она в этом случае сочеталась со следующим программным заявлением руководителя школы: «Наука... начинает возвращаться к изучению проблем успеха с целью помочь людям в выборе рациональных путей достижения желанных целей. Она разрабатывает принципы и методы адекватной реализации человеком своих интеллектуально-

психологических возможностей в соответствии с требованиями той деятельности, которую человек выбирает или которая ему предначертана «судьбой». Признаком, по которому можно оценить вклад науки в разработку путей достижения успеха, – полагает Е. Жариков, – является маленькое слово «Как?» Как учиться, как учить, как изобретать, как считать и т. д. т. п. Эти бытовые вопросы и есть исходный пункт научных разработок, предназначенных для раскрытия условий, путей, методов, средств достижения успеха» [52, 4]. А вот аналогичный случай: автор книги о риске в перечне ключевых аспектов своей темы перечисляет «правовой», «психологический», «экономический», «социологический», «успешно», забывая аспект «моральный» [7, 3].

У меня есть соображение в пользу презумпции доверия цитированным авторам. Возможно, это своеобразная «деидеологизация» темы, ее намеренная прагматизация после многих лет обязательного «возвышения» любых проблем до уровня критериев коммунистической морали?! И в упомянутой ранее дискуссии в «ЛГ» об успехе «подлинном–мнимом» предметом полемики оказался скорее вопрос-дилемма о соотношении личных и общественных интересов, а прагматическая составляющая проблемы акцентировалась лишь вокруг нравственных достоинств людей непрактичных, проигрывающих в борьбе со злом, лишенных предприимчивости и т. п. Забота о вопросе «как» в его отношении к успеху если ставилась, то, скорее, в отношении к судьбе людей, проигравших в борьбе. Так, А. Гельман проанализировал нравственное содержание поведения людей после поражения, которые «обращают поражение в опыт, в новую энергию, в бойцовскую мудрость. Они становятся еще более последовательными и негибкими противниками лжи и несправедливости, корыстолюбия и невежества» [35]. Разумеется, намеренно утрирую. Были в тех давних дискуссиях и точные постановки проблемы, и собственно праксиологические решения [78, 84].

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

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

человека стать хозяином своей судьбы, не позволяет ему стать пешкой в игре обстоятельств.

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

2.3. Игра этическая?

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

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

С. Моэм. Из библиотечки путешественника

«Собственно» этическая составляющая? А что осталось на ее долю после того, как первые две «составляющие» метода ЭДИ «просвечивались» именно через моральное измерение?!

В этом параграфе нам предстоит конкретизировать представления этико-прикладного знания о специфике взаимодействия этики, морали и воспитания; особенностях деятельности личности как субъекта морального выбора; взаимопроникновении этической теории и моральной практики в процессе морального творчества. Именно эти черты помогают методу ЭДИ

(ЭПИ) обрести возможность выступать в роли организатора процесса творчества этики, морали, воспитания в нравственном развитии личности. Попытаюсь пояснить свою версию «сверхэффекта» ЭДИ в нравственном развитии личности через различие «менеджера» и «пассионария».

Характеризуя игру как возможность испытания всех заложенных в ситуации жизненных сценариев, как «сверхсвободу», я полагаю, что в ЭДИ человек делает больше, чем ему самому «надо» (в этом отличие пассионария от оптималиста-менеджера). ЭДИ совершает нравственное открытие: в менеджере открывает пассионария.

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

В отличие от «чисто» имитационной или «чисто» реализационной игры роль участника ЭДИ определяется мерой субъектности выбора как целостного акта поступка, а не только ролью субъекта послеигрового действия. Дело в том, что любое действие во время ЭДИ, самоопределение к любой позиции, ситуации, команде уже моделируют ситуацию морального выбора: моральную позиционность, моральную конфликтность, моральное творчество и т.д.

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

Еще предстоит рассмотреть конкретные аспекты моделирования нравственных конфликтов и способов их гуманитарной экспертизы. Здесь

же хотелось бы показать потенциал этической «составляющей» с точки зрения взаимодействия различных видов игрового движения, взаимообогащения и взаимокритики разных игровых подходов и игровых культур.

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

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

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

Этические деловые игры берут на себя – должны взять – в этом случае роль ценностного контроля, экспертизы и профилактики возможной диверсификации метода деловых игр в различных сферах управления и обучения. Иначе широкий фронт деловых игр в сегодняшней управленческой практике, в подготовке кадров и т. п. может обернуться трансформацией «игры для пользы дела» в «бюрократические игры»; этическая «составляющая» в этом плане обеспечивает выявление скрытых целей такого рода «бюрократических игр», постановку и реализацию действительно гуманных целей обучения, проектирования, воспитания, выбор соответствующих им средств, критику прагматической «технологии управления».

Любая деловая игра – обоюдоострое оружие. Относится эта констатация и к собственно этическим деловым играм, которые не просто «сопровожают» моделирование каких-либо сфер человеческой деятельности, но прямо «работают» на различные виды прикладной этики (политическая этика, этика гражданского общества, профессиональная этика, этика воспитания и т. п.). Сверхзадача ЭДИ, ее этической составляющей – развитие

культуры морального выбора при решении любой проблемы, этико-праксиологическая экспертиза любого из моделируемых социально-технологических элементов и т. п. Этическая «составляющая» в таком случае стремится испытать любую инновацию перестроечного периода на достоинство выбора в мире идеалов и ценностей, целей и средств; попытаться уже в модельных обстоятельствах проявить скрытые болевые точки, определить готовность субъекта к противостоянию им, передать ему прецеденты справедливых решений, стимулировать поиск, поддержать в поражении...

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

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

Заключение

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

Список литературы

1. *Абрамова Н. Т.* Мозаичный объект: поиски оснований единства. Вопросы философии, 1986, № 2.

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

25. *Беляева Н., Романов А.* Соблазн или страх компромисса. Московские новости, 1990, № 4.
26. *Берн Э.* Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. М., 1988.
27. *Бунте М.* Интуиция и наука. М., 1967.
28. *Буске М.М.* Что заставляет нас играть? Что заставляет нас учиться? Перспективы, 1987, № 4.
29. *Ведин И.* Теорема жизни. М., 1988.
30. *Ворошилов В.* Феномен игры. М., 1987.
31. *Вучков Ю.* Искусство жить. М., 1989.
32. *Выготский Л.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Вопросы психологии, 1966, № 6.
33. *Гадамер Х.-Г.* Истина и метод. Основы философской герменевтики. М., 1988.
34. *Галин А.* Когда ходуном ходит зал. Литературная газета, 26 июля, 1989 г.
35. *Гельман А.* Гарантия победы. Литературная газета, 1984, № 33.
36. *Генкин В., Кацура А.* Лекарство для Люс. Сборник научной фантастики. Вып. 28. М., 1983.
37. *Гройсман А.Л.* Проблемы ролевой психотерапии В кн.: Психологические механизмы регуляции социального поведения. М., 1978.
38. *Геронимус Ю. В.* Игра. Модель. Экономика. М., 1989.
39. *Гессе Г.* Игра в бисер М., 1969.
40. *Гиг Дж., ван.* Прикладная общая теория систем. Ч. II. М., 1981.
41. *Гилберт Д., Малкей М.* Открывая ящик Пандоры: Социологический анализ высказываний ученых. М., 1987.
42. *Голенпольский Т.Г., Шестаков В.П.* «Американская мечта» и американская действительность. М., 1981.
43. *Грэм Р.Г., Грэй К.Ф.* Руководство по операционным играм. М., 1977.
44. Гуманитарные проблемы освоения. Под ред. В.И. Бакштановского и Т.С. Караченцевой. Москва – Тюмень, 1990.
45. *Гуревич М.* Любовь, фантазия и расчет. Литературное обозрение, 1985, № 11.
46. *Демин М.В.* Природа деятельности. М., 1984.
47. *Дробницкий О.Г.* Понятие морали. М., 1974.
48. *Добринская Е.И., Соколов Э.В.* Свободное время и развитие личности. Л., 1983.
49. *Донченко Е.А., Титаренко Т.М.* Личность: конфликт, гармония. Киев, 1987.
50. *Дудченко В.С.* Программирование нововведений как саморазвивающейся системы. – В сб.: Нововведения как фактор развития. М., 1987.

51. *Ефимов В.М., Комаров В.Ф.* Введение в управленческие имитационные игры. М., 1980.
52. *Жариков Е.* Школа Успеха. Газета «Успех», 1990, № 1.
53. *Жигульский К.* Праздник и культура. М., 1985.
54. *Зинченко В.П., Жуков Ю.М.* Предисловие к кн.: Дейл Карнеги. Как завоевать друзей и оказывать влияние на людей. М., 1989.
55. *Иванова Н.* Химера. Огонек, 1990, № 35.
56. Игра и мистерия. В кн.: По страницам самиздата. М., 1990.
57. Игровое моделирование: теория и практика. Новосибирск, 1987.
58. *Ионин Л.* Оправдает ли частник авансы. Неделя, 1987, № 42.
59. *Комаров В.Ф.* Управленческие имитационные игры. Новосибирск, 1989.
60. *Копринаров Л.* Опережающее воспитание и игровой метод. В сб.: Этика. Мораль. Воспитание. Новосибирск, 1982.
61. *Корнеев П. В.* Жизненный опыт личности. М., 1985.
62. *Крюков М.М., Крюкова Л.И.* Принципы отражения экономической действительности в деловых играх. М., 1988.
63. *Левада Ю.А.* Игровые структуры в системах социального действия. В сб.: Системные исследования. Методологические проблемы. М., 1984.
64. *Леви В. Л.* Искусство быть другим. М., 1981.
65. *Логина Н.* Учитель XXI века. Литературная газета, 21 июня, 1988 г.
66. *Лотман Ю. М.* Структура художественного текста. М, 1970.
67. *Льюс Р. Д. и Райфа Х.* Игры и решения. М., 1961.
68. *Мангучарова Е., Хромченко М.* Игра как жизнь. Известия, 1985, №№ 324/325; 325/326; 326/327.
69. *Михайлов А.В.* Й. Хейзинга в историографии культуры. В кн.: Й. Хейзинга. Осень средневековья. М., 1988.
70. *Моисеев Н.Н.* Математик задает вопросы... М., 1974.
71. *Моисеев Н.Н.* Человек и Ноосфера. М., 1990.
72. *Момов В., Бахитановский В., Согомонов Ю.* Прикладная этика. София, 1988 (на болг. яз.).
73. *Морено Дж.* Социометрия. Экспериментальный метод и наука об обществе. М., 1958.
74. *Оссовская М.* Рыцарь и буржуа. М., 1988.
75. *Панкин А.* Возможны варианты. Новое время, 1989, № 46.
76. *Паркинсон С. Н.* Законы Паркинсона. М., 1989.
77. *Попов В.* Кузнец своего несчастья. Литературная газета, 1984, № 23.
78. *Попов С.В., Щедровицкий П.Г.* Конкурс руководителей. М., 1989.

79. *Пригожин А.И.* Игровой подход в управленческом консультировании нововведений. В сб.: Проектирование и организация нововведений. М., 1987.
80. Проблемно-деловая игра как метод управления общественным развитием. Саратов, 1989.
81. *Рассадин С.* Гений и злодейство или дело Сухово-Кобылина. М., 1989.
82. *Розин В.М.* Методологический анализ деловой игры как новой области научно-технической деятельности и знания. Вопросы философии, 1986, № 6.
83. *Розов В.* Умеете ли Вы бороться. Литературная газета, 1984, №23.
84. *Рыбальский В.* Проверить игрой... Социалистическая индустрия, 28 июля, 1987 г.
85. *Салуцкий А.* Уметь жить! М., 1980.
86. *Сараскина Л.* Все это уже было. Век XX и мир. 1989, № 5.
87. *Соловьев Э.Ю.* Личность и право. Вопросы философии, 1989, №8.
88. *Столочич Л.Н.* Жизнь – творчество – человек. М., 1985.
89. *Титаренко А.И.* Антиидеи. М., 1984.
90. *Толстых А.В.* Куда ведут добрые намерения? // Предисловие к кн. Д. Карнеги. Как завоевывать друзей и оказывать влияние на людей. М., 1990.
91. *Трубина Е.Г., Шабурова О.В.* Политика как игра: смысл и правила // Этика и социология политической деятельности. Тезисы к симпозиуму Ч. 2. Владимир, 1990.
92. Управленческие имитационные игры. София, 1983.
93. *Устиненко В.И.* Место и роль игрового феномена в культуре. Философские науки, 1980, № 2.
94. Философские проблемы деятельности (материалы круглого стола). Вопросы философии, 1985, № 5.
95. *Финк Е.* Основные феномены человеческого бытия. В кн. Проблемы человека в западной философии. М., 1988.
96. *Фромм Э.* Бегство от свободы. М., 1990.
97. *Шляпентах В.* Как сегодня изучают завтра. М., 1986.
98. *Шомова С.* Вглядись в себя. Литературное обозрение, 1989.
99. *Эльконин Д. Б.* Психология игры. М., 1978.
100. *Эпштейн М.* Парадоксы новизны. М., 1988