

The background of the entire page is an abstract artwork. It consists of various layers of paper, some of which are torn and layered on top of each other. The papers are covered in paint, with colors ranging from soft pinks and oranges to more vibrant blues, yellows, and purples. There are also some black ink markings and lines scattered across the surface. The overall effect is one of depth and complexity, suggesting a process of layering and discovery.

МАКСИМ ОСОВСКИЙ

ПИСЬМА И ОТЧЕТЫ

МАТЕРИАЛЫ ГРУППЫ
«СХЕМАТИЗАЦИЯ» В ЦИКЛЕ ИГР
«ТЕХНОЛОГИИ МЫШЛЕНИЯ»
2014–2020 ГГ.

Максим Осовский

**Письма и отчеты. Материалы
группы «Схематизация»
в цикле игр «Технологии
мышления» 2014—2020 гг.**

«Издательские решения»

Осовский М.

Письма и отчеты. Материалы группы «Схематизация» в цикле игр «Технологии мышления» 2014—2020 гг. / М. Осовский — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-936982-6

В сборник вошли письма и отчеты М. Осовского за 2012—2018 гг., в которых обсуждаются вопросы самоопределения, позиционирования и участия группы «Схематизация» в цикле игр «Технологии мышления». Перед участниками стоят проблемы выбора общего объекта для коммуникации и деятельности, выделения типов и процессов мышления. Сборник содержит историю эволюции представлений о схематизации, описание технологии игры «Схематизация» и ссылки на материалы, выложенные на сайте группы.

ISBN 978-5-44-936982-6

© Осовский М.
© Издательские решения

Содержание

2012—2013 гг. Подготовка к циклу игр	6
Тезисы о мышлении и технологиях мышления	7
Рамки и форма организации	11
Главная технология мышления – это его «коллективная сборка»	15
Письмо участникам группы о планах на игру	17
Конец ознакомительного фрагмента.	18

Письма и отчеты Материалы группы «Схематизация» в цикле игр «Технологии мышления» 2014—2020 гг.

Максим Осовский

Оформление обложки Анна Горбань

© Максим Осовский, 2019

ISBN 978-5-4493-6982-6

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

«...задача, которая была поставлена перед моим поколением 20 лет тому назад, состояла в следующем: переинтерпретировать все существующие организованности мыследеятельностного подхода в схеме мыследеятельности. И в этом смысле переписать, что такое объективация, что такое *схематизация*, что такое проблематизация, но в схеме МД».

П. Г. Щедровицкий,

6-я лекция курса лекций «Введение в синтаксис и семантику СМД-подхода», 2008 г.

На обложке работа А. Горбань из серии «Engravers trash», 30/60, монотипия, пастель масляная, коллаж. Выполнена в рамках грантовой программы фонда Valparaiso (Spain), 2009

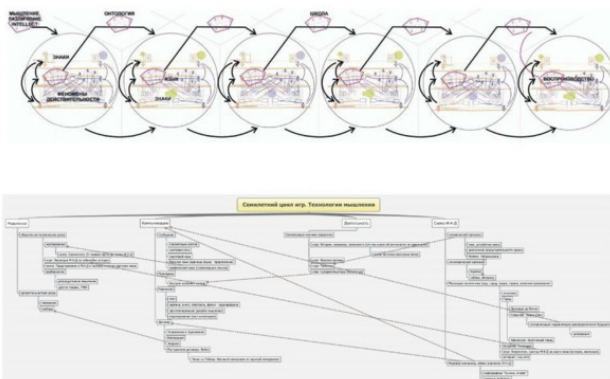
Выставки: Barcelona Art Fair, Неделя искусств (Мадрид), Неделя искусств (Москва, ЦДХ), Институт Сервантеса (Москва).

2012—2013 гг. Подготовка к циклу игр

В течение 20 лет Школа культурной политики проводит организационно-деятельностные игры, направленные на обсуждение перспективы собственного развития. Было проведено три семилетних цикла игр: по «Проектированию и программированию», по «Проектированию нового поколения гуманитарных технологий» и серия игр по теме «Онтология».

В 2014 году начался новый (четвертый) семилетний цикл игр – по теме «Технологии мышления».

Тезисы о мышлении и технологиях мышления



Майндмэп. Семилетний цикл игр «Технологии мышления»

...«Технологии мышления» – это о вспышках коллективного мышления (имеется в виду М [ышления] -К [оммуникации] -Д [еятельности]). Какие условия к этому приводят и возможно ли на основе исторического знания об этих моментах оформить такие технологии.

Список технологий мышления делится на четыре раздела – мышление, коммуникация, деятельность и схема мыследеятельности.

В разделе «Мышление» я вел поиск технологий на объектно-онтологической доске и на оргдеятельностной. На ОО-доске получилось так —

1) технология **Картирование**

по результатам цикла игр хотелось бы получить (написать самому или порадоваться, если кто-нибудь напишет) книгу – «Схемогенез. От первой карты до схемы М-К-Д»

2) технология **Воображение** (про репродуктивное мышление и другие теории появления объектов на ОО-доске)

В ходе «отработки» раздела «Мышление» хотелось бы реализовать игру «Форсайт наоборот», и в течение цикла (или одной из игр) нарисовать схему эволюции М-К-Д, как это делали Jacques Barbeu-Dubourg (Carte Chronographique), Joseph Priestley (The Chart of Biography, A New Chart of History) и даже Марк Твен, по результатам которой написать самому или порадоваться, если кто-нибудь напишет книгу «История мыследеятельности».

А также написать самому или порадоваться, если кто-нибудь напишет, книгу «Представления о М-К-Д в лингвистических картинах мира».

На ОД-доске меня интересуют технологии —

3) технология **Поведение**

4) технология **Свобода**

Раздел «Коммуникация»

5) технология **Сообщение**

В связи с этим разделом я хочу послушать на игре лекции о языке животных (у дятлов очень интересные схемы выражения смысла, называются «презентации дятлов»), жестовой речи, свистовом языке, тоновых звуках, музыке, нотной и других видах записи. Понять, что единицей языка является не слово, не буква, а смысл, оформленный в каркас предложения, одинаковый для всех языков.

История графического языка – языка схематизации смысла связана с написанием книги «Схемогенез. От первой карты до схемы М-К-Д» из раздела «Мышление».

б) технология **Понимание**

интересно было бы узнать про быстрое освоение языков, такой опыт, насколько я знаю, есть

Подраздел «Рефлексия»

7) технология мышления (рефлексии) – **Игра**

8) технология мышления (рефлексии) **Сценирование** (здесь – о картинах, книгах, поэзии, драме, фильмах)

9) технология **Прототипирование** (дизайн-мышление)

10) технология **Моделирование** (сист. инженерия)

Подраздел «Договор»

11) технологии мышления – **Управление и подчинение**

12) **Кооперация**

13) **Анархия** (связано со «Свобода»)

14) **Расторжение договора. Война.**

Здесь еще хотелось бы отрефлексировать противостояние двух попыток технологизации М-К-Д от Тейлора «Scientific management» и ленинский «Научный коммунизм».

15) **Любовь** (Встреча. Воля)

Раздел «Деятельность».

16) **Схематизация** научных предметов

Я думаю, что пришло время (появились новые технологии «сообщения» и представления-понимания) иметь схемы научных предметов, изложенных не в учебниках, а на одном большом листе. Собственно, можно найти попытки это сделать в разных сообществах. Здесь могут быть игры на схематизацию представлений о ядерной физике, генетике, суперкомпьютерах – о том, что могло бы сформировать мыслящие на эти темы коллективы и заложить бизнесы в этих сферах. Мне была бы также интересна игра об античности и построение современного представление об античности, как демонстрация того, как может измениться наше представление не только об античности ([схема пантеона греческих богов](#)), но и о средних веках, да и вообще о чем угодно.

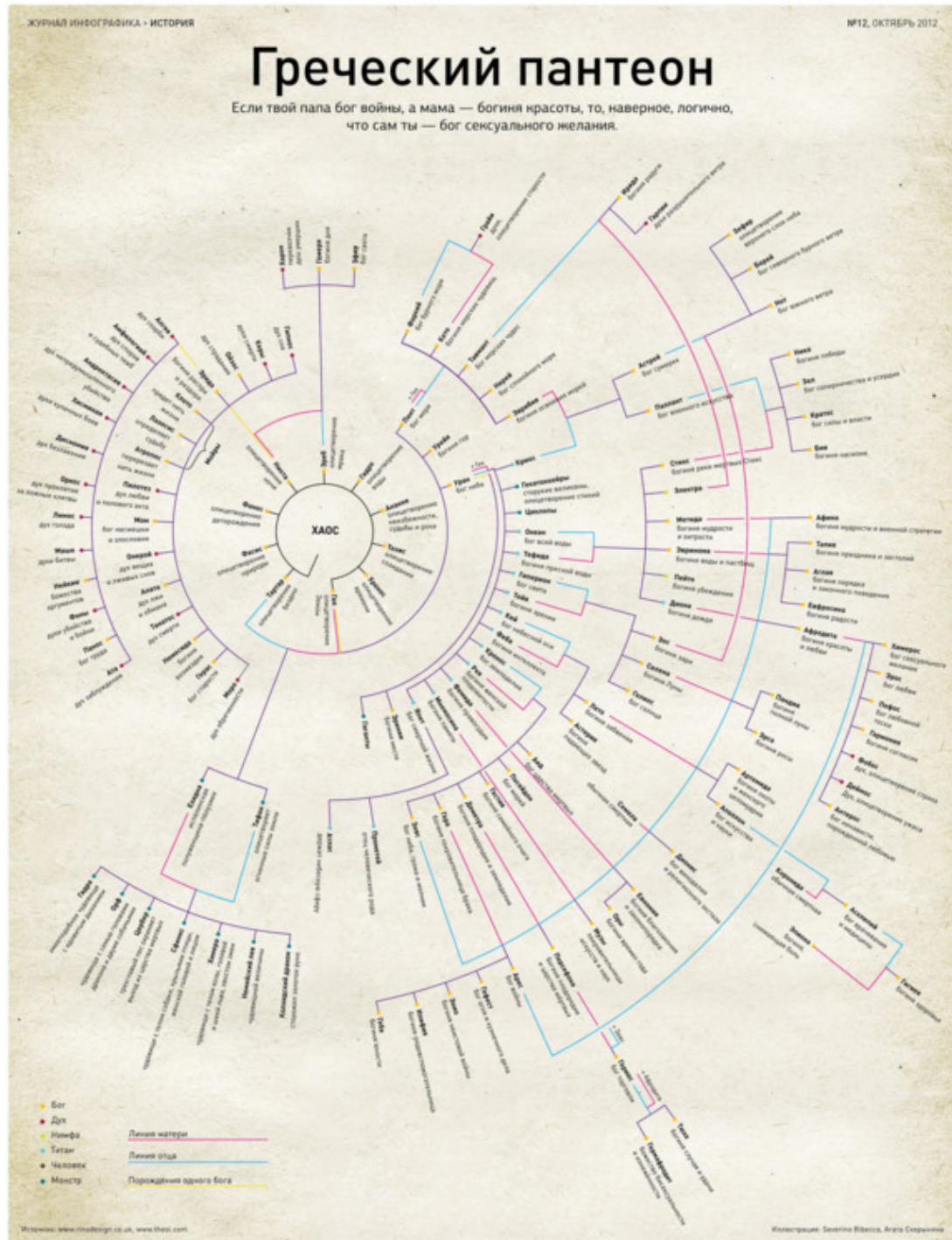


Схема пантеона греческих богов

Принимая то, что новый язык лучше всего выучить в ситуации деятельности, а игра — это отражение такой ситуации, то одну из игр цикла можно провести на иностранном языке.

Раздел «Схема М-К-Д»

Здесь пока я выделил одну основную технологию — это

17) **Соединение мышления-коммуникации-деятельности** в единый организм.

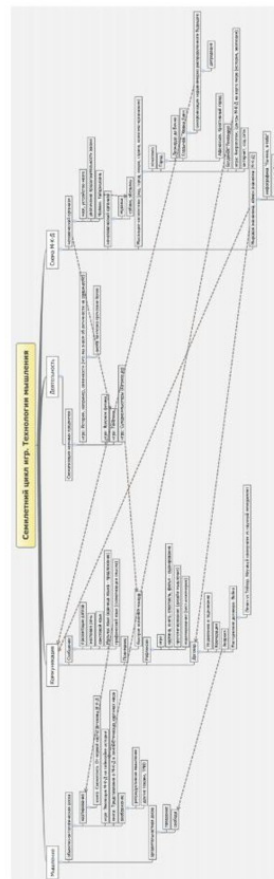
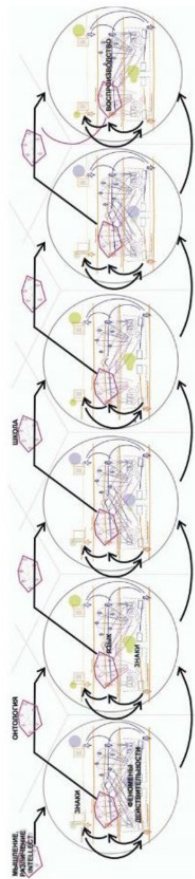
Процесс неведомый, поэтому интересно разобраться с особенностями устройства человеческого мозга, вникнуть в последствия и технологии увеличения продолжительности жизни,

посмотреть на другой взгляд на предназначение человека (восточный). Ответить на вопрос наличия М-К-Д у других видов.

Большой круг вопросов задает тема «Город», как схема мыследеятельности, творимая в реальном пространстве природы и человеческих отношений. Здесь нужно обсуждать Мыслящие коллективы (род, город, нация, страна, комплекс-организмизм), этногенез и другие генезы, проекты городов и мировые исторические best practice, тектонику, интернет и соц. сети, креативный город Георгия Афанасьева. Мне кажется, что схема М-К-Д позволяет уравнивать и синхронизировать неравномерно распределенное будущее в мыслящих коллективах, поэтому является технологией развития. Интересно прийти к выводу, что разорванная коммуникация приводит к деградации. Известно, что человек больше похож на общего предка приматов, чем деградировавшие от него шимпанзе и боноба. До чего может деградировать страна, разорвавшая коммуникацию с другими мыслящими коллективами? Тема связана с технологией «Выход из договора».

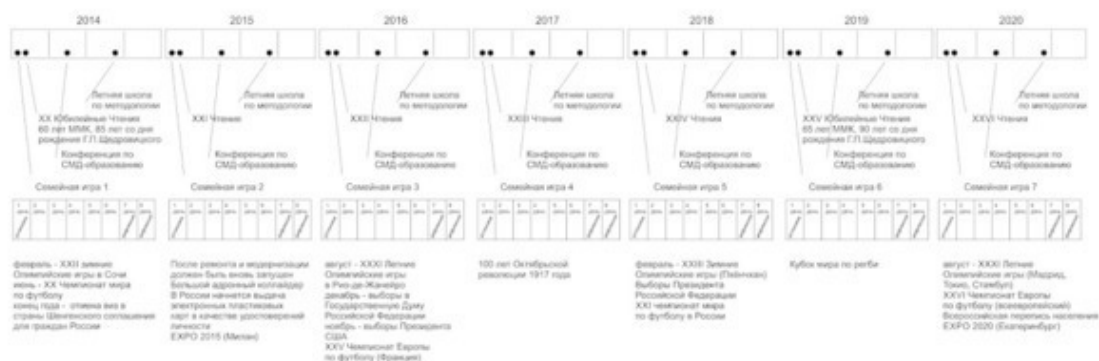
Здесь же – тема мировой экономики и обмена знаниями. Мир, как схема мыследеятельности. Отсюда – выход на мировые проблемы. (инфографика о мировом экспорте, называется «Ты – мне, я – тебе»). Тема связана с технологией «Договор».

2012 г.



Майндмэп. Семилетний цикл игр «Технологии мышления»

Рамки и форма организации Выступление на Методологической конференции «Технологии мышления»



Календарь цикла игр «Технологии мышления» 2014—2020 <https://goo.gl/x6wgY6>

Добрый день, уважаемые коллеги!

Когда шел предыдущий цикл семейных игр по теме «Онтология», я периодически сталкивался с тем, что мне было нужно объяснить моим друзьям, куда я, собственно, выезжаю каждый январь. Поскольку понятно, что термины «системо-мыследеятельностный подход» и «мыследеятельность» никому ничего не объясняет, то мне пришлось самому в течение 6 лет введливо *разбираться* с матчастью.

К слову, если рассматривать первый приходящий на ум синоним понятия мышления – *интеллект*, то он так и происходит от латинского *inter legere* – рабирать, разделять. В этом смысле, интеллект, способность к различению объектов, вырезанию их из действительности – это качество всего живого. Конечно, это никак не объяснимое чудо, что *logos* (по-гречески, мышление), а в начале был *логос*, как написано в древних книгах, *логос* было у Бога и *логос* было – Бог, разделил в мышлении живых существ небо и землю, крупные объекты – горы, реки, в этом смысле, создал их. Создал животных, а в мышлении животных создал человека, отделил женщину со стороны мужчины. В начале (*Genesis*) человек был как ребенок, который пришел в мир, в котором ничего ему не было знакомо. И вот ребенок начинает отличать свет от тьмы, узнает близких, тянется к предметам, еще не различает звуки, цвета, еще до какого-то возраста не различает мальчиков и девочек и т. п. До 3 лет развитие мышления ребенка человека и ребенка обезьянки протекает одинаково. 300 лет назад француз Жюльен Офре де Ла Метри (1709—1751) считал что человек» отличался от обезьяны и других животных тем же, чем обезьяна отличается и в настоящее время, т. е. физиономией, свидетельствующей о большей понятливости».

По-настоящему прорывным отличием человека от других существ стало развитие речевого аппарата. «Чем, в самом деле, был человек до изобретения слов и знания языков?», пишет Ла Метри в 1747 г. «Животным особого вида... Все сводится к звукам или словам, которые из уст одного через посредство ушей попадают в мозг другого, который одновременно с этим воспринимает глазами очертания тел, произвольными знаками которых являются эти слова». Это я делаю такой быстрый проход, пытаюсь сказать, что уже 3 века назад Ла Метри понимал, что не существует никакого мышления отдельно от коммуникации.

Конечно, в нашем сообществе, может быть и нет необходимости это обосновывать. Так же, как и то, что слова, понятия, язык, коммуникация могут появиться только в ситуации

общей деятельности, поэтому не существует никакого мышления и коммуникации вне деятельности.

Поэтому если всерьез говорить о том, какое представление необходимо положить в качестве объекта серии игр, то я отдаю себе отчет, что мышление – это узкопредметный взгляд на объект, который в традиции Московского методологического кружка, получил название «мыследеятельность», которая «суть мышление, деятельность, понимание, рефлексия».

У человека, на самом деле, и нет никакого другого мышления, кроме чужого. Человек детерминирован тем, что он осваивает в коммуникации с другими, прежде всего, с самыми близкими людьми и ситуациями совместной деятельности. Поэтому мыследеятельность как бы существует вне человека. Утверждая это, мы находимся в авангарде современных нам представлений о мире, рассматривая со всех сторон объект, который положен нам Георгием Петровичем Щедровицким, со словами «мир – есть мыследеятельность».

273 года назад, в 1737 году Шарль-Ирене Кастель, аббат Сен-Пьер (1658—1743) замечает принцип неравномерного развития мыслящих коллективов, утверждая, что мы можем представить человечество, как бы состоящим из культур разных возрастов, и делает предположение о том, что шаг развития, который одна культура прошла за 10000 лет, другая может пройти за сто лет, задавая гипотезу о том, что процессы мыследеятельности могут быть сжаты во времени и воспроизводимы.

В 1961 году Г.П.Щедровицкий пишет статью «Технологии мышления», также полагая, что это возможно и называет метод, которым необходимо идти – «содержательный анализ мышления».

Анализ от греч. ἀνάλυσις – разложение, разделение. В 1776 году Адам Смит в своей работе «Исследование о природе и причинах богатства народов» называет главу – «Разделение труда». Он приводит примеры анализа различных деятельностей – разделения труда на операции, показывая, как разделение позволяет создать эффективные технологии. На самом деле, еще в IV в. до Р.Х. греческий философ Ксенофонт в жизнеописании персидского царя Кира – «Киропедии» описывал что «в больших городах, есть места, где люди зарабатывают на жизнь тем, что делают какие-то части работы по изготовлению обуви, а кто-то другой, который не выполняет ни одну из этих операций, собирает части обуви вместе. Те, кто так специализируется, делает [обувь] лучше». Давид Юм, за 40 лет до Адама Смита, в 1739 году пишет, что «силы одного человека слишком мало, чтобы выполнить любую значительную работу. При сочетании сил, наша власть усиливается: в случае раздела занятий способности увеличиваются, при взаимной кооперации мы меньше зависим от судьбы и несчастий».

В этих рассуждениях, я вижу, и заключаются принципы технологизации процессов мышления, коммуникации и деятельности. Все операции из этих процессов, которые только возможно выделить и протезировать – передаются машинам. Все операции, которые невозможно передать машинам, максимально специализируются так, чтобы, как писал Уильям Петти в 1676 году, «большая часть работы могла быть сделана людьми, не имеющими интенсивной подготовки». Все операции, разнесенные географически, максимально сжимаются в одно пространство. Операции, разнесенные по времени, собираются в конвейер. При этом, Дэвид Юм писал, что общество, которое предоставляет возможности специализации и участия в разделении труда, взаимной помощи, оказывается выгодным и справедливым.

Человеческое общество стихийным образом порождало сгустки мыследеятельности, собираясь в сообщества, объединяясь в города, организуясь в предприятия и тп. История человеческого общества – это история мыследеятельности, сжимающейся и кооперирующейся в одном пространстве.

Собственно, человеческая игра устроена как процесс мышления, коммуникации и деятельности, в которой недостающие специализации или компетенции заменяются условными ролями, а все действие происходит одновременно в одном пространстве. Все, что происходит

в игре, развивается по законам мыследеятельности, обеспечивая воспроизводство того, что в игре технологизировалось.

«Содержательный анализ мышления», о котором пишет Г.П.Щедровицкий, проводился на протяжении десятков столетий, философами, мыслителями, практиками, политиками, теоретиками деятельности и классиками управления. В Московском методологическом кружке, который в конце XX века находился в авангарде графических представлений о деятельности, появляется схема мыследеятельности, на которой графически положены операции и метод мышления.

Операции, которые вшиты внутрь схемы мыследеятельности, должны быть проработаны в серии игр «Технологии мышления».

Тематическую программу семейных игр я бы начал с синхронизации наших собственных представлений о мыследеятельности. На первой игре я бы предложил в групповой работе рассмотреть, как происходил процесс мыследеятельности в истории, обсуждая его в языке СМД-подхода. Похожую работу проделывали Jacques Barbeu-Dubourg (Carte Chronographique, 1753), Joseph Priestley (The Chart of Biography, A New Chart of History, 1769), Randall Collins (The Sociology of Philosophies: A Global Theory of Intellectual Change, 1998). Масштабную, оказавшую огромное влияние на историю XX века оказала макросоциологическая реконструкция истории человечества, которую проделали марксисты. На рис. – Схема социальной теории Карла Маркса художника А. Самохвалова (1920-е).



Самохвалов А. Н. Схема социальной теории Карла Маркса

Для того, чтобы проделать эту работу, необходимо втянуть большое количество энциклопедической информации из истории, социологии, географии, экономики, антропологии, культурологии и тп. Собственно, на мой взгляд, из погружений в эти предметные области могли бы состоять темы дней. С другой стороны, первая игра могла бы состоять из поочередной фокусировки (по дням) на людях, событиях, вещах (изобретениях) и интеллектуальных сообществах. Первая часть дня могла бы быть посвящена наполнению карт, вторая часть дня – поиску свя-

зей. На вечернем заседании обсуждались бы доклады групп, после которых содержание вечерней коммуникации переносилось бы на следующий день на карты групп.

Я бы считал, что к результатам того, что будет сделано на первой игре необходимо будет возвращаться в течение всего цикла игр. Это будет эмпирический материал и отправная точка для рефлексии мира мыследеятельности.

Вместе с тем, я не готов выстроить программу, а мог бы сказать о некоторых сюжетах, которые могли бы войти в эту программу.

Внутри игр было бы принципиально важно рассмотреть сюжет, связанный с **технологиями экстерниоризации и представления мысли в языке СМД-подхода** : от первой карты мира до появления программного обеспечения для автоматизации бизнес-процессов, технологии схематизации, картирования, визуализация интеллигибельных объектов. Здесь же интересна рефлексия представлений о мышлении-коммуникации-деятельности в максимально различных языковых картинах мира.

Второй сюжет связан с процессами поведения живых существ (психология, антропология) и коллективным погружением в современные представления, не связанные с мыследеятельностным подходом с тем, чтобы рассмотреть этот материал с точки зрения СМД-подхода. Речь идет о **технологиях поведения**, рефлексии, порывах свободной воли и т. п.

Третий сюжет связан с рефлексией современных нам попыток создать школу и теорию о **технологиях организации общества**, сделанных тейлористами в предмете «Scientific management» и ленинцами в «Научный коммунизм». Что из известного нам сегодня о мыследеятельности было известно в начале разработке этих проектов, что не бралось во внимание в ходе реализации и т. п. Четвертый сюжет продолжает предыдущий и вообще связан с **технологией искусственного оформления и сборки схемы мыследеятельности**. Игра, спектакль, фильм, сценирование, моделирование, прототипирование, дизайн-проект. Город, как схема мыследеятельности, творимая в реальном пространстве природы и человеческих встреч. Здесь нужно будет обсуждать Мыслящие коллективы (род, город, нация, страна, комплекс-организм), этногенез и другие генезы, проекты городов и мировые исторические best practice, тектонику. Я также думаю такую работу невозможно проделать, без коллективной рефлексии современных представлений о культурной, социальной и экономической региональной географии.

Презентация, видео <https://youtu.be/XyB7nUjlnw>

30.05.2013

Главная технология мышления – это его «коллективная сборка» (тезисы к совещанию по технологиям мышления 24—28 октября 2013 г.)

В августе 2013 г. на школе по методологии на вопрос, какая сейчас, а также в будущем, может быть наиболее востребованная технология мышления, я отвечал – технология онтологизации.

На вопрос, какой процесс лежит в основе онтологизации, я бы ответил – образование. Буквально – образование целостной картины мира.

Продолжая эту цепочку, спрашивая себя, какая технология главная в процессе образования [как вероятнее всего постичь мир] я бы сказал, что это возможно только в результате совместной коллективной деятельности.

Придя таким странным путем к довольно банальному для марксизма выводу о том, что деятельность – это стержневая технология мышления, я снова задаюсь вопросом, что может быть наиболее непроработано и востребовано в «конвейере мышления».

Что наиболее ценно в автомобильном конвейере? Технология вырубки из жести профиля будущего автомобиля или автоматизированная технология приклеивания лобовых стекол на сваренный каркас?

Дерзко увидеть порядок в хаотичном порыве праисторических сперматозоидов к освоению межгалактического пространства, который описывается на протяжении тысяч лет, как промысел богов и торжество духа в человеке?

Руководствуясь тем, что в 1961 году в статье «Технологии мышления» Г.П.Щедровицкий указывал метод, которым необходимо двигаться – «содержательный анализ мышления», я полагаю необходимо представить мышление, как связанный сценарий «мышление – коммуникация – деятельность».

Например, представляя деятельность, мы можем схематизировать ее, как несколько взаимосвязанных процессов, таких как планирование, исследование, проектирование, прототипирование, моделирование, организация производства, разделение труда, снижение затрат, замещение конечного продукта денежными знаками и тп.

Представляя процессы мышления, мы будем описывать их, как сценарии интериоризации, искажений чувственного и смыслового отражения, воображения и тп., соединяя их с процессами общения и деятельности.

Представляя коммуникацию, мы должны положить процессы сообщения, экстериоризации, процессы замещения знаками и действиями передаваемого в коммуникации смысла, появления языка, понятий и тп., соединяя их с процессами мышления и деятельности.

На полях замечу, что рядом с каждым из этих процессов идет «игра», как способ коллективного прототипирования и тестирования деятельности или какой-нибудь другой целостной действительности.

Таким образом, коллективное представление игрового поля и списка ключевых ролей (морфологическая структура), базовых сценариев (функциональная структура), коллективный бросок мысли вперед (поиск цели), что все вместе, вероятно, раньше принималось за «управление» и управляемый лидерами процесс, это те элементы, от перестановки которых будет меняться длина конвейера и его эффективность.

Мой вариант ответа на 15 октября, главная технология мышления – искусственный монтаж «конвейера мышления», сборка в одном времени и в одном месте морфологической

и функциональной естественной структуры процессов мышления-коммуникации-деятельности.

15.10.2013

Письмо участникам группы о планах на игру

Коллеги, добрый день!

Я уже анонсировал, что в Бекасово буду собирать группу под условным названием «Завод промышленных роботов».

Сейчас я всем участникам группы рассылаю разъяснение – Почему «завод»? Почему «промышленных»? Почему «роботов»? и делюсь им с вами.

1) завод – это от слова «заходила», «заводится», «заводить», т.е., по значению, ближе к слову «начинание», «пред-приятие» (калька с немецкого Unternehmen, до того, как «взяться [за дело]» или «брать» долю), старт-ап.

2) промышленных – это потому что «про мышление», т.е. таких прошаренных

3) роботов – это отсылка к «человеку-машине» Ламетри, чтобы можно было думать о том, как завести конвейер мышления из людей, как машин, понимая, что мышление, как «духовная культура» по Гумбольту – «результат деятельности духовной силы, лежащей за пределами познания».

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.