



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.**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=42923122](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=42923122)*  
*ISBN 9785449369826*

**Аннотация**

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.

# Содержание

2012—2013 гг. Подготовка к циклу игр	6
Тезисы о мышлении и технологиях мышления	7
Рамки и форма организации	15
Главная технология мышления – это его «коллективная сборка»	25
Письмо участникам группы о планах на игру	28
Конец ознакомительного фрагмента.	29

# 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 переописать, 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 Valparaíso (Spain), 2009

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

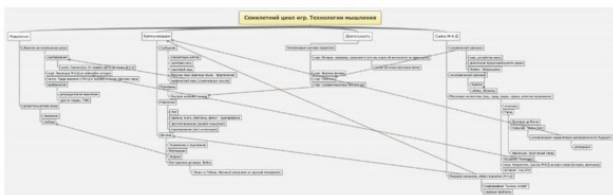
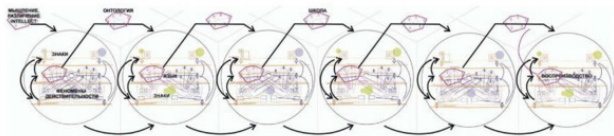
**2012—2013 гг.**

## **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 мысле-

деятельности.

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 отразить противостояние двух попыток технологизации М-К-Д от Тейлора «Scientific

management» и ленинский «Научный коммунизм».

### 15) **Любовь** (Встреча. Воля)

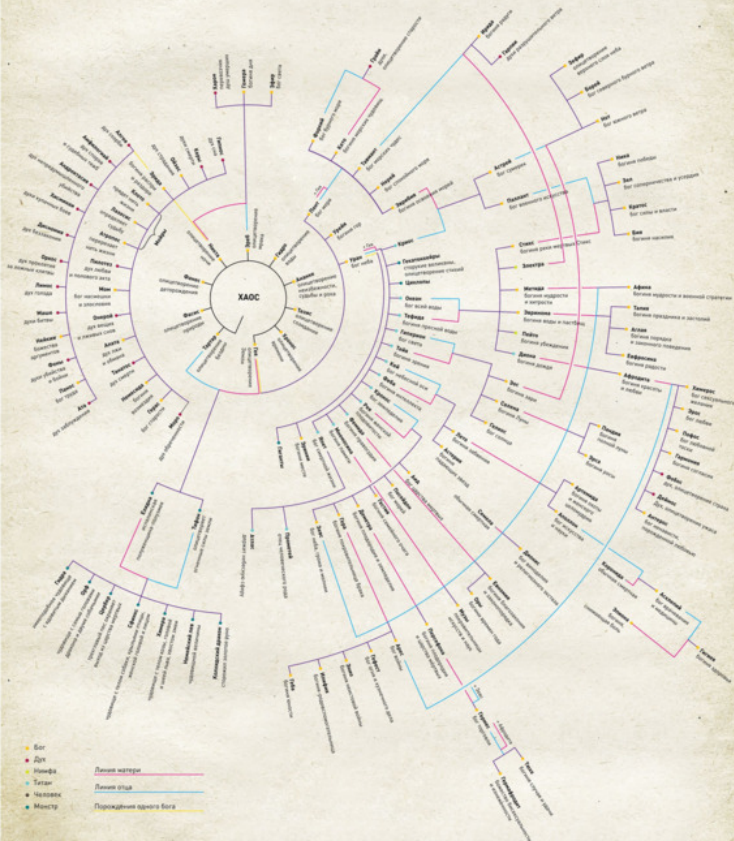
Раздел «Деятельность».

### 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.

## Греческий пантеон

Если твой папа бог войны, а мама — богиня красоты, то, наверное, логично, что сам ты — бог сексуального желания.



## 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.

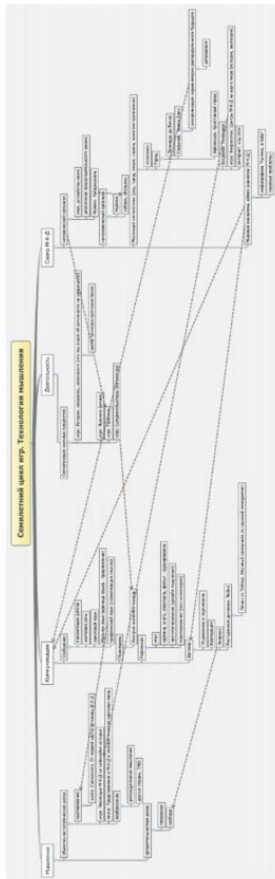
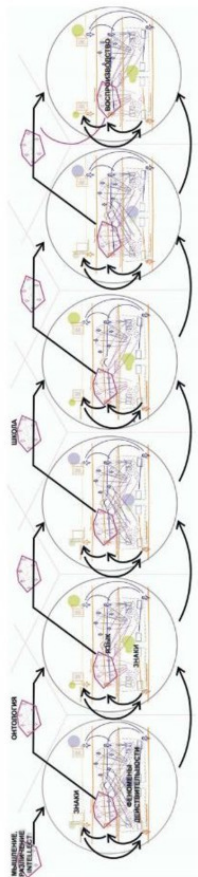
Процесс неведомый, поэтому интересно разобраться с особенностями устройства человеческого мозга, вникнуть в последствия и технологии увеличения продолжительности жизни, посмотреть на другой взгляд на предназначение человека (восточный). Ответить на вопрос наличия М-К-Д у других видов.

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».

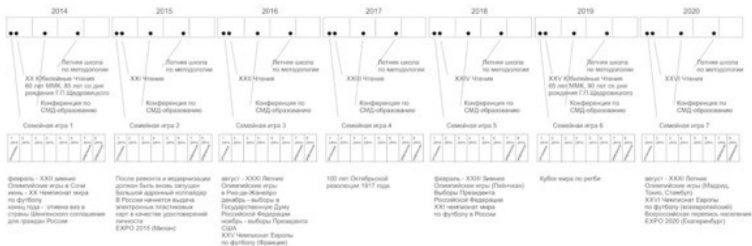
Здесь же – тема мировой экономики и обмена знаниями. Мир, как схема мыследеятельности. Отсюда – выход на мировые проблемы. (инфографика о мировом экспорте, называется «Ты – мне, я – тебе»). Тема связана с технологией «Договор».

*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 вьедливо *разбираться* с матчастью.

К слову, если рассматривать первый приходящий на ум

синоним понятия мышления – *интеллект*, то он так и происходит от латинского *inter legere* – рабировать, 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, кото-

рый 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 мыследеятельно-

сти, 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 одномоментно 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 связей. 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 экстериоризации и представления мысли в языке СМД-подхода**: от первой карты мира до появления программного обеспечения для автоматизации бизнес-процессов, технологии схематизации, картирования, визуализация интеллигибельных объ-

ектов. 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-организмизм), 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/XyB7nUjlwnw>

*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 сте-

кол 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», «предприятие» (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.