

знания. В «Теэтете» высказывается не только идея, что познание подобно впечатыванию в «чистую доску» некоторых форм (при этом даже уточняется, что идеальный «воск» этой «доски» пластичен, однороден и глубок), но и другая интересная метафора, к сожалению, не ставшая столь же популярной – уподоблению познания «двойкой охоте» – вначале голубятню наполняют голубями, а потом ловят их по необходимости. Преобразуем эту метафору для большей ее функциональности.

Познание подобно приобретению и использованию весов. Приобретая весы, нужно вначале научиться ими пользоваться, а затем уже применять их для измерения тех или иных вещей. Иными словами, следует вначале познать сам инструмент познания, а затем уже посредством его – мир (это вполне соответствует идее Канта, что следует для лучшего понимания апостериорного знания вначале описать трансцендентальное априори). Ошибки могут быть как в познании весов, так и в познании мира посредством весов. Именно вследствие ошибки в познании своих познавательных способностей возникают ошибки в познании мира (то есть в использовании познавательных способностей). Для диалогизма важно также, что эти «весы» мы получаем от других людей, которые и могут нас научить их безошибочному использованию. Именно поэтому нам часто и кажется, как это описано и в «Теэтете», что знание – истинное мнение с его объяснением (инструкция). «Теэтет» пытается опровергнуть это представление тем, что объяснение неудовлетворительно выявляет знание ни как определение, ни как разбор до непознаваемых элементов, да и вообще если есть знание, то оно и без объяснения – знание.

Эти опровержения признать удовлетворительными, конечно, нельзя. Сведение объяснения только к некоторым его операциям никак его не дискредитирует, но важнее то, что объяснение – не всегда только изложение уже имеющегося знания, но приобретение нового (в метафоре «двойной охоты» – также и «первая охота»). Даже инструкция принимается нами как знание прежде всего потому, что ее предписания «действуют». Действенность предписаний же – следствие того, что они отражают знания, найденные в предшествующем опыте другими людьми, в том числе и те, которые установлены как стандарт (подобие эталона весов), то есть как «наука» в упрощенном ее понимании. Ясно, что эти институты (как эталоны, так и «наука»), как и индивидуальный опыт, – только частные элементы процесса, который можно трактовать как сетевое диалогическое обретение знания.

И. П. Салтанович

«СЕРЬЕЗНЫЕ ИГРЫ» КАК УСЛОВИЕ ПРОРЫВНЫХ ИННОВАЦИЙ

Роль игры, присутствующей на протяжении всей истории человечества в культуре и социуме, в XXI веке возросла столь значительно, что порой общество даже не осознает всей серьезности и неотвратимости преобразо-

вательной роли игры в дальнейшем развитии. Многие процессы внедрения игровых элементов, находясь в сфере очевидности, еще недостаточно изучены и представляют существенный объект для интересных и перспективных исследований. Проблематикой игры из всех направлений и сфер в меньшей степени занимаются исследователи социальной реальности.

Ряд специалистов в этой области полагают, что окончательно вопрос «Что есть игра?» не может быть решен вообще. Так, С. Миллер в своей работе «Психология игры» писала: «термин «игра» давно уже является «лингвистической мусорной корзиной» для обозначения поведения, которое выглядит произвольным, но при этом не имеет, как кажется, явной биологической или социальной пользы».

На современном этапе следует рассматривать игру как творческую способность человека к самостоятельному конструированию некоей реальности. При бесчисленном множестве способов игры ее можно определить как отказ от правил «обычной жизни» на определенный период, чтобы создавать и следовать новым правилам, пробуя новые возможности. Игра может существовать в формальных рамках, но не обязательно. (Обратим внимание, что слова «игра» и «играть» взаимозаменяемы на многих языках, включая разные смыслы, определяемые нашим сознанием).

В игре мы часто стремимся достичь какой-то цели, но иногда играем просто ради удовольствия. Игра, по возможности, включает стратегии – простые, порой очень сложные. Играя, мы примеряем вещи и «пробуем их на вкус». Мы импровизируем, берем на себя новые роли, воображаем, что произойдет, если мы будем обладать новыми возможностями или будем вести себя иначе. Мы отбрасываем то, что не работает, и строим то, что работает. Мы можем играть в одиночку или конкурировать с кем-то, можем сотрудничать с другим человеком или командой против более крупного соперника. Мы можем проиграть игру или битву, но всегда имеем шанс начать все заново. Лидеры самых креативных организаций очень четко выражают главную мысль – простая «глупая» игра сама по себе не ведет к инновациям. Лучшие идеи возникают в процессе «серьезных игр», в которых участвуют различные игроки, доверяющие друг другу, работающие вместе для достижения определенной цели.

Техника генерирования новых идей из существующего контекста редко приводит к прорывным инновациям. Техника порождения сотен, если не тысяч новых идей для новых продуктов, продаж и прибыли может потерпеть неудачу потому, что в процессе не играли в такие игры, которые помогли бы идеям адаптироваться к изменяющейся среде и достичь новых целей, которые «открыли» бы пространство и установили связи с учеными вне компаний.

Все это очень похоже на то, что голландский историк культуры Й. Хейзинга назвал «магическим кругом». В своей книге «Homo ludens» он анализирует роль игры в культурах всего мира. «Сцена, экран, теннисный корт, суд и т.д. Все они функционируют как игровые площадки». Магические

круги – это «временные миры в обычном мире, посвященные исполнению действий отдельно». Создание особого пространства «серьезной» игры вдали от обычной деятельности, где люди доверяют друг другу и соглашаются вести себя по своеобразному набору ритуалов, является ключом к повышению творческих способностей инновационной команды.

Создание магических кругов позволяет творческим группам решать головоломки, соединять точки, создавать прототипы, делать ошибки и учиться на них. Другими словами, магический круг – это место, где творческие способности «разыгрываются». Знание того, как их создавать, само по себе является творческим навыком. Волшебные круги – это идеальная среда для инновационных продуктов (примером могут служить студии Apple), для настройки дизайна без необходимости более формализованного, бюрократического рецензирования. Не может быть двух одинаковых игровых площадок, и нет единой формулы, подходящей для всех: отдельные члены команды, естественно, будут использовать разные стили работы и креативный подход.

Примером геймификации, которая может стимулировать сотрудничество и конструктивную конкуренцию, является Venture Spirit, онлайн-бизнес-игра, в которой участвуют сотни людей, приглашенных работать вместе для решения инновационных задач. С. Линдегард рассказывает о том, как компания выросла из «Битвы талантов», ежегодного студенческого конкурса для выявления наиболее перспективных предпринимательских талантов Бельгии. С момента основания проекта в 2010 году ведущие компании использовали концепцию Venture Spirit для решения своих конкретных инновационных и культурных задач.

«С самого начала Venture Spirit создавался как игра», – говорит С. Линдегард. «Геймификация действительно является ключом к успеху. Воспользуйтесь базовыми инстинктами людей, дайте им свободу действий, дайте им возможность испытать, наслаждаться и создавать победителей!» Для Venture Spirit организаторы определили роли участников на основе разных типов людей, необходимых для успешной прорывной инновации: 1) творческий предприниматель – инициатор, который видит возможности; 2) талант – разработчик и «движитель»; 3) инвестор – технический или отраслевой эксперт. Такой тандем определяет ориентированный на результаты путь, который приводит идеи от нового к лучшему и сохраняет взаимодействие в течение времени. Эконометрическая бизнес-модель гарантирует, что подобный бизнес-кейс с наибольшим потенциалом возглавит рейтинг в конце игры.

«Серьезные игры» привлекают людей тем, что это весело, и выявляют лучшее в каждом участнике, – говорит С. Линдегард. «Это побуждает людей пройти лишнюю милю и преодолеть все существующие границы, потому что они хотят победить». «Инновации – это дело людей», – продолжает он. Как бросить вызов людям и удержать их вместе достаточно долго для получения результатов? Основные психологические движущие силы игровой динамики

могут дать ответ. Люди хотят иметь возможность участвовать в игре, высказывать свои собственные идеи, получать удовольствие и признание за это.

Н. Г. Севостьянова

ПРЕДМЕТНЫЙ СТАТУС РУССКОЙ ФИЛОСОФИИ

Предметность русской философии как феномена мировой интеллектуальной культуры, отмеченного идейным и концептуальным своеобразием, определяется взаимодействием трех направлений русскоязычной философии как русской, российской, белорусской, а также философии русского зарубежья. В этом взаимодействии формируется проблемное поле русской философии: онтологизм как «смыслоискание»; религиозность и соборность; антропологизм моральной философии; историософия, мессианство и эсхатологизм; патриотизм и идеологизм; социальность и поиск справедливости; эстетизм и литературоцентризм; творческий характер заимствований идей западных мыслителей и оригинальность.

Сегодня познавательный интерес к отечественной философии определяется не только ее самобытностью и уникальностью, но и теми социокультурными процессами бытия, которые показывают его нестабильность и кризисный характер. Призывы к духовному переосмыслению жизненного мира человека звучат все чаще ввиду новых для мирового сообщества вызовов. Как сто лет назад, в условиях катастрофы депортации русской интеллектуальной элиты за рубеж и появления философии русского зарубежья, на первый план выдвигается проблема смысла жизни человека. «Русская философия есть там, где есть искание единства духовной жизни на путях ее рационализации» (В. В. Зеньковский).

Философия (научная и софийная) как форма духовной культуры имеет поливалентный характер в отечественной русскоязычной традиции и предметно развивается как русская (морально-религиозная по сути), российская (научная в своих социальных, политических, методологических интенциях) и белорусская, переплетенная с ними. По сути, русская философия вырастает из духовно-нравственного опыта, который концентрируется в творчестве религиозных мыслителей, таких как Л. Н. Толстой и Ф. М. Достоевский. Современные исследователи русской философии подчеркивают, что она объединяет в одно целое весьма различные, подчас противоположные, заостренные друг против друга идеи и концепции.

Русская философия несет в себе научное и вненаучное (софийное, литературно-художественное, религиозное и внерелигиозное) содержание, которое раскрывается в системе знаний о фундаментальных законах и принципах бытия человека в его отношениях к природе и культуре, обществу и личности, самому себе, духовности.