

АРГАНІЗАЦЫЙНА-ДЗЕЙНАСНАЯ ІГРА ЯК МЕТАД ПАЛІТЫЧНАГА ДАСЛЕДАВАННЯ І ЎЗАЕМАДЗЕЯННЯ

Андрэй Ягораў

1. АДІ: паходжанне і гісторыя

Арганізацыйна-дзейнасныя ігры (АДІ)¹ паходзяць непасрэдна з арганізацыйна-разумовых іграў (АРИ), якія практыкаваліся ў Маскоўскім метадалагічным гуртку (ММГ, па-расійску — ММК). Гэтае паходжанне вельмі істотнае для разумення АДІ, таму што, калі, як гэта звычайна здараецца, АДІ разглядаюць як варыянт дзелавых іграў, то губляецца сам сэнс метаду. Яшчэ горш, калі АДІ блытаюць з трэнінгам і іншымі формамі так званых інтэрактыўных метадаў навучання.

«Ігра мыслення», або «гульня мыслення» ці «гульня думкі» — такія метафары заўсёды ўзнікалі ў кожнага, хто меў магчымасць назіраць семінары ММГ ці ўдзельнічаць у іх. Абгрунтаванасць гэтых метафар, з аднаго боку, у тым, што метадолагі практыкавалі вельмі вытанчаныя, амаль схаластычныя лагічныя і граматычныя сродкі мыслення і дыскурсу. Акадэмік В. В. Давыдаў называў гэта «інтэлектуальным культурызмам». Засяроджанасць удзельнікаў семінараў ММГ на дасціпнасці паняццяў, разлічальнай якасці катэгорыяў, дакладнасці высноваў, рэфлексійнай артыкуляванасці крокаў і этапаў мыс-

лення — усё гэта падавалася староннім назіральнікам проста вытанчанай гульнёй, якая не мае ніякага практычнага сэнсу. З іншага боку, тое, што адбывалася на занятках ММГ, можна было назваць «іграмі мыслення» таму, што аб'ектам і прадметам метадалогіі самі метадолагі лічылі мысленне і нічога іншага, акрамя мыслення. Праўда, само мысленне ў гуртку разумелі як дзейнасць, а дзейнасць — як універсум, г. з. усё, увесь свет. Зноў жа, гэтыя філасофскія «дробязі» старонняму назіральніку падаюцца неістотнымі — ён упэўнены, што метадолагі цікавяцца толькі мысленнем, гэтым жа мысленнем самі і бавяцца.

Ініцыятар і пачынальнік Маскоўскага метадалагічнага гуртка Георгій Шчадравіцкі тлумачыў сваім вучням, што менавіта такое стаўленне выратоўвала ўдзельнікаў ММГ у самыя неспрыяльныя часы 50–70-х гадоў ад рэпрэсіяў, хоць ціск на іх быў заўсёды, і цікавасць з боку адпаведных органаў не перапынялася. Але ж што зробіш з людзей, якія гуляюць і бавяцца мысленнем? Гэта лічылася цалкам непрактычным, значыцца — бяспечным.

Між іншым, Г. Шчадравіцкі лічыў, што ў Саюецкім Саюзе дзейнасці і развіцця не было, яны

¹ У беларускай мове ёсць некалькі розных словаў: гульня, забава, ігра, змаганне, відовішча, — змест і сэнс якіх збольшага ахопліваюць семантычнае поле таго, што адбываецца падчас АДІ. Мы гуляем (game) адзін з адным, адзін супраць другога, імкнучыся да перамогі, да выйгрыша. У АДІ мы бавімся (play) ідэямі, часам нязвыклымі і дзіўнымі на першы погляд, гэта будзіць фантазію і раскрывае творчыя здольнасці. Без забавы (play) немагчымы крэатыў. У АДІ мы прымерваем на сябе ролі іншых дзеячаў, мы іграем (performance) іншых, або іграем саміх сябе, не такіх, якія мы зараз ёсць, а такімі, якімі маглі б быць ці павінны быць, каб вырашыць праблему. Іграючы, мы становімся большымі, чым ёсць. У АДІ мы назіраем за тым, як і што іграюць іншыя людзі, як яны гуляюць і змагаюцца адзін з адным, як яны забаўляюцца. Таму перад намі разгортваецца адмысловае відовішча (show), якое мы аналізуем, з якога робім высновы. Уся гэтая разнастайнасць зместу і сэнсаў не змяшчаецца ў адным слове «ігра», але мы дзеля прастаты скарыстаемся ім. Уся гэтая разнастайнасць спараджае шматлікія эфекты АДІ і вядзе да перавышэння магчымасцяў асобных людзей, якія гуляюць у арганізацыйна-дзейнасныя ігры.

былі немагчымыя. Таму адно толькі і заставалася — не дзейнічаць, а мысліць. Але ж мысліць, каб рыхтавацца да сапраўднай дзейнасці. І прыйшоў час, калі гэтая падрыхтоўка спатрэбілася. Напрыканцы 70-х гадоў СССР пачаў натыкацца на складаныя перашкоды і цяжкасці, якія падаваліся кіраўніцтву невырашальнымі праблемамі. Тут і спатрэбілася метадалогія — «інтэлектуальныя культурысты», да іх сталі звяртацца па дапамогу ў выпадках самых цяжкіх праблемаў. Для вырашэння адной з такіх праблемаў (распрацоўка асартыменту тавараў народнага спажывання для Уральскага рэгіёна) была прапанавана першая АДІ ў 1979 годзе. Першая ігра разглядалася як нешта ўнікальнае і непаўторнае. Але ж поспех яе ўзбудзіў зацікаўленасць і спарадзіў попыт. У хуткім часе былі праведзены некалькі новых іграў, сам метада быў апісаны і тэхналагізаваны². А з пачаткам Перабудовы ў сярэдзіне 80-х гадоў надышоў «залаты век» АДІ. Менавіта тады ўзнікла новая метафара — «прапрабы Перабудовы», так сталі называць іграпрактыкаў, якія ўваходзілі ў нейкі рэгіён, нейкую галіну гаспадаркі, нейкі сацыяльны інстытут, праводзілі там адну ці некалькі АДІ, і там пачыналася бурнае ці павольнае развіццё, але няспыннае і незваротнае. Найчасцей АДІ праводзіліся ў тых галінах і рэгіёнах, якія былі лідэрамі па тэмпах пераменаў і развіцця: нафтавая галіна і атамная энергетыка, Саюз кінематаграфістаў (пачынальнік дэмакратызацыі і ідэалагічнай рэвалюцыі напрыканцы Перабудовы) і свабодныя эканамічныя зоны. Амаль самыя цікавыя і выніковыя АДІ праходзілі ў Прыбалтыцы. Практычна ўсе першыя прэм'еры краінаў Балтыі прайшлі праз некалькі АДІ або былі іх замоўцамі (К. Прунсене).

У Беларусі АДІ не прыжыліся. У 1989–90 гадах было праведзена некалькі іграў. Адну з іх заказваў Беларускі саюз кінематаграфістаў, некалькі іншых — тагачасны міністр адукацыі, а потым — віце-прэм'ер А. Дзямчук. Але якога-небудзь заўважнага ўплыву яны не мелі.

Напачатку 90-х гадоў АДІ зрабіліся рэдкай з'явай. І з-за таго, што імпульс развіцця, атрыманы новымі незалежнымі краінамі, і энтузіязм былі самадастатковымі, і з-за таго, што АДІ досыць шмат каштуюць. Тое, што было лёгка праводзіць у СССР, стала вельмі складаным у рынкавых умовах. Хутчэй, не ў рынкавых, а ў пераходны час. АДІ патрабуюць вялікіх выдаткаў, а інфляцыйная эканоміка патрабуе, каб выдаткі хутка акупляліся. Вынікі ж АДІ звычайна доўгатэрміновыя. Таму

сёння АДІ праводзяцца радзей — тады, калі ёсць доўгатэрміновыя інвестыцыйныя рэсурсы, або ў адмысловых выпадках. Так, вядома двухдзённая АДІ летам 1995 года, якую праводзілі У. Мацкевіч і П. Данейка і якая папярэднічала стварэнню Аб'яднанай грамадзянскай партыі. Дарэчы, з вяртаннем Уладзіміра Мацкевіча ў Беларусь у 1994 годзе пачала складацца беларуская метадалагічная школа (Агенцыя гуманітарных тэхналогіяў), і апошнім часам утвараецца ўласная іграва-інтэлектуальная школа.

2. Тэарэтычнае апісанне АДІ

Паходжанне і вытокі метаду не вычэрпваюць яго зместу. Каб зразумець, што такое АДІ, трэба ўсвядоміць некалькі анталагічных (ontology) ідэяў. Па-першае, АДІ грунтуецца на анталогіі мыслядзейнасці, якая забяспечвае сістэмнасць і паўнату імітацыі той праблемнай сітуацыі, якая спарадзіла патрэбу ў самой АДІ. Трэба памятаць, што АДІ не можа быць па якой-кольвек тэме. АДІ мэтазгодная тады, і толькі тады, калі ёсць такая праблема, якую немагчыма вырашыць наяўнымі сродкамі. У чалавечай дзейнасці сустракаюцца праблемы, якія ніхто раней не вырашаў, якія неабходна вырашаць упершыню, і вырашаць станоўча. Паколькі гэта ўпершыню, значыцца, няма досведу, няма вядомых рашэнняў, няма падрыхтаваных людзей. АДІ — гэта метада першапраходцаў.

Гэта кардынальным чынам адрознівае АДІ ад дзелавых гульняў. Дзелавыя гульні праектуюцца для ВЫРАШАНЫХ праблемаў, для тых праблемаў, для якіх вядомыя аптымальныя спосабы рашэння. Гэтыя аптымальныя спосабы мадэлююцца, і потым па гэтай мадэлі ацэньваюцца дзеянні людзей, якія шукаюць сваё асабістае рашэнне. Ацэнка эфектыўнасці асабістых дзеянняў дазваляе ўдзельнікам дзелавых гульняў навучацца аптымальным спосабам дзеянняў і паводзінаў. А АДІ праводзяцца тады, калі не вядомыя не толькі аптымальныя спосабы рашэння, але і ніякіх спосабаў ніхто не ведае, і тым не менш праблема стаіць і патрабуе вырашэння. Таму анталагічная розніца паміж імітацыяй і мадэллю мае прынцыповае значэнне. Мадэль — гэта вынік даследавання і вывучэння нейкага аб'екта ці праблемнай сітуацыі, а імітацыя — гэта спроба стварыць нешта падобнае да таго аб'екта ці праблемнай сітуацыі, якую мы толькі пачынаем даследаваць і вывучаць. У АДІ мы не можам ад пачатку скарыстацца мадэллю

² Щедровицкий Г. П., Котельников С. И. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации и метод развития коллективной мыследеятельности // Нововведения в организациях. М.: ВНИИСИ, 1983.

аб'екта ці праблемнай сітуацыі, мы можам толькі сымітаваць гэты аб'ект ці праблемную сітуацыю. У дзелавых гульнях карыстаюцца ведамі, якія ўжо былі раней здабытыя, а ў АДІ веды здабываюцца ўпершыню і адразу ж выкарыстоўваюцца. У АДІ не толькі не вядома, якія веды самыя правільныя, — невядома ўвогуле, ці правільныя гэтыя веды. Менавіта таму ў АДІ веды выпрабавваюцца, іх выпрабавуюць жорстка і бязлітасна. Не шкадуючы ні часу, ні творчых высілкаў, ні тых вынаходнікаў, якія гэтыя веды здабылі. Такая жорсткасць і бязлітаснасць да ведаў і да імітацыі аб'екта часта ўспрымаецца як бязлітаснасць да людзей (якія гэтыя веды здабылі ці прынеслі на ігру) і да самога аб'екта. А калі аб'ект, які стаў тэмай АДІ, мае вялікую каштоўнасць, то блытаніна веды і носьбіта веды, імітацыі аб'екта і самога аб'екта спараджае гуманітарны і аксіялагічны канфлікт.

Выглядае гэта так: метадолагі і ігратэхнікі арганізуюць разбуральную крытыку нейкай сістэмы ведаў і падыходу да сымітаванага аб'екта з мэтай іх (ведаў і імітацыі аб'екта) выпрабавання. Удзельнікі ж ігры з'яўляюцца носьбітамі гэтых ведаў, якія выпрабавваюцца. Яны ўспрымаюць крытыку СВАІХ ведаў як крытыку асобаў — носьбітаў гэтых ведаў. Больш таго, запрошаныя людзі — гэта розныя прафесіяналы, прадстаўнікі адпаведных сацыяльных групаў. Гэтыя людзі, іх часовая супольнасць і ёсць імітацыяй той праблемнай дзейнаснай або сацыяльнай сітуацыі, дзеля якой усё і робіцца. Не сама сітуацыя, а толькі яе імітацыя. Разбурыўшы нейкую сістэму ведаў як неадпаведную, у імітаванай сітуацыі мы не пашкодзім самі гэтыя веды. Разбурыўшы імітацыю, мы не пашкодзім сам аб'ект. Але мы будзем ведаць, што разбураныя веды не праўдзівыя. Толькі тыя, што вытрымалі выпрабаванне, могуць разглядацца як патэнцыйна праўдзівыя. Іх праўдзівасць будзе правэрана ў рэчаіснасці, а ігра дапамагае нам пазбавіцца памылковых ведаў. Пазбавіўшыся ў працэсе прайгравання і імітацыі памылковых ведаў, мы становімся больш дасканалымі, каб дзейнічаць у рэальнасці. Такім чынам, АДІ — гэта не толькі сродак здабыцця і вытворчасці веды, але і месца выпрабавання і загартоўвання людзей. Людзі пазбаўляюцца ад фантазіяў, забабонаў, памылковых тэорыяў і шкодных падыходаў. Гэтыя абставіны робяць АДІ падобнай да вайсковых вучэнняў і манеўраў, дзе гартуюцца людзі, дзеячы.

3. Становішча палітычнай веды ў Беларусі

Разгляд адносінаў АДІ з палітычнай ведай патрабуе некаторых уводзінаў у агульны кантэкст вытворчасці навуковай веды пра палітыку. Палітычная навука дагэтуль з'яўляецца незавершаным праектам, спрэчкі пра існаванне паліталогіі як асобнай навукі ідуць не толькі ў Беларусі і постсавецкім свеце, але, не ў меншай ступені, і ў заходняй навуцы. Гэта звязана з часам станаўлення палітычнай навукі і яе акадэмічнай інстытуцыяналізацыі. Паліталогія стала прызнанай акадэмічнай дысцыплінай і ўвайшла ва ўніверсітэцкія курсы толькі пасля Другой сусветнай вайны і была моцна звязаная з тымі ці іншымі традыцыйнымі кафедрамі: філасофіі, права ці сацыялогіі. У гэтых варунках працэс самаідэнтыфікацыі паліталогіі і палітолагаў, асэнсаванне дысцыпліны як «адрознай ад» зацягнуўся аж да часу росквіту постмадэрну, калі, напэўна, ужо не можа быць завершаны ў нейкай традыцыйнай форме, як тое адбылося з сацыялогіяй. Натуральна, палітычная навука, дзе традыцыйна моцная шматдысцыплінарная парадыгма, мае цяжкія ва ўстанаўленні сваёй ідэнтычнасці, бо такая адкрытасць можа прывесці да страты спецыфічнасці³. Тая мультыдысцыплінарнасць разам з адваротнай тэндэнцыяй да спецыфікацыі навуковай веды на сёння з'яўляецца характэрнай «хваробай» любой навукі, таму памежны стан паліталогіі хутчэй норма, чым выключэнне.

Такі няпэўны стан паліталогіі і навуковай палітычнай веды звязаны таксама з ідэалагічнымі догмамі, што ўпісаныя ў тэарэтычныя, даследчыцкія і метадалагічныя парадыгмы. Палітычная веда, як і розныя палітычныя плыні, розныя палітычныя накірункі, грунтуюцца на падмурку розных анталогій⁴. Што яшчэ больш відавочна пры разглядзе не толькі ўласна навуковай тэарэтычнай і практычнай часткі паліталогіі, але метадалагічна забеспячальнай, тэхнічнай, прыкладной паліталогіі, якая дапамагае сваёй ведай палітыкам і грамадскім інстытутам у дасягненні мэтай палітычнай дзейнасці. Таму «паліталогія, якая забяспечвае ведамі лібералаў, і паліталогія, якая забяспечвае ведамі кансерватараў, — гэта розныя рэчы, розныя феномены, якія грунтуюцца на розных каштоўнасцях, розных падыходах, рознай псіхалогіі»⁵. Умовы абмежаванай аб'ек-

³ Падрабязней гл.: Чулицкая Т. Проблема интеграции европейской политической науки // Палітычная сфера. 2002. — № 2.

⁴ «Зрабіць так, каб людзі пачалі жыць у Беларусі» (ітэрв'ю з У. Мацкевічам) // Палітычная сфера. 2002. — № 2.

⁵ Op. cit.

тыўнасці палітычнай веды патрабуюць ад палітолага сумленнага адказу на пытанне аб асабістых ідэалагічных падмурках, патрабуюць вызначэння асабістай пазіцыі, з якой ён прамаўляе.

Што да Беларусі, то на стан палітычнай веды ўплываюць не толькі выкладзеныя вышэй агульныя кантэксты, але і змястоўна-генетычныя аспекты станаўлення беларускай палітычнай навукі. Беларуская палітычная навука — гэта спадкаемца навуковага камунізму, які выконваў функцыю прадуквання палітычнай веды для камуністычнай сістэмы. Таму, натуральна, існуюць запазычанні і ўплывы апошняга на логіку даследаванняў, інстытуцыянальны бок і статус палітычнай веды ў Беларусі. З іншага боку, заняпад навуковага камунізму вызваліў месца для палітычнай веды новага кшталту, якое было запоўненае запазычаннем заходняга паліталагічнага канону, імпартаванага па большай частцы з Расіі⁶. Наступствам гэтых запазычанняў і рэцэпцыі стала наяўнасць адасобленых (амаль не звязаных) сфераў функцыянавання палітычнай веды: акадэмічная (універсітэцкая), экспертная (тэхналагічная), практычна-палітычная. У акадэмічнай сферы пераважна адбываецца трансляцыя назапашаных ведаў; экспертная (тэхналагічная) сфера выпрацоўвае веды нібыта для палітыкаў, аднак паколькі апошнія толькі зрэдку карыстаюцца ёй, то выпрацоўка такой веды становіцца амаль бессэнсоўнай⁷; у сферы практычнай палітыкі агенты карыстаюцца ў большасці побытаваю палітычнай ведай, заснаванай на ўласным досведзе і СМІ. Такі стан рэчаў не з'яўляецца задавальняльным⁸.

Палітычная веда на Беларусі спажываецца ў той сферы, дзе адбываецца яе вытворчасць, што не вядзе да нейкіх сутнасных зменаў. Фактычна адбываецца вытворчасць і трансляцыя доксы, так бы мовіць, вядомай веды, а не сімвалічнае ўзнаўленне раўназначнага стану сацыяльнай рэчаіснасці, «бо тая веда, якая не прыводзіць да трансфармацыі сацыяльных структураў, не адкрывае магчымасцяў для новых практыкаў — з'яўляецца даксічнай ведай і працуе на захаванне статус-кво»⁹. А гэта ўвогуле ставіць пад пытанне патрэбу ў існаванні такой навуковай і тэхналагічнай палітычнай веды ў Беларусі, такса-

ма як і тых, хто яе прадуквае, — палітолагаў і паліттэхнолагаў. У такіх варунках, каб пазбегнуць канчатковае маргіналізацыі, ад іх патрабуецца не простае ўзнаўленне і трансляцыя веды, але абарочванне яе ў сферу практычнай рэалізацыі, у дзейнасць, якая можа змяняць існы стан палітычнай рэальнасці.

4. Палітычныя праблемы Беларусі і веда

Нацыянальная гісторыя Беларусі, паўстанне і развіццё беларускай дзяржавы, беларускага этнасу не адбываліся непарыўна. Культурныя катастрофы некалькі разоў перапынялі традыцыю палітычнага і культурнага жыцця ў Беларусі¹⁰. Пасля кожнай з такіх катастрофаў беларусам даводзілася ізноў, з «чыстага аркуша» пачынаць будаўніцтва дзяржавы, ствараць новую палітычную эліту, вырашаць праблемы нацыянальнай ідэнтычнасці і г. д. Характэрная адзнака праблемаў Беларусі, нават найноўшага часу, — іх расцінхранізаваны з сусветнымі і рэгіянальнымі палітычнымі працэсамі характар. Нявырашаныя стагоддзі і дзесяцігоддзі таму праблемы актуальныя і па сённяшні час. Напрыклад, праблемы фармавання нацыі і нацыянальнай эліты, якія нашы суседзі вырашылі напрыканцы XIX – пачатку XX стст., нам неабходна вырашаць сёння, у час постмадэрну. Іншыя праблемы дыктуюцца шпаркім тэхналагічным развіццём свету, тэндэнцыямі глабалізацыі і з'яўляюцца натуральнымі выклікамі нашага часу. Ад вырашэння праблемаў, таго ці іншага адказу на пытанні будзе залежаць будучыня краіны, яе месца ў свеце.

Сфармуляваныя ўжо больш за дзесяцігоддзе таму агульнанацыянальныя палітычныя праблемы застаюцца нявырашанымі¹¹ (гл. табліцу 1).

Для большасці гэтых праблемаў не існуе загадзя дадзенага метаду вырашэння, больш за тое, не існуе нават адэкватнай фармулёўкі праблемы і нейкага аднаго тыпу веды, што дазваляе гэта зрабіць. Для мыслення пра такія праблемы неабходна сумяшчэнне і канфігураванне розных тыпаў веды, розных дысцыплінарных падыходаў. Праб-

⁶ На руінах рэвалюцыі: дыскусія пра навуковы камунізм (Даклад А. Ягорава ў межах метадалагічнага семінара «Вытворчасць палітычнай веды») // Палітычная сфера. 2005. — № 4.

⁷ Замоўцам на такі тып веды часцей за ўсё выступаюць заходнія суб'екты.

⁸ Як магчыма палітычнае даследаванне — беларуская даследчая сітуацыя. Даклад А. Казакевіча і дыскусія ў межах семінара «Сучаснае беларускае мысленне» // Палітычная сфера. 2004. — № 3.

⁹ Кацук Н. Виртуальная коммуникация интеллектуалов — гл. у гэтым нумары.

¹⁰ Мацкевич В. Особенности национальных отношений на фоне культурных катастроф // <http://worvik.com/thinkbel/popuas.htm>

¹¹ Мацкевич В. Политика: цель или средство // <http://worvik.com/thinkbel/lida5.htm>

Табліца 1

1. Дэсаветызацыя	Праведзеная «халтурна». Можа быць перафармуляваная як праблема дэмакратызацыі.
2. Стварэнне нацыянальнай грашовай сістэмы	Працэс не скончаны.
3. Дэнацыяналізацыя і прыватызацыя	Прыпыненая, можна канстатаваць, што ідуць адваротныя працэсы нацыяналізацыі.
4. Дэмілітарызацыя гаспадаркі, ідэалогіі і свядомасці	Адбываюцца адваротныя працэсы.
5. Арганізацыя і стварэнне інстытутаў прававога грамадства	Праведзеная прававая контррэформа.
6. Структурная рэарганізацыя галінаў гаспадаркі	Адбываецца стыхійна пад уздзеяннем развіцця рэгіянальнага рынку, вельмі марудна, стрымліваецца дзяржавай.
7. Знешнепалітычная дактрына	Адсутнічае.
8. Культурна-палітычная дактрына	Адсутнічае, фармуецца неасавецкая дзяржаўніцкая ідэалогія.
9. Стварэнне інфармацыйнай інфраструктуры	Адбываюцца адваротныя працэсы згортвання інфармацыйнай інфраструктуры.
10. Беларусізацыя	Выціскаецца на перыферыю і маргіналізуецца.

лемы ўскладняюцца рознымі анталогічнымі разуменнямі Беларусі і рознымі мовамі апісання аб'екта (Беларусі). Адсюль вынікае і прынцыповая розніца ва ўспрыняцці вышэйпазначаных праблемаў і, адпаведна, у пабудове праектаў іх вырашэння. Праблема не можа быць схопленая мысленнем у сваёй цэласнасці, бо мысліцца ў розных (і нават не прадстаўленых адзін аднаму) дыскурсах і катэгорыях. Праблема не можа быць абмеркаваная, бо суб'екты карыстаюцца рознымі мовамі і не разумеюць адзін аднаго. Праблема не можа быць вырашаная практычна, бо існуе сутыкненне розных антаганістычных дзеянняў і процідзеянняў. Таму патрабуецца крэатыўны падыход, стварэнне новай веды, новых метадыкаў, тэхналогіяў, што магчыма праз штучную арганізацыю інтэлектуальнага напружання, скіраванага на праблему.

Зазначым той момант, што існуе прынцыповае адрозненне разумення і пастаноўкі праблемы,

пошуку адпаведнай веды і праектавання вырашэння праблемы ад дзейнасці па непасрэдным ажыццяўленні праекта. Першае датычыцца мыслення і тэорыі, апошняе — непасрэдна практыкі, абодва звычайна разнесеныя і ў часе, і ў прасторы. Між тым мысленне і тэорыя мусяць быць шчыльна звязаныя з дзейнасцю і практыкай. Без сувязі з практыкай мысленне становіцца бяссутнасным, схаластычным (у найгоршым сэнсе гэтага слова), без сувязі з мысленнем дзейнасць страчвае мэтанакіраванасць і дэградуе да ўзроўню простых рэакцыяў, паводзінаў.

У Беларусі інтэлектуальная праца, мысленне пра палітыку і палітычныя праблемы разарваныя з палітычнай практыкай, уласна палітыкай. Праз гэтае сама палітыка лакалізуецца і страчвае сваё значэнне як сродку вырашэння нацыянальных праблемаў¹². Але ж іншымі сродкамі яны і не могуць быць вырашаныя. Палітычная праблема патрабуе палітычных сродкаў. Таму выкладзены вышэй спіс праблемаў можна ачоліць праблемай стварэння ці вырашчвання палітыкі ў Беларусі.

5. АДІ: вырашчванне палітыкі

У гэтай частцы нашага артыкула мы будзем разглядаць арганізацыйна-дзейнасную ігру «Распрацоўка пераможнай палітычнай стратэгіі для Беларусі: сцэніраванне, праектаванне і праграмаванне», што адбылася ў Кіеве ў сакавіку-красавіку 2005 года. Гэтая ігра сталася прыкладам крэатыўнага падыходу да вырашэння прынцыповых праблемаў беларускай палітыкі і выпрацоўкі «недаксічнай» палітычнай веды. АДІ у Кіеве можна разглядаць як:

1. Метад палітычнага даследавання.
2. Метад штучнай арганізацыі інтэлектуальнай працы.
3. Метад вырашэння прынцыповых праблем беларускай палітыкі.
4. Метад пабудовы праграмаў і стратэгіяў.
5. Палітычнае мерапрыемства, палітычную практыку.

АДІ: даследаванне і палітычная практыка. Аб'ектам даследавання і апісання праз АДІ было палітычнае поле Беларусі як такое. Адзначым, што даследаванне палітыкі магчымае толькі праз уваход у практычную палітычную дзейнасць і мо-

¹² Тамсама.

жа быць апісана як паслядоўнае разгортванне наступных стадыяў¹³:

1. Уваход у палітычнае поле.
2. Ажыццяўленне палітычнага дзеяння.
3. Рэфлексійнае аддзяленне ад дзеяння і заняцце даследчыцкай пазіцыі.
4. Разуменне дадзенага дзеяння і зменаў, што былі зробленыя ім у сістэме дзейнасці.
5. Рамкавае афармленне разумення.
6. Фальсіфікацыя ці верыфікацыя разумення ў спраектаваным і зробленым дзеянні (своеасаблівае замыканне контуру).

Уваход у палітычнае поле. Уваход у палітычнае поле ажыццяўляўся праз арганізацыйную падрыхтоўку да АДІ. Кіраўніком ігры (У. Мацкевіч) былі зроблены захады па фарміраванні новай палітычнай протасуб'ектнасці з лідэраў недзяржаўных арганізацыяў — групы «Разам», што выступала фармальным арганізатарам (замоўцам) правядзення ігры. Ужо сама падрыхтоўка да ігры (ігра па падрыхтоўцы ігры) стала своеасаблівым палітычным дзеяннем. Па рэакцыях палітычных суб'ектаў на дадзенае дзеянне вызначаліся пазіцыі суб'ектаў, узровень іх рэфлексійнасці і рэсурсазабяспечанасці, наяўнасць кааліцыяў-канфрантацыяў і г. д. Гэта дазваляла выявіць першасную структуру палітычнага поля, правесці, так бы мовіць, пілатажнае даследаванне.

Палітычнае дзеянне. Саму АДІ у Кіеве (27 сакавіка – 3 красавіка) можна разглядаць як асноўнае практычнае палітычнае дзеянне. Фактычна АДІ стварала своеасаблівую штучна арганізаваную прастору — мікрамадэль палітыкі Беларусі. Ігра была арганізаваная з мэтай «вырошчвання» новага пераможнага палітычнага суб'екта, забяспечанага адпаведнай стратэгіяй, стваралася для ўсіх магчымых прэтэндэнтаў і дазваляла кожнаму праявіць сябе як такога. Для палітычных суб'ектаў, што прэтэндуюць на лідэрства, яна магла быць трэнерачнай пляцоўкай па выхадзе ў пазіцыю сапраўднага (а не ўяўнага) палітычнага лідэра. Пра гэта было патлумачана ў некалькіх артыкулах у СМІ да ігры яе кіраўніком, гэта ж чыталася па самім фармаце мерапрыемства. Аднак ні адзін з такіх суб'ектаў паўнаважна не прысутнічаў на ігры, у асноўным была абрана пазіцыя назірання, а некаторыя суб'екты (напрыклад, Партыя БНФ) выяўлялі сваё негатыўнае стаўленне да працэсу. Такім чынам, ні адзін з буйных суб'ектаў палітычнага поля Беларусі на праверку не апынуўся здольным да ўласна палітычнага дзеяння.

Рэфлексія і даследаванне. Як мы адзначылі раней, прастора ігры ўяўляла сабою своеасаблівую мікрамадэль беларускай палітычнай сітуацыі, адбітак рэальных палітычных працэсаў. Прысутнасць на АДІ прадстаўнікоў апазіцыйных палітычных партыяў, трэцяга сектара, пратэстанцкіх цэркваў, былых супрацоўнікаў дзяржаўнага апарату, расійскіх і беларускіх палітэхнолагаў, прадстаўнікоў заходніх фундацыяў забяспечвала дастатковы ўзровень надзейнасці і валіднасці атрыманых вынікаў даследавання. Папярэджваючы пытанні аб рэпрэзентатыўнасці, неабходнай для генералізацыі дадзеных вынікаў з гульнявага матэрыялу на ўсю беларускую палітычную рэальнасць, зазначым наступнае: ігравыя метады звязаныя не з колькаснымі, але з якаснымі метадыкамі. Таму нельга жорстка патрабаваць рэпрэзентатыўнай выбаркі, як тое неабходна для эмпірычных сацыялагічных метадаў. Зразумела, пры распаўсюджванні вынікаў даследавання неабходна рабіць адпаведную «папраўку» на ігру, але спасылка на «нерэпрэзентатыўнасць» выбаркі не можа паставіць пад сумнеў надзейнасць усяго даследавання.

Асноўныя ігравыя працэсы былі дастаткова жорстка фіксаваныя праграмай. Праграма вызначала агульны парадак чаргавання формаў работы (праца ў групах, пленарнае паседжанне, рэфлексія), а таксама тэму кожнай групы і кожнага асобнага дня, што ўтварала даследчыцкую і практычную матрыцу ігры (гл. схему 1).

Тэма дня фіксавала асноўныя рабочыя працэсы: аналіз, сцэніраванне, праблематызацыю і г. д. Кожны з працоўных працэсаў уваходзіў як складнік у галоўны працэс стратэгіравання. Вынік кожнага працэсу пакладаўся ў адпаведную клетку праектна-даследчыцкай матрыцы, запоўненая матрыца фармавала асноўны працоўны вынік ігры — пераможную палітычную стратэгію для Беларусі. Заўважым, што матрыца фіксуе неабходныя для пабудовы стратэгіі месцы, кожнае такое месца павінна быць запоўненым. Але не абавязкова рабочы працэс мог адбыцца альбо, калі і адбыўся, мог і не прывесці да пэўнага выніку, спарэджэння зместу, ядра для пакладання. Напрыклад, група дыпламатыі праіснавала толькі ў першы працоўны дзень, таму адчувальны брак зместу па пытаннях знешніх адносін у стратэгіі намагаліся кампенсаваць іншыя групы (лагістыка) ці агульнымі намаганнямі падчас пленарных пасяджэнняў.

¹³ Гл.: Другая прадмова да кнігі У. Мацкевіча «Белорусская демократия: вопреки очевидности» // <http://worvik.com/beldeo/P02.htm>; таксама: Як магчымае палітычнае даследаванне — беларуская даследчыцкая сітуацыя (Даклад А. Казакевіча і дыскусія ў межах семінара «Сучаснае беларускае мысленне») // Палітычная сфера. 2004. — № 3.

Схема 1. Праектная матрыца

Назва групы: Тэма дня:		1. Метадалагічнага забеспячэння	2. Даследаванне ў АДІ	3. Вертыкаль	4. Выбары	5. Трэці сектар	6. Навука і палітэхналогіі	7. Інфармацыя (СМІ, PR)	8. Дыпламатыя	9. Лагістыка
1. Аналіз сітуацыі	*	➔ ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г
2. Сцэніраванне	□	➔ ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г
3. Праблематызацыя	□	➔ ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г
4. Пошук сродкаў вырашэння праблемаў	□	➔ ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г
5. Праектаванне	□	➔ ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г
6. Аналіз рэсурсаў, неабходных для праекта	□	➔ ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г
7. Прыняцце ўзаемных абавязкаў	*	➔ ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г ○	Г

Дзе:

* — рэфлексійная пазіцыя;

□ — метадалагічная пазіцыя (забеспячэнне працы групаў метадалагічнай ведай);

➔ — працэс скразнога даследавання ігравых працэсаў і змястоўных вынікаў ігры;

Г — рамка, адна грань якой зададзена тэмай дня, другая — тэмай групы;

○ — ядро (змястоўныя вынікі працы групы, пленарных паседжанняў, ігравых працэсаў).

Функцыя арганізацыі рабочых працэсаў у групах ускладалася на ігратэхнікаў. Яны штучна арганізавалі працу групаў, садзейнічалі «запуску» працэсу самавызначэння ігракоў. Аб гэтым трэба сказаць крыху падрабязней. Самавызначэнне прадугледжвала вызначэнне і займанне іграком асабістай пазіцыі ў ігры. Тэхнічна гэта было арганізавана як вызначэнне па трох групах мэтай: карпаратыўных (мэты карпарацыі іграка), працоўных (мэты іграка як супрацоўніка карпарацыі), ігравых (мэты іграка як удзельніка АДІ). На працягу ўсёй ігры адбывалася (ці не адбывалася) самавызначэнне ігракоў, страта імі пазіцыяў, займанне новых пазіцыяў і г. д. Патрэба ў самавызначэнні ўзнікала як перадумова першага рабочага працэсу: аналізу сітуацыі ў Беларусі, што склалася на пачатак 2005 г. Аналіз сітуацыі апісваўся формулай: «я і мае

абставіны», г. зн. для надзейнасці атрыманых дадзеных пра «абставіны» неабходна займанне некаторай пэўнай пазіцыі (вызначэнне з «я»). У адваротным выпадку адбываецца абстрактны аналіз, разважанне ад імя цэлай групы ці нават народа, а асабістае «меркаванне пра» прэзентуецца як аб'ектыўны ход падзеяў. Натуральна, што такія меркаванні маюць вельмі абмежаваную каштоўнасць і для даследавання, і для праектавання. Такім чынам, вызначаныя пазіцыі ігракоў і іх асабістыя абставіны, іх далейшыя змены і трансфармацыі складалі асноўны матэрыял для даследавання палітычнага поля, пабудовы стратэгіі і фармавання суб'екта рэалізацыі стратэгіі.

Працэс самавызначэння «запускаў» рабочы працэс па аналізе сітуацыі, той тэхнічна «запускаў» працэс сцэніравання, працэс сцэніравання — праблематызацыю і г. д. Працэсы разварочваліся па

чарзе. Адзначым, што не заўсёды ігратэхнікі былі здольныя арганізаваць працу групы адпаведна праграме, часам рабочыя працэсы маглі праходзіць не ў свой час. Групы рухаліся ў розных тэмпах, захоўвалася толькі чаргаванне працоўных працэсаў: калі аналіз сітуацыі не выкананы, то немагчыма было пачынаць, напрыклад, выяўленне праблемаў.

Кожны дзень заканчваўся ігратэхнічнай рэфлексіяй¹⁴, рэфлексаваліся і ўсе змястоўныя зрухі і павароты ігравога працэсу¹⁵. Рэфлексія была адкрытай, і кожны ігрок мог прымаць удзел. Падчас рэфлексіі адбывалася ацэнка ходу ігры, разгортвання працоўных і іншых працэсаў, схематызацыя і «ўпакоўка» пэўных змястоўных вынікаў. Рэфлексія як бы фіксавала такты ігры, зачыняла адны і адчыняла іншыя, праектавала працу груп і ігратэхнікаў.

Праз пастаяннае чаргаванне працэсаў рэфлексіі і калектыўнай працы па разгортванні зместу стратэгіі, стымуляванне самавызначэння штучна стваралася вялікае інтэлектуальнае і эмацыйнае напружанне. У такіх умовах адбываліся інтэлектуальныя прарывы, дасягалася агульнае разуменне, выяўляліся і фармуляваліся праблемы, разварочваліся схаваныя канфлікты, заключаліся ігравыя дамовы, перажываліся сітуацыйныя паразы і перамогі і г. д. Фактычна ўдзельнікі гульні імітавалі рэальныя паводзіны, аднак у значна больш інтэнсіфікаваным тэмпе. Штучныя ўмовы сямі дзён гульні канцэнтравалі гады разгортвання палітычнага жыцця ў Беларусі, калі можна было ў рэтраспектыве назіраць разгортванне і генезіс сучасных праблемаў Беларусі.

Рамкавае афармленне разумення. Зразумела, што такое мноства ігравых працэсаў не магло быць прааналізавана і нават цалкам зафіксавана на самой ігры. Даследчыцкая група здымала толькі асноўныя працэсы, збірала схемы, запісы, даклады груп і г. д. Разбор і аналіз гэтага матэрыялу праведзены ўжо пасля АДІ. Дасягнутае на АДІ разуменне стану палітычнай рэчаіснасці Беларусі было аформленае ў тэкст справаздачы па ігры і ўласна ў тэксце стратэгіі¹⁶.

Фальсіфікацыя і верыфікацыя ў новым палітычным дзеянні. Праектаванне і ажыццяўленне новага дзеяння пасля ігры магло быць толькі праз далучэнне да суб'екта рэалізацыі стратэгіі. Існавалі тры магчымыя цэнтры зборкі такога суб'екта: група В. Лявонава, што прысутнічала на ігры

як група «Вертыкаль»; М. Багдановіч, якая зрабіла спробу заняць пазіцыю палітыка; ігратэхнічная каманда і кіраўнік ігры, што пасля яе заканчэння выйшлі ў даследчыцкую і практычную пазіцыю. Аднак і група В. Лявонава, і М. Багдановіч аказаліся не здольнымі ўтрымліваць стратэгічную рамку. Пры агульнай згодзе па стратэгічных пытаннях і разуменні беларускай сітуацыі ні першы, ні другая не былі здольнымі прыняць адказнасць за рэалізацыю стратэгіі, бо тое патрабавала змены стэрэатыпных паводзінаў на асэнсаванае і мэтанакіраванае публічнае палітычнае дзеянне. Гэта патрабавала змены тэхналагічнай і аналітычнай пазіцыі ігратэхнічнай каманды і кіраўніка ігры на палітычную пазіцыю суб'екта рэалізацыі стратэгіі, што адбылося на круглым stole па выніках АДІ. Круглы стол верыфікаваў дасягнутае на гульні разуменне праз пацверджанне асноўных схемаў паводзінаў існых палітычных і каляпалітычных актараў: пазбяганне публічнай палітычнай камунікацыі партыямі і асобамі, якія займаюць пасады палітычных лідэраў, іх нежаданне прыняць адказнасць за рэалізацыю (і нават саму наяўнасць) стратэгіі; няпэўную пазіцыю лідэраў арганізацыяў трэцяга сектара, пры агульнай тэндэнцыі да прыняцця стратэгічных палажэнняў; няздольнасць аналітычнай супольнасці адысці ад стандартных схемаў мыслення і зразумець стратэгію. Такім чынам, круглым сталом фактычна быў закрыты акт даследавання і канструявання палітычнага праз АДІ.

6. Планы і перспектывы

Ці маюць АДІ нейкія перспектывы ў Беларусі? Пры сучасным рэжыме патрэбы ў такіх складаных і рэсурсаёмістых метадах вырашэння праблемаў няма. І гаворка не ідзе толькі пра недахоп сродкаў. Хутчэй, прычыны тут у ідэалогіі. Сённяшні рэжым схільны да спрашчэння праблемаў і шляхоў іх вырашэння. У нашым грамадстве так распаўсюджана схільнасць да спрашчэння, да простых рашэнняў складаных праблемаў, што абмяркоўваць перспектывы АДІ варта толькі пасля кардынальнае змены сітуацыі. Калі прыйдзе час праводзіць у жыццё тыя мэты, якія мы ўзгадвалі вышэй, ад «дэсаветызацыі» да «беларусізацыі».

Аўтар выказвае ўдзячнасць У. Маўкевічу за парады і кансультацыі пры напісанні артыкула.

¹⁴ Рэфлексія — выхад у прастору чыстага мыслення, пры якім адбываецца абстрагаванне ад папярэдняй дзейнасці і погляд на яе як бы з боку.

¹⁵ Напрыклад, асобнай рэфлексіі (па асобных групах і на пленарнам паседжанні) падвяргаўся канфлікт групы «Разам» і кіраўніка ігры, што быў фарсаваны разгортваннем другога канфлікту паміж В. Лявонавым і В. Палявіковай.

¹⁶ http://worvik.com/dl/odi_report.pdf