

В.И. Бакштановский, Ю.В. Согомонов

ЭТИЧЕСКОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ (ЭТИКО-ПРИКЛАДНЫЕ ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ)¹

Эффективное know-how инновационной парадигмы прикладной этики, эвристичная фронестическая технология – этико-прикладные (шире – гуманитарные, гуманитарно-ориентированные и т.п.) деловые игры (ЭПИ).

ИГРОВАЯ методология, игровое моделирование, широко известное в виде метода деловых игр, традиционно применяется (независимо от того, опираются ли его сторонники на специальное изучение результатов познания философии и методологии игры или нет) как средство имитации процесса принятия решений в искусственно организованных ситуациях выбора управленческого, политического, экономического, экологического, педагогического и пр. планов.

Атрибутивная черта феномена игры – способность воспроизводить все виды человеческой деятельности благодаря *двуплановости*, интегрируя при этом: (а) самоценность процесса игры, самовыражения личности – и результативность игровой деятельности; (б) «условность» – и «серьезность»; (в) импровизацию – и организованное поведение, и т.д.

Деловая игра характеризуется «проживанием» реальных ситуаций выбора в искусственных условиях, имитированием решений, оценок, поступков в обстоятельствах выполнения той или иной – заложенной в сценарии игры – роли, исполнением роли как способом представления себя «со стороны», действиями по системе игровых правил, соревновательными стимулами и т.п.

Вариабельность условий, решений, оценок, поступков, возможность и необходимость акта выбора, поиска творческого решения особо важны для деловой игры как таковой. Технология ЭПИ отличается особым вниманием к деятельности участников игр как субъектов *морального выбора*. Конфликтная природа самой игровой деятельности, закодированность в правилах игрового поведения принципов и норм культуры разрешения конфликта, конкуренции и сотрудничества, успеха и поражения сопрягаются с конфликтностью нравственных норм и правил ее разрешения в ситуации выбора. Столкновение традиции и инновации (особенно, когда новое приходит в облике зла, когда должное достигается насущными и потому не адекватными средствами), конфликт ценностей, принадлежащих разным нормативно-

¹ Бакштановский В.И., Согомонов Ю.В. Этическое моделирование (этико-прикладные деловые игры) / В.И. Бакштановский, Ю.В. Согомонов - Текст: непосредственный // Бакштановский В.И., Согомонов Ю.В. Введение в прикладную этику / Монография. Тюмень: НИИ прикладной этики ТюмГНГУ, 2006. С.166-179.

ценностным системам, экзистенциальный риск морального выбора – значимые предметы ЭПИ как игрового моделирования.

Определяя координаты для технологии ЭПИ, мы ориентируемся на трактовку *игры как деятельности*. В ряду видов человеческой деятельности игра может быть представлена прежде всего с точки зрения ее интенсивного воздействия – прямого и косвенного – на формирование ситуации свободы выбора. Эта ведущая черта игровой деятельности базируется, кроме собственного вариативного потенциала игры, т.е. особых отношений игрового феномена с «возможностями», на способности игры воспроизводить все другие виды человеческой деятельности и достигаемой в процессе реализации этой способности культуры «умения уметь». Все эти моменты в свернутом виде «заложены» в потенциал ЭПИ.

Особое место занимает способность игры драматизировать диалог конфликтующих структур (позиций, норм, смыслов, правил и т.п.), задавать соперничеству-сотрудничеству участников игры ситуацию экстремальной борьбы с задачей (и, конечно, с условными носителями тех или иных способов ее решения). Но важна и способность игры ставить ее участников в такие обстоятельства, когда декларируемые цели проясняются с помощью предъявляемых для реализации этих целей средств (например, социальных технологий).

В то же время для технологии ЭПИ важно то обстоятельство, что проблема «условного» – «серьезного» в ее метафизическом «измерении» не сводится (независимо от того, хорошо это или плохо) к проблеме преодоления правил. В таких играх «серьезный» элемент – не просто то или иное «дело» (моделируются ли, например, политический конфликт, этническая ситуация или проблемы деятельности НКО). Само это «дело» становится серьезным – в гуманитарном плане – лишь в том случае, если игра содержит экзистенциальный контекст, т.е. не сводится, например, лишь к функции «допинга» или к развлекательно-динамизирующему фактору, а создает контекст человеческой свободы как экзистенциальный фундамент, *смысл* дела. Тем самым выполняя свою экспериментальную роль (в подготовке к реальному освоению ситуации, решению проблемы), технология ЭПИ помогает осваивающему конкретный вид человеческой деятельности субъекту освоить и *смысл* этой деятельности.

Тема моральной позиционности (конфликтности) в ЭПИ представляется стержневой. Без мотивации свободного выбора, самоопределения к той или иной позиции участники игры не примут предлагаемого им статуса, статуса морального эксперта, игра потеряет для них смысл игры как таковой. Разумеется, моральная позиционность не противопоставляется здесь традиционно отработываемым на разного рода деловых играх предметно-профессиональной позиционности, организационно-ведомственной конфликтологии и т.п. Более того, поскольку редки «чистые» ЭПИ, постольку и

этические конфликты, ситуации морального выбора в целом присутствуют на гуманитарно ориентированных деловых играх скорее в ткани других позиционных интересов или их конфликтов. Отличие же состоит в том, что ЭПИ моделируют конфликт не только профессиональных ролей, но моральных субъектов.

Особо подчеркнем: ЭПИ как технология несет в себе известное «противоядие» потенциально возможным негативным сторонам метода деловых игр как такового. Часто ли разработчики различного вида деловых игр ставят перед собой этические проблемы, возникающие в процессе применения этих игр? Разумеется, некоторые из них озабочены психологическими аспектами игры («распредмечивание», «мотивация», «выход из игры» и т.д.), считая обязательным участником авторской команды – психолога. Но не выносятся ли за скобки внутренняя проблема игрового феномена, остающаяся и в рамках деловой игры: «лицемерность поведения», «бисерность статуса», «манипуляционный соблазн» и т.п.? Учитывается ли содержащийся в игре момент несвободы?

(Само)уверенность практиков, самостоятельно разрабатывающих игры, важно подстраховать не только специальными монографиями и методическими разработками конкретных видов игрового движения, но и активизацией рефлексии о *смысле* игры, который не может (и не должен) быть сведен к «примерке», «тренингу» и прочим утилитарным предназначениям. Игровая методология несет в себе ген технократичности манипуляторства в отношении к мотивам участия в игре, апологетического отношения к ценности моделируемых проектов, программ, решений и т.п. Технология ЭПИ содержит потенциал ценностного контроля и профилактики возможной диверсификации метода деловых игр в различных сферах управления, политической деятельности, жизни гражданского общества, образования и т.д. Иначе широкий фронт деловых игр может обернуться трансформацией «игры для пользы дела» в «бюрократические игры». Этическая «составляющая» способна обеспечить выявление скрытых целей таких «бюрократических игр», постановку и реализацию действительно гуманных целей экспертизы, обучения, проектирования, воспитания, выбор соответствующих средств, критику прагматической «технологии управления».

Любая деловая игра – обоюдоострое оружие. Эта констатация относится и к самой технологии ЭПИ. Сверхзадача этической «составляющей» – развитие культуры морального выбора при решении любой проблемы, гуманитарная экспертиза любого из моделируемых социально-технологических элементов и т.п. Этическая «составляющая» в таком случае стремится испытать любую инновацию периода модернизации общества на достоинство выбора в мире идеалов и ценностей гражданского общества, целей и средств; стимулирует попытку уже в модельных обстоятельствах проявить скрытые ценности и антиценности, определить готовность субъекта к выбо-

ру, передать ему прецеденты достойных решений, стимулировать самостоятельный поиск, поддержать в поражении.

ОПИРАЯСЬ на наши исследования в сфере философии игрового феномена², методологии и методики конструирования ЭПИ, на опыт в применении результатов этих исследований в процессе создания и проведения ЭПИ³, представим некоторые собственно технологические моменты таких игр. Но прежде – три замечания. Во-первых, в описании собственно технологических элементов ЭПИ мы опираемся на опыт одной из гражданских экспертиз в режиме игры, отражающих ситуацию перелома – от времен Перестройки к постсоветским временам истории России. Отражая другие времена, эта игра, на наш взгляд, не утратила своей методологической и методической значимости. Во-вторых, уместно напомнить общее место в целом ряде книг по деловым играм: их авторы подчеркивают, что язык репортажа с деловых игр весьма условен, ибо применительно к ним, в отличие от спортивных игр (например, шахмат), нет общепринятого языка описания. В-третьих, обратим внимание на трудность выделения инвариантного описания ЭПИ: они могут значительно отличаться друг от друга. Один из выходов – «собрать» более или менее общий *технологический (методический) каркас* ЭПИ из фрагментов характеристик ряда разработанных и внедренных нами игр⁴.

² См.: *Бакитановский В.И., Согомонов Ю.В., Чурилов В.А.* Этика политического успеха. Москва-Тюмень: Центр прикладной этики, 1997. С. 325 – 372.

³ См.: *Лаборатория в Храме Свободы (III)*. Аксиология и праксиология этических деловых игр. Тюмень: Тюменский научный центр Сибирского отделения АН СССР. Препр., 1990. - 81 с.; *Бакитановский В.И., Согомонов Ю.В.* Введение в теорию управления нравственно-воспитательной деятельностью; Томск: Изд-во Том.ун-та, 1986. - 466 с.; *Бакитановский В.И., Согомонов Ю.В., Чурилов В.А.* Этика политического успеха / Научно-публицистическая монография. 1997; *Бакитановский В.И., Согомонов Ю.В.* Гражданское общество: этика публичных арен / Монография. Тюмень: НИИ прикладной этики ТюмГНГУ, 2004. - 268 с.

Подчеркнем, что деловая игра – чаще всего продукт коллективного творчества. В основной состав авторских коллективов Э-ПИ в разное время входили В.И. Бакитановский, М.В.Богданова, Ю.В.Казаков, Ю.В.Согомонов, А.Ю. Согомонов, В.А.Чурилов и др.

⁴ Об опыте решения этой задачи см.: *Бакитановский В.И., Согомонов Ю.В.* Лаборатория в Храме Свободы (III). 1990; *Бакитановский В.И., Согомонов Ю.В.* Гражданское общество: этика публичных арен. 2004.