

В.И. Бакштановский, Ю.В. Согомонов

2.4. ПАНОРАМА ЭТИКО-ПРИКЛАДНЫХ ИГР¹

Идентифицируя этико-прикладные игры как ноу-хау инновационного направления прикладной этики, мы опираемся на опыт двух десятков игр, часть которых многократно тиражировалась. Первая из этико-прикладных игр была сконструирована в 1979 году. Последняя – на время работы над этой монографией – в 2005 году. Четыре игры обстоятельно представлены в разделе 2, а здесь мы ограничимся эскизами ряда других игр, представляемых в хронологическом порядке.

2.4.1. «Аттестация морально-деловых качеств личности»

Доминирующая функция этой игры, предназначенной для системы профессионально-нравственной подготовки руководителей, – учебная. Моделируемый объект – процедура должностной аттестации. Предмет этико-прикладной разработки – методика характеристики морально-деловых качеств личности как исходного момента аттестации. Ситуационная задача, организующая игровое моделирование, основана на очерке писателя А. Борина «Пробивной человек», опубликованном в «Литературной газете». Персонаж очерка – молодой, инициативный, предприимчивый главный инженер автобазы – Петухов, деловые качества которого воспринимаются частью трудового коллектива как конфликтующие с общепринятыми нормами морали. Алгоритм игры предполагал работу ее участников, исполняющих роль членов аттестационной комиссии, с игровой ситуацией в два этапа: «интуитивный» (без участия научных консультантов) и «научно обоснованный».

Испытание выбором, являющееся атрибутом этико-прикладных игр, заключалось в необходимости для «членов аттестационной комиссии» принять решение о выдвижении главного инженера на должность директора, так или иначе определившись с этической квалификацией такой конфликтной черты профессии *делового человека*, как предприимчивость.

Модификации игры в практике тиражирования: «Профессионально-нравственная аттестация руководителя трудового коллектива», «Характеристика морально-деловых качеств специалиста», «Оценка морально-деловых качеств личности». Сфера применения: трудовые коллективы Тюменского

¹ Бакштановский В.И., Согомонов Ю.В. Панорама этико-прикладных игр / В.И. Бакштановский, Ю.В. Согомонов - Текст: непосредственный // Бакштановский В.И., Согомонов Ю.В. Прикладная этика: лаборатория ноу-хау. Том 1. Испытание выбором: игровое моделирование как ноу-хау инновационной парадигмы прикладной этики / Монография. Тюмень: ТюмГНГУ, 2009. С. 71-88.

нефтегазового комплекса, школы менеджеров в Тюмени и в Москве, советско-болгарская конференция по проблемам прикладной этики.

Первоначальная публикация, целостно описывающая идеологию и основные элементы технологии игры – 1979 год. В новой редакции – 1986 год. Фрагментарно игра представлена в ряде публикаций².

2.4.2. «Профессионально-нравственный кодекс трудового коллектива»

Доминирующая функция этой игры – этическое проектирование. Моделируемый объект – практика разработки «кодексов трудовой чести», «заповедей коллективов коммунистического труда» и т.п. Предмет этико-прикладной разработки – проект *профессионально-нравственного* кодекса. Алгоритм игры предполагал работу ее участников над проектом кодекса в два этапа: «интуитивный» (без участия научных консультантов) и «научно обоснованный», предполагающий подключение консультантов с момента разбора первой редакции кодекса. При этом предполагалась дискуссия самих консультантов на тему «Контр-кодекс».

Испытание выбором, являющееся атрибутом этико-прикладных игр, заключалось в необходимости самоопределения к трем моделям нормотворчества. Бюрократический документ, сосредоточенный на регламентации жизни коллектива (вплоть до включения в кодекс должностных обязанностей, сценариев проведения памятных дат и праздников, перечня стимулов и санкций и т.п.), при этом навязанный коллективу «сверху». Текст, разработанный заводскими социологами и психологами, «вынесенный на обсуждение». Самообязательство коллектива как результат широкого представительного участия самих членов трудового коллектива в процессе проектирования кодекса как документа профессиональной морали.

Результаты: кодексы тюменских заводов «Электрон», «ТЭМЗ», «АТЭ», объединения «Сибкомплектмонтаж» и др. Первоначальная публикация, целостно описывающая идеологию и технологию игры – 1986 год. Фрагментарно игра представлена в ряде публикаций.³

² См.: Бахштановский В.И. Этика как «практическая философия»: традиционные образы и современные подходы. М.: Знание, 1983. - 64 с. - (Новое в жизни, науке, технике. Сер. «Этика», № 7; Бахштановский В.И., Согомонов Ю.В. Введение в теорию управления нравственно-воспитательной деятельностью. Томск: Изд-во Том.ун-та, 1986. - 466 с.; Теория и практика управления нравственным воспитанием в трудовом коллективе: [Материалы конф., 22-25 июня 1982 г., Тюмень / Редкол.: В.В. Алексеев, В.И. Бахштановский (отв. редакторы) и др.]. Новосибирск, 1982 (вып. дан. 1983) - 185 с.; Нравственная жизнь человека: Искания, позиции, поступки / [В. Н. Сагатовский, А. В. Разин, Ю. В. Согомонов и др.; Редкол.: А.И. Титаренко (отв. ред.) и др.]. М.: Мысль, 1982. - 295 с.

³ Бахштановский В. И. Этика как «практическая философия»...1983. С. 33–54;

2.4.3. «Кредо руководителя:
этические грани социалистической предприимчивости»

Доминирующая функция игры – этическое проектирование. Моделируемый объект – широко практикуемые «памятки для руководителя», широкий спектр документов, касающихся моральных требований к управленческому труду. Предмет этико-прикладной разработки – проект документа «Кредо руководителя» как нормативного выражения его «нравственной философии».

Ситуационная задача: проблематизация «Кодекса Збандута» – директора завода, персонажа из романа В. Попова «И это называется будни». Для алгоритма этой игры характерно усиление первого этапа (критика т.н. «памяток») и третьего (конструирование «Кредо») и минимизация второго («интуитивного») этапа. Роль бригады экспертов по преимуществу консультационная.

Особенности технологического обеспечения коллективного морального творчества: разработанные авторами игры тексты конкретных ситуаций, построенных на журналистских материалах, посвященных известным руководителям предприятий, находящихся на передовых рубежах освоения Тюменского Севера; этические документы, созданные на других этико-прикладных играх, например, «Кодекс ЛПР», разработанный в ходе выполнения одного из заданий на игре «Аттестация», проведенной в рамках советско-болгарской научно-практической конференции командой завода «Электрон»; материалы на основе методики неоконченных предложений «Рекомендации начинающему руководителю»; оформление игровой площадки в стиле типичного кабинета руководителя, в том числе использование в настенном оформлении фрагментов реальных кодексов, взятых из кабинетов участвующих в игре руководителей; одно из заданий вводится в игру с помощью сценки, разыгрываемой актерами драмтеатра, и т.д.

Испытание выбором, являющееся атрибутом этико-прикладных игр, заключалось в сосредоточенности проектируемого «Кредо» на особенностях работы тюменских хозяйственных руководителей: востребованность деловитости и предприимчивости в условиях «пионерного освоения» нефтегазовых территорий региона, необходимость и способность ради дела ид-

Бахитановский В. И., Согомонов Ю. В. Введение в теорию управления нравственно-воспитательной деятельностью. 1986; Теория и практика управления нравственным воспитанием в трудовом коллективе. 1982; Методологические проблемы исследования социалистической морали и нравственного воспитания / [Е. Анчел (ВНР), К. Нешев (НРБ), Т. Фельдеш (ВНР) и др.]; под ред. А.И. Титаренко, Б.О. Николаичева. Москва: Изд-во МГУ, 1987. - 237 с.; Нравственная жизнь человека: Искания, позиции, поступки. 1982.

ти на риск – и широко известные «истории» ряда хозяйственных руководителей, показывающие частоту поражения на этом пути.

Первоначальная публикация, целостно описывающая идеологию и технологию игры – 1986 год. Фрагментарно игра представлена в ряде публикаций.⁴

2.4.4. «Самотлорский практикум-1»

Эта трехдневная игра – первая попытка инициативного движения этического сообщества приложить потенциал знания о морали к современной практике, работая в формате этического форума, технологизированного методами гуманитарной экспертизы – экспертного опроса и игрового моделирования.

Доминирующая функция игры – модельное испытание гипотезы о гуманитарной экспертизе как ключевой технологии этико-прикладного знания.

Мотив проведения научно-практической конференции в формате игры: критическое осмысление опыта первого десятилетия развития метода этических деловых игр. Успешность применения некоторых игр породила застойную тенденцию – тиражирование найденного; напрашивалась аналогия с судьбой первых этапов освоения тюменских ресурсов нефти и газа: отношение к глубинным возможностям игрового подхода напоминало сверхинтенсивную эксплуатацию нефтяниками Самотлорского месторождения. На фоне новой общественной ситуации перед авторами метода этико-прикладных игр встали новые вопросы. «Тянет» ли наличный банк этических деловых игр на идею *воспитания выбором*? Реально ли отражен в наработанном опыте современный акцент этико-прикладных исследований на экспертно-консультативную функцию? Отвечает ли методология и игротехника этических деловых игр новым достижениям в философии игры, потенциалу новых направлений движения?

Испытание выбором как ноу-хау этико-прикладных игр: не только самоопределение участников игры к инновационной для этического знания концепции гуманитарной экспертизы, но *проживание* потенциала этой концепции в решении предложенных им конкретных практических ситуаций, требующих этического консультирования.

⁴*Бахитановский В.И.* Этика как практическая философия: традиционные образы и современные подходы. 1983; *Бахитановский В.И., Согомонов Ю.В.* Введение в теорию управления нравственно-воспитательной деятельностью. 1986; Теория и практика управления нравственным воспитанием в трудовом коллективе. 1982; Методологические проблемы исследования социалистической морали и нравственного воспитания. М: МГУ, 1987; Нравственная жизнь человека: искания, позиции, поступки. 1982.

Результаты игры: (а) воздействие на ситуацию, приведшее к «выращиванию» нововведения, – как заказов, так и самой модели гуманитарной экспертизы и консультирования. Такого рода практичность игры была не менее важной, чем предпринятое в ее ходе консультирование конкретных ситуаций; (б) стимулирование создания нового «поколения» этико-прикладных игр. Самокритика авторов метода, их самоопределение в игровом движении привели к изменению представлений о месте ученых в целевой научно-практической бригаде – игровой команде, к более точному пониманию места гуманитарной теории в процессе развития игрового способа консультирования. Передача ряда задач по разработке игр практикам привела к тому, что ученые-этики смогли уделять основное внимание задаче «встраивания» этической доминанты в процессе моделирования управленческой деятельности. Такое участие в разработке игры не дает другим представителям игровой команды разработчиков – практикам – замкнуться на технологических аспектах моделируемой деятельности; позволяет настойчиво вводить любую, самую передовую, управленческую технологию в социокультурный контекст; соединять организационные поиски с мировоззренческими исканиями, «испытывать» технологию на гуманистичность. Этическая доминанта оказывается здесь не столько количественным, сколько качественным «контрольным пакетом» акций игровой команды.

Первоначальная публикация, целостно описывающая идеологию и технологию игры, – 1987 год⁵.

2.4.5. «Выбор»

(Выборы секретаря первичной партийной организации)

В разработке этой игры испытывалась, развивалась и конкретизировалась технология соотнесения социально-нравственных и процедурно-организационных аспектов выборов руководителя. Краткое название игры – результат инициативы практиков, стремящихся задать игре смысл, выходящий за пределы разработки управленческой процедуры.

Выборы руководителя партийной организации (как, впрочем, и выборы руководителя хозяйственного, советского и т. д.) – моделировались в духе технологии *воспитания выбором*. Воспитания трудной этикой борьбы: за создание самой ситуации выбора, развитие соревновательных начал, испытание нравственной ценности избираемых средств борьбы, реализацию победившего курса и т. п.

⁵ Самотлорский практикум. Тезисы научно-практической конференции. / Под ред. В.И. Бакштановского. Тюмень, 1987. - 49 с.; Самотлорский практикум-2. Материалы экспертного опроса. / Под ред. В.И. Бакштановского. Тюмень. 1988. - 106 с.

Этим, прежде всего, отличается этико-прикладная игра от заявивших себя в то время *организационно-деятельностных игр*, посвященных выборам директора РАФа, Штаба ЦК ВЛКСМ на БАМе и т. д.

Акцентируя мировоззренческую, ценностную сторону модели выборов, разработчики обеспечили ее соответствующими игровыми заданиями. Одно из них – «Контр-выборы». Это задание требовало в самом начале игры провести анализ аргументов и фактов, выдвигаемых против широкой практики выборов руководителей. В специально подобранных разработчиками игры материалах были отражены и трезво-скептические настроения против новаций, которые принимались «на ура», а «сходили со сцены» молча; и аргументы против «бюрократических игр в выборы», когда в новые одежды наряжаются старые методы (например, выборы «из того, что дают»), и демагогических «социальных игр». Участникам игры были представлены аналитические обзоры социологов, содержащие сравнительные оценки отзывов самих руководителей «за» и «против» выборности.

Еще один аспект потенциала «испытания выбором»: сосредоточенность на этико-праксиологической теме благодаря заданию на консультирование ситуаций, связанных с мотивацией на успех. Здесь были важны два аспекта: преодоление стереотипа «стыдно выдвигать самому себя» и морально-психологическая защита проигравшего.

Игра фрагментарно представлена в ряде публикаций⁶.

2.4.6. «Гуманитарная экспертиза арктической политики»

Эта игра разработана и проведена в рамках международного проекта «Арктическая политика: человеческое измерение», посвященного экспертизе концепции сбалансированного развития. Многообразным версиям сбалансированного развития Севера предстояло отстоять себя аргументами морального обоснования и оправдания не только перед альтернативными императивами типа «закон-тайга» или «человек человеку и природе – Друг», но и перед результатами реконструкции стоящих за этими версиями ценностей.

Модельность ситуации – игровое проживание ситуации *завтрашнего* дня как *сегодняшнего*. Игра предполагала существование условного Советского арктического центра — неправительственной структуры, объединяющей на общей платформе усилия заинтересованных организаций, для которых Арктика – объект познания и практической деятельности. Центр действует на основе международного сотрудничества с аналогичными цен-

⁶ Самоглорский практикум-2. 1988.; Бахитановский В.И., Е.П.Потапова Е.П., Согомонов Ю.В.. Выбор будущего: к новой воспитательной деонтологии. Томск: Изд-во ТГУ, 1991.

трами других арктических стран (в игре участвовали руководители Центра Северных исследований Мак'Джилльского университета Канады). Центр находится в стадии становления и обретения своего лица.

Играющим предлагалось принять участие в конкурсе проектов спасения Арктики, подвергаемых акцентированной гуманитарной экспертизе. В процессе игры ими были сформированы команды – временные творческие коллективы для подготовки проектов. Для предварительной ориентации и организации этой работы командам были предложены направления («утопии») проектного поиска, выявленные в пилотажном исследовании, при опросах общественного мнения и экспертов.

Алгоритм игрового поиска требовал самоопределения участников к предложенным на экспертизу проектам. Однако в сценарии игры был заложен драматизирующий момент. Мерное течение работы по аргументации и обоснованию каждой командой своей позиции внезапно нарушилось. В ответ на изложение утопии «Прогрессоры», делящей народы Арктики на «отсталые» и «цивилизованные», одна из участниц игры – представительница именно этих, якобы «отсталых», народов – выражает свое категорическое несогласие с проектом и требует его безотлагательного осуждения. Для оценки сложившейся ситуации слово было предоставлено специалистам-энтографам как присутствующим на игре, так и подключенным посредством междугородного «телефонного моста».

Второй день игры начался с предъявления проекта «Декларации об основных ценностях и принципах советской арктической политики». Если на первом этапе игры ее участники моделировали позиции членов временного научного коллектива – сторонников той или иной «утопии», то на втором этапе они примерили «маски» различных инстанций – субъектов арктической политики («ведомства», «науки», «коренные народности», средства массовой информации» и др.), которые сначала проявили свои критерии в оценке декларации, а затем попытались сблизить свои подходы в режиме «круглого стола».

Завершилась игра попыткой достигнуть согласия всех субъектов сторон относительно основных ценностей и принципов арктической политики. Игра фрагментарно представлена в коллективной монографии.⁷

2.4.7. «Успех» и «Канатоходец»:

цикл игр в Московской школе менеджеров

В рамках этого цикла были обновлены две игры прежнего цикла: «Профессионально-нравственная оценка деятельности руководителя» и

⁷ Бахитановский В.И., Согомонов Ю.В. Введение в политическую этику. Монография. АН СССР, Ин-т пробл. освоения Севера Сиб. отделения, Филос. об-во СССР. - М: ФО СССР; Тюмень: ИПОС, 1990. 182 с.

«Кредо руководителя: этические грани социалистической предприимчивости». Девиз первой из них (новое название «Успех») представлял собой жесткую альтернативу: аттестация менеджера – орудие манипуляций бюрократической системы или нравственная поддержка управленческой карьеры? Девиз второй (новое название «Канатоходец») – строки из песни В.Высоцкого «Должно быть, ему очень нужно пройти / четыре четверти пути». Отметим, что в этом девизе отражена проблема морального выбора, фиксирующая не только проблему *выбора поступка*, но смысло-определение человека в отношении своего жизненного пути, призвания, Дела.

Две игры представляли собой именно цикл: персонаж первой из них, «главный инженер С.В.Петухов», написал заявление о приеме в школу менеджеров, мотивируя его стремлением участвовать в конкурсе, а не быть назначенным, и полагая, что школа менеджеров повысит его конкурентоспособность. «Слушатели школы менеджеров» обсуждали представленное им «Кредо С.В. Петухова».

Объединяла обе игры в цикл идея культивирования этики делового успеха как нравственного стержня деловых качеств *менеджера*. Цикл выводил участников игр на различие нового типа руководителя и хозяйственного руководителя времен административно-командной системы. Поэтому в набор игровых ситуаций включались сюжеты из производственной литературы, отражающей прежний тип руководителя, и из актуальной публицистики, посвященной новому типу руководителей.

Один из мотивов обновления прежней первой версии игры цикла – развертывание процесса демократизации общества, развитие практики выборности руководителей. Другой мотив – критический самоанализ опыта разработки и внедрения первой версии этой игры, развитие доктрины гуманитарной экспертизы и консультирования. В новом варианте игры приоритет был отдан не проектировочной или обучающей, а экспертно-консультативной функции игры в отношении практикуемых в кадровой политике процедур должностной аттестации. Этическая критика управленческой практики и консультирование тех элементов процедуры должностной аттестации, которые можно и нужно культивировать в этическом смысле, прежде всего процедуры моральной оценки, определили изменение алгоритма обновленной игры.

В игру было включено задание «Контр-аттестация», призванное: а) проблематизировать тему игры, поставив под вопрос саму допустимость и возможность аттестации нравственных качеств; б) испытать на эффективность один из документов практикуемой должностной аттестации – характеристику, особенно ее правомерность и полезность в отношении оценки нравственного облика личности; в) стимулировать разработку и освоение участниками игры этических ограничений к процедуре аттестации («не судите...»), осознание интервала ее целесообразности; г) инициировать заботу

о защите прав аттестуемого. По результатам выполнения этого задания командам предлагались на рассмотрение уточнение предмета оценки – культура профессионально-нравственных решений руководителя и дополнение традиционной оценки «с трех сторон» (от параллельных по должности коллег, «сверху» и «снизу») самооценкой аттестуемого: без «самосуда» моральная оценка не может адекватно выполнять свое назначение.

Исходная игровая ситуация, дающая информацию и интригу для имитации процедуры аттестации, была обновлена. Роль персонажа, подлежащего аттестации, избавлена от некоторой одномерности – варианты его поведения разыгрываются уже на первом этапе алгоритма. Персонажу вменяется обязанность самозащиты, разыгрывается и роль общественного защитника. Участникам игры предлагалось прожективное задание: «как бы сложилась судьба персонажа в том коллективе, где работаете Вы?».

Обновление игры «Кредо» было стимулировано не только расширением практики выборности руководителей, но и распространяющейся тенденцией критики корпуса руководителей, отождествляющей его с бюрократической системой в целом. Уже поэтому было переработано задание «Контркредо», в процессе решения которого участникам игры предстояло сформулировать тезисы нравственного оправдания профессии руководителя, помочь зарождающемуся корпусу менеджеров манифестировать как свою ответственность за все справедливое в общественной критике вчерашней (и еще сегодняшней) практики управленческой деятельности, так и сделать открытым профессионально-нравственный кодекс предприимчивости, кодекс этики успеха (и тем усилить самоконтроль и контроль со стороны общества над управленческой деятельностью).

Реалистичность сценарного материала к обновленной игре была повышена благодаря использованию результатов ответов экспертов на вопросы второй анкеты «Самотлорского практикума-2», связанные с проблемой социалистической предприимчивости.

2.4.8. «Утро после выпуска»

Эта игра – один из этапов проекта «Новое поколение выбирает успех?», заказанного Педагогическим колледжем № 2 г. Тюмени. Цель игры: испытание степени готовности выпускного курса к самостоятельному выбору в сфере образовательной деятельности.

Сценарий предполагал предоставление каждому участнику возможности освоить идею педагогического успеха через ее «примеривание на себя». Для этого создавались необычные для студентов колледжа обстоятельства. Два вида таких обстоятельств организуют два этапа адаптации выпускника к школе: обстоятельства адаптации новичка к организации и педагогическому коллективу, во-первых, и адаптация к разным социопедагогическим практикам – во-вторых.

Исследовательский аспект игрового «испытания выбором» игры: (а) «узнают» ли участники игры в своих собственных решениях и действиях, связанных с различными этапами игрового самоопределения, проблему педагогического успеха – или же «растворят» и «утопят» ее в традиционных темах педагогики? (б) востребуют ли и студенты, и преподаватели, вовлекаемые в нестандартную ситуацию самоопределения, *собственно консультативную функцию* знания и опыта, непосредственно характеризующую культуру выбора, – или же продемонстрируют нигилизм молодости, с одной стороны, патернализм зрелости – с другой?

Ожидаемые трудности в реализации *игровой* природы испытания выбором: во-первых, захотят ли и смогут ли участники игры отождествить себя со своим колледжем, с педагогической профессией, с миссией выпускника? во-вторых, не продемонстрируют ли они высокую культуру «двойного стандарта», не идентифицируя внутренне свой жизненный и профессиональный выбор с тем *выбором моральным*, идея которого заложена в игру, и *лишь* «подыгрывая» – и наивным исследователям, и ожиданиям своего начальства? Тогда *игра* выродится в «игрушку», в фальшивку, в симуляцию с помощью легко надеваемых масок.

На первом этапе алгоритма игры ее участникам было предложено определить свои предпочтения к одному из типов профессиональных педагогов, условно названных «люди порядка» и «люди игры». Предполагалось, что свое исходное положение на игровом поле, выражающее принадлежность к одной из учебных групп педколледжа, участники изменят, создав новые команды – в соответствии с ответом на вопрос «с каким из этих двух типов учителей вы предпочли бы сотрудничать в школе?».

Второй этап игрового самоопределения непосредственно опирался на материалы предваряющего игру интервьюирования. Сформированный на первом этапе алгоритма игры состав команд должен был проэкспертировать два достаточно типичных образа выпускника (какими они «сложились» при обработке результатов интервью) с более или менее определенными педагогическими философиями. Условно эти типы были названы «уверенный» и «колеблющийся».

Третий этап алгоритма был прямо выведен на ключевые понятия темы этики педагогического успеха. В основе игрового задания – самоопределение к позициям и аргументам участников диалога «О Первом и Последнем в классе» – лежал одноименный текст С.Л.Соловейчика, написанный им для Вестника «Этика успеха».

Следующий этап содержал задание, которое преломляло тему игры через необходимость самоопределения к двум педагогическим этосам, один из которых («заповеди правой руки») выражал систему ценностей успешно-го, сильного, квалифицированного учителя традиционной советской школы,

а другой («заповеди левой руки») – систему ценностей учителя российского инновационного (альтернативного) движения.

Пятый, последний, этап алгоритма игры носил проективный характер. Его участникам, работающим в составе команд, сложившихся на предыдущем этапе, предстояло смоделировать свое «Утро после выпуска».

Наконец, командам надо было составить проект, содержащий программу идеальной школы – «на месте» той, в которую возвращается «выпускник колледжа».

Результат: проживание в игровом режиме ситуаций начального этапа вхождения выпускника в профессию проявило две основных модели педагогического успеха, существующие в профессионально-нравственной культуре нового поколения педагогов.

При этом анализ игры дал возможность скорее отвести жестокие подзрения относительно реализации игровой природы испытания выбором, чем поддержать их.⁸

2.4.9. «Общественный Фонд гражданской экспертизы»

Эта игра – завершающий этап практикума «Профессионализм современного журналиста: сервисное ремесло на информационном рынке или гражданственность высокой профессии?».

Цель игры: испытание гипотезы, согласно которой *гражданственность журналистики предполагает культуру освоения потенциала современных гражданских технологий*.

Способ испытания: «примерка» одной из таких технологий – общественной экспертизы – методом игрового моделирования конкретного случая из журналистской практики.

Игровая ситуация: деятельность условного общественного Фонда гражданской экспертизы. Миссия Фонда – защита профессионализма СМИ от журналистов-непрофессионалов, которые подрывают доверие общества к профессии.

Проживание ситуации происходило в режиме «экспертиза экспертизы» на примере одной из акций *прототипа* Фонда – реального Центра медиаэтики под руководством Ю.В. Казакова.

Алгоритм работы участников игры, организованных в группы «Аудитория», «Журналисты», «Редакторы», состоял из трех этапов.

⁸ Описание игры см.: Утро после выпуска: опыт игрового моделирования моральных ситуаций педагогического успеха // Этика успеха. Вестник исследователей, консультантов и ЛПР. Выпуск 8 / Под ред. В.И. Бакштановского, В.А. Чурилова. Тюмень-Москва, 1996. № 8. С.197-219.

Первый: всем группам раздается текст статьи «Просто Сергей» из газеты, посвященной юбилею местного губернатора. *Фрагменты текста:* «Коллектив газеты присоединяется к поздравлениям в адрес С. Мы, со своей стороны, желаем ему оставаться героем наших публикаций, пусть внимание со стороны журналистов к его деятельности будет таким же пристальным... Мы считаем, что 50 лет – далеко не время для подведения итогов. Так что, С., ждем от вас покорения новых высот. Вам это под силу!». Задание: оценить текст из ролевых позиций каждой группы.

Второй этап алгоритма: участникам игры предлагается текст «заявки на экспертизу», подготовленный группой условного Фонда, занимающейся мониторингом прессы. В процессе мониторинга эта группа выделила статью «Просто Сергей» и отправила ее на экспертизу специалисту по медиаэтике.

В заявке сформулированы *основания для профессионально-этической экспертизы:* обнаружение признаков сервильной журналистики; предположение, что автор и издание на «юбилейной волне» преодолели границу допустимого стандартом «вытянутой руки» в отношениях прессы к власти. Заявка формулирует *вопросы экспертам*, в том числе: «Дает ли публикация основания говорить о недопустимом сокращении прессы-властной дистанции?». Задание группам: Заслуживает ли статья «Просто Сергей» специального заказа на экспертизу? Разделяете ли вы содержание заказа?

Третий этап алгоритма – обсуждение текста экспертного заключения, подготовленного в ответ на заказанную экспертизу.

Результат игры «схвачен» в характерных суждениях ее участников в отношении как конкретного экспертного заключения, так и потенциала технологии общественной экспертизы.

* «Текст экспертного заключения подтверждает необходимость экспертизы. Эксперт отметил в статье смешение функций журналистики и пиара. Сказал и о манипуляции как приеме. Эти особенности статьи эксперт заострил не зря. Благодаря экспертизе, мы пытаемся дистанцировать цех от тех, кто так себя ведет. Это инструмент цеховой защиты».

* «Эксперт показал недоработки, дыры в нашем этическом кодексе. Уже поэтому экспертиза нужна: может быть, благодаря прецеденту какие-то брешы в кодексе будут закрыты. С другой стороны, если говорить об общественной экспертизе в целом, то у нее должны быть свои пределы. Иначе нельзя исключить ситуации, когда кто-то от имени “общества” скажет, что газету надо закрыть. А ведь у общества есть другие инструменты: бойкот газете, призыв не покупать ее, обращение к рекламодателям с просьбой не размещать рекламу. И это законные средства».

* «Гражданские технологии, о которых здесь говорили, нужно применять на практике. Эти технологии – один из способов развития самосознания и журналистов, и общества в целом».

* Ведущий игры: «Жаль, что не хватило времени на тему кодекса для самих экспертов, в целом кодекса для гражданских технологий. Дело не только в том, чтобы убедить скептиков, уверенных, что гражданская экспертиза не обязательна (“и так все ясно!”), но и в том, чтобы предвидеть ловушки этих технологий. Например, ловушку самозванства. Возможно, это одна из задач следующего практикума⁹.

⁹ Описание игры см.: ТЕТРАДИ ГУМАНИТАРНОЙ ЭКСПЕРТИЗЫ (6). Профессионализм современного журналиста: сервисное ремесло на информационном рынке и/или гражданственность высокой профессии? / Отв. ред. В.И. Бакштановский. – Тюмень: Центр прикладной этики: XXI век, 2005. 88 с.