

ПЕДАГОГІЧНІ НАУКИ

ІГРОВІ ПІДХОДИ ДО СОЦІАЛЬНОЇ ЕКСПЕРТИЗИ

УДК 364.013

М. М. Видиш

Наша перехідна епоха висуває завдання управління соціально-економічним і соціокультурним розвитком суспільства, соціальними змінами й організацією соціотехнічних дій. Цього можна досягти лише на основі міждисциплінарних підходів.

Соціальна експертиза, ідея досліджень управлінських рішень, що належить академіку НАН України Юрію Пахомову, ґрунтується на теорії діяльності, теорії прийняття рішень і особливо на проблематиці людського вибору альтернатив поведінки та діяльності. А якщо це стосується прогнозів, програм чи проєктів – то вибору того сценарію, соціальна експертиза якого обіцяє найменший ризик, тобто гарантує найбільшу безпеку, якість і добробут.

Неабиякий інтерес викликають підходи Г. П. Щедрицького щодо використання ділової гри. Ми вважаємо доцільним реалізувати їх у сфері соціальної експертизи.

Мета статті – на основі результатів аналізу науково-методичних і соціально-педагогічних літературних джерел розробити пропозиції щодо методики та організації ділової гри у сфері соціальної експертизи.

Традиційно існував явний розрив між схемами мислення і знань, з одного боку, та схемами діяльності – з другого. У реальному суспільному житті діяльність і дія можуть і мусять існувати тільки спільно з мисленням і комунікацією. Доцільно створювати схеми, що об'єднують цілісні теоретичні одиниці мислення, знання і діяльності. Мислення доцільно розглядати не за змістом знань, що в ньому рухаються, а саме як процес діяльності.

“Популяційні” (організовані) об'єкти – це складні об'єкти, такі як мова й мовлення, мислення, діяльність. Посилання на складність має не стільки кількісний, скільки якісний характер: це об'єкти зовсім іншого категорійного типу, ніж об'єкти фізичних теорій, їх треба аналізувати й описувати принципово інакше, ніж фізичні. Це потребує переосмислення класичних філософсько-методологічних співвідношень історич-

ного і логічного, “історії” і “теорії”. Це також вимагає вже у початковому пункті дослідження, підходячи до формування моделей (з яких буде побудовано систему, що відтворює ціле), розпочати конструювання двох взаємопов'язаних підсистем цілого: функціонування і розвитку. Одиначні об'єкти, що входять до складу “популяційного” об'єкта, поділяють при цьому на групи, що входять до відповідних функціональних підсистем. Кожен з одиначних об'єктів функціонально пов'язується з одиначними сутностями інших груп, а самі групи (і відповідні моделі) пов'язуються між собою генетично. Якщо не зробити такого багаторівневого розбиття, то під час аналізу системи “популяційного” цілого не врахуються процеси розвитку, спроби подати ціле як вічне й незмінне.

Як відомо, сучасний підхід до вивчення “популяційних” об'єктів отримав назву системного. Основною його особливістю і характеристикою є спільний розгляд об'єкта представниками найрізноманітніших професій (інженерів, військових, педагогів, учених, філософів, математиків, організаторів і керівників), носіїв різних засобів і стилів мислення, систем цінностей і точок зору.

За обставин, коли кожен з учасників системного підходу пропонує своє професійне бачення системних завдань, він виступає як агент певної існуючої і функціонуючої сфери мислення та діяльності (науки, інженерії, математики і под.), усередині якої він сформувався як “системник”. У результаті він також завжди обмежений локальною культурно-історичною ситуацією, у надрах якої усвідомив сутність і важливість системних проблем і завдань.

Міждисциплінарна мислєдіяльність потребує вербальних характеристик об'єднуючої методологічної роботи, яка має таку специфіку:

1. Методологічна робота не є дослідженням у чистому вигляді; вона охоплює критику і схематизацію, програмування і проблематизацію, конструювання і проєктування, онтологічний аналіз і нормування як свідомо виділені форми й етапи роботи. Вона обслуговує весь універсум людської діяльності насамперед проєк-

тами й інструкціями. Наприклад, підхід, за якого основні продукти методологічної роботи (конструкції, проекти, норми, методичні приписи і под.) перевіряються не на істинність, а лише на предмет можливої реалізації.

2. Водночас методологічна робота і методологічне мислення поєднують проектування, критику і нормування з дослідженням і пізнанням.

3. Методологія продовжує і поширює науковий підхід на такі сфери, де раніше він був неможливим. Зокрема вона здійснює нові поєднання природничо-наукових, конструктивно-технічних, історичних і практико-методичних знань.

4. Методологічне знання, на протигагу іншим видам знань, складається з двох компонентів: знання про діяльність і знання про об'єкт діяльності. Тобто методологія визначає логіку рефлексії (роздумів про об'єкт), а також поєднання знань про роздуми і про об'єкт.

5. Ця особливість методології безпосередньо пов'язана з принципово міждисциплінарним характером мислєдіяльності. Методологія враховує багатоваріантність точок зору спостерігача щодо об'єкта; звідси – робота з різними моделями одного об'єкта.

6. Методологія виходить із того, що одному й тому самому об'єкту може відповідати багато різних описів і моделей. Іноді немає сенсу взаємно перевіряти їх на істинність, оскільки вони просто різноаспектні. Це найважливіший принцип сучасного методологічного мислення – принцип множинності репрезентацій і різноаспектності знання про один об'єкт.

7. У методології поєднання різних знань відбувається не за схемами об'єкта діяльності, а за логікою самої діяльності. Методологічна робота спрямована не на природу як таку, а на мислєдіяльність і її організацію. Тобто на елементи і компоненти мислення та діяльності, які інколи розглядаються як незалежні й автономні утворення.

Крім процесів і функціональних структур мислєдіяльності, слід розглянути також їх розподіл між окремими учасниками колективної роботи, а також проблему співвідношення між спільним і окремим у груповій та індивідуальній роботі, обумовлену цим розподілом.

Принципова схема мислєдіяльності складається з трьох відносно автономних шарів, розташованих один над одним. Перший – соціально організованих і культурно закріплюваних колективно-групових стереотипів. Другий – поліфонічної і поліпарадигматичної мислєкомунікації, що реалізується і закріплюється насамперед у вербальних текстах. Третій – шар чистого мислення, що розгортається в невербальних схемах, формулах, графіках, таблицях, мапах, діаграмах тощо.

Шар мислєдіяльності творить специфічну дійсність. Між цими трьома типами дійсності немає тотожності, як правило, вони віддзеркалюються в процесах розуміння, інтерпретацій і рефлексії за рахунок їх взаємного переоформлення. Зміст кожної з цих форм з'ясується в результаті вторинної рефлексивної фіксації здійсненого відображення. У деяких випадках семантичні компоненти переносяться, “пе-

рекладаються” з однієї дійсності в іншу, не зазнаючи зміни навіть функціональних трактувань у рефлексивному метазнанні.

Імітаційно-моделююча гра, як і інші ігри “відкритого типу”, звичайно описується в жанрі навчально-педагогічної “методички”. Це засіб з добре відомими організаційними складовими: груповою дискусією, пленарним засіданням, командними (“штабними”) обговореннями та ін. Щоб повно і “технологічно” репрезентувати в тексті будь-який розумовий, комунікативний і діяльнісний процес, уникнувши зайвої дидактики, що ґрунтується лише на оргформах, необхідно обрати метод викладу, адекватний специфіці об'єкта дослідження.

Досить часто організаційно-діяльнісні ігри застосовуються у соціологічних дослідженнях на виробництві. Результати наукової роботи ефективні, якщо вони надходять користувачеві у вигляді організованих засобів діяльності, а не внутрішньоконтроверсійних і не перевірених рекомендацій. Це зумовлює необхідність розробки й варіантної апробації системно орієнтованих проектів і програм різних рівнів:

багатопредметних (критерій відбору – реалізованість);

управлінських (кооперація різнопредметних видів діяльності);

управлінсько-консультативних (формування засобів управління);

методологічних (концептуальних і загальностратегічних).

Промисловість, містобудівництво, освіта, культура є тими сферами людської діяльності, у яких практична соціологія, системне проектування, ділові ігри, психотренінг як форми обслуговування “людського фактора” іноді витісняються або асимілюються роботою ігротехнічних команд. Тоді динамічна і багаторівнева модель розвитку соціально-виробничої системи може використовуватися:

для розробки і “програвання” оптимальних рішень у прогнозованих умовах;

висування і підготовки неформального резерву в управлінні;

виявлення і компенсації організаційно-управлінських “глухих кутів” (конфліктів технічної, економічної та кадрової політики, альтернативних стратегій розвитку організації; інноваційних збурень у системі; протистоянь управлінських команд; ринково-номенклатурних катаклізмів);

руйнування системи бюрократичних обмежень і “виращування” розумово-діяльнісних альтернатив бюрократизації.

Здійснення імітаційно-моделюючих ігор потребує дотримання таких вимог:

репрезентативність вибірки гравців;

проблематизація предмета розгляду, що веде до “розпредметнення”, альтернативного “опредметнення” ігрового спілкування;

спадковість пізнавальної та організаційно-перетворювальної дії як альтернатива протиставленню критеріїв істинності й реалізованості;

перевага позитивних, конструктивних впливів над деструктивними, негативними.

Різні за професійно-посадовим складом і темами ігрові групи в одній грі розвиваються за відмінними траєкторіями, зумовленими просуванням груп до предметних, системних і соціотехнічних цінностей. Дисперсія станів гравців, відповідних цим цінностям і отримуваним продуктам, під час гри зростає, а тому зростають і шумові ефекти в інформаційному каналі зворотного зв'язку управління грою. Створення сценаріїв організації ігротехнічної роботи в групах і на пленарних засіданнях спирається на щораз менш достовірні й більш контроверсійні дані. Тобто рефлексивний механізм саморозвитку гри й дослідницька програма її забезпечення стикаються з інформаційною проблемою, а управління грою здійснюється в умовах імовірного прогнозування і варіативного планування. Крім того, за умов складної ("капсульної") організації ігрового простору на пленумах виникає загроза передчасного повернення всіх груп до їх предметного змісту. Посилення дисперсивних станів, у яких перебувають гравці, призводить до зниження керованості гри. Виникає завдання формування засобів управління динамікою дисперсності.

Тому для підвищення керованості гри слід ввести критерії якості ігротехнічної роботи. Досвід подібних ігор демонструє, що межа між неформальною та асоціальною платформами фіксується найбільш якісно. Це дає підстави оптимістично дивитися на практичні можливості цього підходу до здійснення соціальної експертизи.

Технологічно першим етапом цієї роботи є аналіз дослідницько-діагностичного матеріалу. Його мета – виявити інтенції об'єкта. Далі співвідношення позицій у об'єктивно заданому соціально-виробничому конфлікті порівнюється з інтенціями до функціонально-рольового самовизначення учасників майбутньої гри, що дає змогу прогнозувати очікуваний рівень дисперсії станів у ігровій моделі, проектувати засоби й способи впливу на варіанти розвитку процесу, які "програються" під час проектування. Існують такі основні типи ігрових груп:

"векторні" групи, монопозиційні за принципом формування. Внутрішньогрупові конфлікти тут неіснують, рефлексивні інтенції дещо загальмовані. Для таких груп очікується суттєве професійно-предметне просування у функціонально-ігрових ролях. Історія формування мотивів системної діяльності і їхньої реалізації для груп такого типу, як правило, легко фіксується;

"скалярні" групи, що складаються з носіїв важливого для модельованої системи внутрішнього конфлікту. Такі групи відрізняються тим, що внутрішньогруповий конфлікт, який розвивається, генерує в учасників потребу в рефлексивному аналізі подій, що відбуваються, і помітно гальмує активність груп у ігрових діях;

"модельні" групи, у яких внутрішньогруповий процес відображає (моделює) загальноігровий конфлікт, тобто здійснюється гра у грі. Такі групи є перспективними, оскільки природно поєднують мотиваційні, ана-

літичні й діяльнісні компоненти, але розвиток ігрового процесу в таких групах відрізняється найменшою прогнозованістю й ставить перед ігротехніком надто складні завдання.

У розвинутій ігровій дії завжди можна виявити такі варіанти самореалізації групи:

жорстка професійно-предметна орієнтація, спрямована на отримання продуктивної розробки в професійному розумінні (наприклад, конструкцію виробу, технологію виробничого процесу, конкретну систему оплати праці тощо);

рефлексивно-ігрова (системодіяльнісна) орієнтація, тут спостерігається інтенсивна внутрішньо- й міжгрупова діяльність, можливі розробки – проекти, програми й плани розвитку організації з елементами післяігрового самовизначення.

Міжгрупові взаємодії характеризуються мірою стійкості комунікативного процесу:

квазістійкі взаємодії – не змінюють сутності групових процесів при контакті однотипних груп;

динамічно нестійкі взаємодії, що викликають різку зміну групових співвідношень (різномісних групи).

Результативність гри можна визначати лише щодо цілей, які ставить ігротехнічна команда, а також щодо реальних можливостей досягнення нею цих цілей.

Ключовими процесами гри є також проблематизація, ауторефлексія, самовизначення, цілепокладання. Професійно-предметні змісти накладаються на гру її учасниками. На противагу ним ті змісти, які "вирощуються" в нормувальному і конфліктному субстраті гри, відзначаються надпредметністю, адже нові змісти формуються в дії й за її допомогою.

У процесі гри в її учасників відбувається руйнування професійно-предметних норм і уявлень, а також кланових, "командних", кон'юнктурно-групових, статусних розмежувань та бар'єрів.

Проблематизація виступає, по-перше, як принцип побудови ігрового конфлікту, по-друге, як одна із провідних ігрових акцій. Аналізом невдач, котрі переслідували групу під час її предметного просування, завершується навчальна фаза входження в гру. На основі фіксації змісту протилежних позицій і засобів їх реалізації конструюється культура ігрового конфлікту (визначаються причини невдач у діях гравців, але не оцінюється, хто з них правий у своїх вихідних позиціях).

Таке рефлексивне просування допомагає більш змістовному й операційному розмежуванню предметної та ігрової реальності.

Багатоваріантність розвитку ігрової дії змушує звертати більшу увагу на змістовно-ситуаційні орієнтовані засоби оргпроекування. Так, роздані перед початком заходу рекламні проспекти, що регламентують ще не здійснену подію, міфологізують її сутність, а також демонструють міру компетентності авторів. Ця багатоваріантність і безперервність гри ускладнюють аналіз проблеми на подальших етапах рефлексивного просування. Тому нормування краще виявляється лише під час переходу від предметної дійсності (етап проблематизації в предметі) до ігрової.

Рефлексія невдач предметного просування виявляється в ігровій групі як наслідок усвідомлення кризи традиційних засобів мислення й діяльності. Поява рефлексивного змісту в промовах (зміна акценту з “що” на “як зробити?”) є ареною протиборства й аналітичної роботи для груп, об’єднаних новим завданням і спільною ігровою долею. Таким чином, руйнування кланових і професійно-посадових стереотипів здійснюється не умовами гри чи волею ігротехніків, а механізмами ігрового конфлікту реальних осіб, кожна з яких добре знає, за що береться.

Соціальне програмування в процесі ділової гри має на меті створення проекту, що забезпечує адаптацію суб’єкта до ситуації, у якій він діє. Відповідальна й конструктивна постановка завдання передбачає усвідомлення учасником гри особисто прийнятних способів і засобів її досягнення. Подальша конкретизація операційних уявлень веде до формування цілісної схеми діяльності – програми (де оцінюється хід реалізації кожної операції і адекватність їх меті). З’ясувати міру відповідності програми умовам реальності в межах ігрової ситуації можна лише через імітацію соціально-виробничих процесів.

Самовизначення (прийняття на себе стандартної ролі) використовується в тренінгових ігрових формах, у ділових іграх, у рольовому розігруванні й аналізі конкретних ситуацій, що ґрунтуються на їх основі. Інноваційна орієнтація ігрової практики потребує імітаційного оформлення ситуацій, що не мають аналога. Причому формуються завдання, для яких ще не розроблені алгоритми розв’язання. Самовизначення стає ігровою акцією, що інколи відбувається в більш жорстких умовах (за критеріями нормованості і мотиваційної значущості), ніж його дійсний аналог. Побудований за принципом авторефлексії механізм саморозвитку гри підвищує міру морально-психологічної відповідальності учасників за їхні дії. Позиційну структуру будь-якої організації як соціально-виробничої системи можна виявити з допомогою критерію “інновація – адаптація”. Полярні позиційні групи – інноватори (радикали) й адаптери (консерватори) протистоять один одному не лише в ситуації конкретної взаємодії, головне – парадигмами своєї діяльності. Альтернатива тут зрозуміла: формувати принципово нові (безаналогові) способи діяльності в мінливому середовищі або адаптуватися до нього, створюючи й оновлюючи стереотипи й оргструктури, що їх оформлюють.

На нашу думку, існує принаймні три “чисті” типи функціонально-рольового самовизначення. Перший – аналітичний: аналіз позиційної структури предметної реальності організації й динаміки міжпозиційної вза-

ємодії, коректне формулювання завдань управління, адекватний опис умов вирішення цих завдань. Другий – дієвий, соціотехнічний: активне, трансформуюче ставлення учасників гри до предметної діяльності. Третій – негативний: усвідомлення учасниками гри дефіциту засобів управлінської діяльності.

Сформоване таким чином самовизначення страхує учасника гри – методолога від безвідповідальних кроків, фіксує здійснений пошук ролі в кожній ігровій ситуації, орієнтує на продуктивне спілкування, співорганізацію мислення й діяльності з носіями інших рольових позицій. Розіграні ситуації стають для учасників особисто значущими, життєво важливими професійно-посадовими колізіями. Проблематизація, авторефлексія, цілепокладання створюють цілісний цикл імітаційно-ігрової дії.

Моделювання процесу управління з допомогою інтелектуальних систем дозволяє, таким чином, цілеспрямовано впливати на значущі функціональні параметри об’єкта в межах ігрового імітаційного експерименту. Та, на жаль, ігрова імітація соціально-виробничих ситуацій також породжує проблеми, пов’язані з мірою ефективності консультативного впливу.

Отже, соціальну експертизу можна проводити за двома моделями:

класичною (традиційною), яка не дає змоги подолати професійно-корпоративні бар’єри (їх можна лише дещо пом’якшити проведенням “круглих столів”, обговорюючи всім складом експертів проміжні результати оцінювання);

у формі ділової гри, де самим процесом діяльності й психологічною атмосферою гри формується цілеспрямована команда.

Вибір тієї чи іншої моделі залежить від типу соціальної експертизи, професійних і, зрештою, фінансово-організаційних можливостей.

Список літератури

- Луков, В. А. Социальная экспертиза / В. А. Луков // Социология. – М., 1996. – 156 с.
- Прогнозное социальное проектирование в условиях научно-технического прогресса. – М., 1987. – 205 с.
- Саенко, Ю. И. Некоторые критерии сравнения по модулям отклонений / Ю. И. Саенко // Экспертные оценки в социологических исследованиях. – К., 1990. – 357 с.
- Соціальна експертиза в Україні : методологія, методика, досвід впровадження ; за ред. Ю. І. Саєнка. – К. : Ін-т соціології НАНУ, 2000. – 194 с.

*Рецензент – кандидат психологічних наук, доцент
Романовська Л. І.*