

ИГРОТЕХНИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА: ПРЕДМЕТНЫЕ РЕАЛИИ И РЕФЛЕКСИВНОЕ ВОСХОЖДЕНИЕ

КОТЛЯРЕВСКИЙ Юрий Леонидович — кандидат психологических наук, директор фирмы управленческого консультирования «Сталкер» (Одесса). В нашем же журнале опубликовал статью (1993. № 7)

*Он опыт из лепета лепит
И лепет из опыта пьет*

О. МАНДЕЛЬШТАМ

Ауторефлексивные состояния, вызванные трудностями решения профессионально-предметных задач, возникают в ходе повседневной «борьбы за реализацию» отчетных показателей, а также вне ее.

При прохождении продукта профессиональной деятельности человека через этапы «разработка — изготовление — эксплуатация» феномен ее нереализуемости следует из наличия нескольких различных и несопоставимых критериев. Отфиксировать их в рамках какой-либо одной профессиональной культуры невозможно. Поэтому при прохождении того, что должно стать продуктом или товаром, от разработчика к изготовителю и далее, к эксплуатационнику, безответственность за срыв проявляется, согласно экономической терминологии, «нарастающим итогом». Мы считаем, что отличие управленческого срыва от экологической катастрофы содержится в технологических особенностях продукта и вида деятельности. Системодеятельностные же причины того и другого идентичны.

Наблюдая в судьбе любого продукта взаимодействие как минимум трех систем деятельности, которые при этом несоорганизованы внутри себя и между собой, мы, тем не менее, могли бы говорить об относительной стабильности (и безопасности). Но условия такой стабильности могут обсуждаться при стабильном содержании деятельности и стабильности состава работников — изготовителей, разработчиков и эксплуатационников. А этот состав нестабилен по компетенции — даже в том случае, когда он стабилен по составу. Инновационный режим, характерный для «экономического пространства» бывшего Союза, гарантирует нестабильность нормативов, цен, ненадежность поставок сырья и комплектующих изделий. В этих условиях нельзя говорить о стабильном заказчике и подрядчике, а значит, и о стабильной технологии. Следовательно, не могут быть стабильными и кадры, и сами критерии стабильности.

Мы говорим о проектировании любой инновации, как о проектировании катастрофы. Примеры эксплуатационных катастроф («Адмирал Нахимов», железнодорожная «Новосибирск-Адлер» под Уфой), естественных (землетрясение в Спитаке) и катастроф, спроектированных, а уже затем «исполненных» («Атоммаш», ЧАЭС), показывают: отчетные показатели заданы бессистемно по отношению друг к другу, а потому они не могут не нарушаться. При эксплуатации изделия правовой нигилизм пользователя нормируется и ограничивается не «сверху» — критериями чистоты исполнения, а «снизу» — критериями функциональной достаточности. Предельно допустимая концентрация (ПДК) безответственности отслеживается по отдельному суммируемому показателю. Но «подпороговая» и «разномодальная» безответственность суммируется в феномене срыва. Экологический нормативный ограничитель оказывается бессистемным и ни от чего на самом деле не ограничивает. То же самое происходит и с граничными оценками социально-правовых, морально-психоло-

гических и профессионально-квалификационных качеств персонала. Антропологи давно освоили этот пласт — по существу декорирующий производство катастроф.

Например, массовое снятие стресса у населения, как проблема, привлекло психологов после аварии на ЧАЭС. По-видимому, это произошло еще и потому, что правительственные комиссии, которые отвечали по отдельности «за воду», «за землю», «за саркофаг» и «за людей» в то время еще только готовили для психологов новые массы пользователей — переживающих постликвидационный стресс спасателей и дезактиваторов.

Предметная реальность профессиональной жизни без специальным образом выращенной рефлексивной надстройки взрывоопасна. Возможности, предоставляемые социальными технологиями, существуют не только в воображении их носителей. Логически непротиворечиво изложить примеры применения и продемонстрировать идентичность того, что имеется «после этого» с тем, что должно появиться «вследствие этого» гораздо проще [1—4], чем сделать эти технологии транслируемыми [5—8]. Поэтому первые два раздела статьи посвящены смыслам и содержаниям рефлексивного действия, его продуктивным и результативным следствиям, а третий раздел — попытке трансляции представлений о функциональном первоэлементе игры. В этом качестве рассматривается один рефлексивный шаг.

Предметный уровень и рефлексивная триада

В нашем исследовании, проведенном в 1986 г. (см. [9]) и опубликованном в 1990 г., отмечено следующее. Рефлексивные уровни различны по смыслам и по способам действия их «обитателей». Эти уровни не сводимы друг к другу. Проецирование смыслов или операций, производимых в одном уровне, на операциональное и смысловое поле другого уровня порождает серьезные проблемы. То же самое происходит при неспособности различать эти уровни (методологическая ошибка) или при их фактическом «склеивании» (игротехническая ошибка).

Уровни рефлексивного пространства игры отличаются не рангом метапозиции. В отличие от рефлексивной возгонки, характерной для оргдеятельностных игр (ОДИ)¹, мы ориентировались не на количество, а на качество рефлексивных «ступенек». Проблема соответствия модели составу и качественным признакам моделируемого объекта породила совершенно иную жизнедеятельностную игротехническую культуру. Применительно к обсуждаемой теме это означает лишь то, что мы не стали «измерять пройденное лодкой расстояние, делая зарубки на днище» (см. [10]). Это позволило нам определить, что, начиная с третьего, методологического «шага» участника игры в рефлексивном пространстве, для него изменяется функциональная роль предыдущих уровней. В качестве предметной плоскости выступает игровая, в качестве игровой — игротехническая. Все рефлексивное пространство имитационно-игровой модели как бы нереструктурируется. Оставаясь коммуникативно и деятельностно плотным, напряженным энергетически, динамическим и разносторонним сюжетно, оно в то же время как бы проявляет нелинейность соотношений различных пластов — соотношений смысловых и операциональных, имеющих рефлексивную природу и характеризующих существо поведения и деятельности человека. В коммуникативно-игровом конфликтующем субстрате модели появляются сразу несколько триад, как бы частично встроены друг в друга.

¹ Нам уже приходилось давать анализ причин, по которым это происходит [10, 11]. Поскольку здесь для этого пришлось бы писать о репрезентативности выборки и об адекватности модели, о дефиците сервисного самоопределения в среде обитателей «эзотерической реальности» [12] и об обезпредмечивании с необоснованной ссылкой на авторитет Тэвистока, о диктатуре менталитета, которая обернулась тоталитарными сюжетами времен диктатуры секретариата [13], и о множественности логик, этик и калек, мы не будем этого делать здесь. Ограничимся по отношению к оргдеятельностной рефлексивной практике уже известным определением о безудержной «возгонке уровней собственного незнания о собственном же недействии» [11]

Способность человека «брать» очень высокие уровни обобщения и «отражать» смысловые контексты этих различных уровней способствует наращиванию «этажности» нашей модели. При этом никаких явных ограничителей, цифровых пределов в рамках первых полутора десятков смысловых «матрешек» или, напротив, порядков (т.е. линейно по отношению друг к другу представляемых единиц кодирования информации) не наблюдается. Мы же эмпирически нашли весьма близкий ограничитель. Каждый последующий рефлексивный пласт, превышающий тот, который указан «верхним» на «сборочном» (рис. 1) отбрасывает за рамки своей рефлексивной триады нижний, наиболее близкий к предметному, пласт игры. В нашем случае в роли предметного для следующего «этажа» и для соответствующей ему новой рефлексивной триады выступает игровой пласт. А при возникновении еще одной рефлексивно-методологической надстройки в качестве предметной оказывается уже плоскость игротехнического взаимодействия участников. Таким образом, способность абстрагироваться или становиться в метапозицию по отношению к чему-либо или к кому-либо обеспечивает безудержность возникновения новых ауторефлексивных позиций. Но способность человека на достигнутом им уровне абстрагирования пойти на действие (соорганизуемое или провоцируемое), которое не провалило бы его «насквозь», через все предшествующие уровни, — такая способность ограничивает эту возгонку и делает, по нашему мнению, моделирующее адекватным моделируемому.

В этой связи следует отметить, что «толщина» имитационно-игровой модели никогда не бывает слишком большой или неуправляемой. Дело в том, что, входя в игру и продвигаясь в ней по разным траекториям, участники связаны общей проблематикой. Взаимодействуя и конфликтуя, они могут при развитии рефлексивного пространства дать лишь такую дисперсию своих состояний, которую допускают коммуникативные законы деятельностного конфликта целей и средств их достижения, точнее — конфликта людей, преследующих эти цели и использующих эти средства. Дисперсия состояний или «толщина» игровой модели характеризует возможности данного социума, его инновационный потенциал, его рефлексивный спектр. Поэтому и удастся в такого рода моделях испытывать инновационные программы на реализуемость — под конкретных исполнителей, формировать команды. Кроме того, эта «толщина» имеет вполне определенный имитационно-игровой смысл. Она прогностична и позволяет наблюдать за тем, «что будет, если ...», а также опробовать рискованные управленческие стратегии. Дело в том, что при достижении игровой моделью наибольшей для нес «толщины», канал обратной связи в игротехническом штабе становится менее надежным. В этой ситуации возможны ошибки в оценках состояний отдельных групп и людей, просчеты в динамике, энергетике или даже в тематике игротехнических действий. Инновационные возможности модели в этот момент подвергаются экстремальным испытаниям. Поэтому, помимо имитационно-игровых смыслов, подобные модельные коллизии могут иметь и соответствующий адрес. Под энтропийный и деструктивный пресс можно еще на стадии оргпроектирования игры поставить конкретные фундаментальные блоки управленческой системы и ее игровых аналогов (что особенно для ее охранителей опасно). Но тем самым она как бы получает «свой» шанс — развиваться или укрепиться в консерватизме.

Предметный уровень в игре также является модельным. Для того чтобы произошло действие, принципиально отражающее сущностные возможности системы, чтобы «здесь и сейчас» проявились и развились в конфликте все имеющиеся в ней инновационные ресурсы, необходимо следующее. На сцену должны выйти «действующие лица» и их реальные исполнители. Не все живущее или «имеющее место» внутри моделируемого объекта удовлетворяет этой норме. Поэтому для построения и запуска работающей имитационно-игровой модели ее проектировщикам и исполнителям нужно знать «объективную» картинку обслуживаемой системы и ее «субъективное», т.е. мотивационное и конъюнктурно-экономическое содержание. Кроме

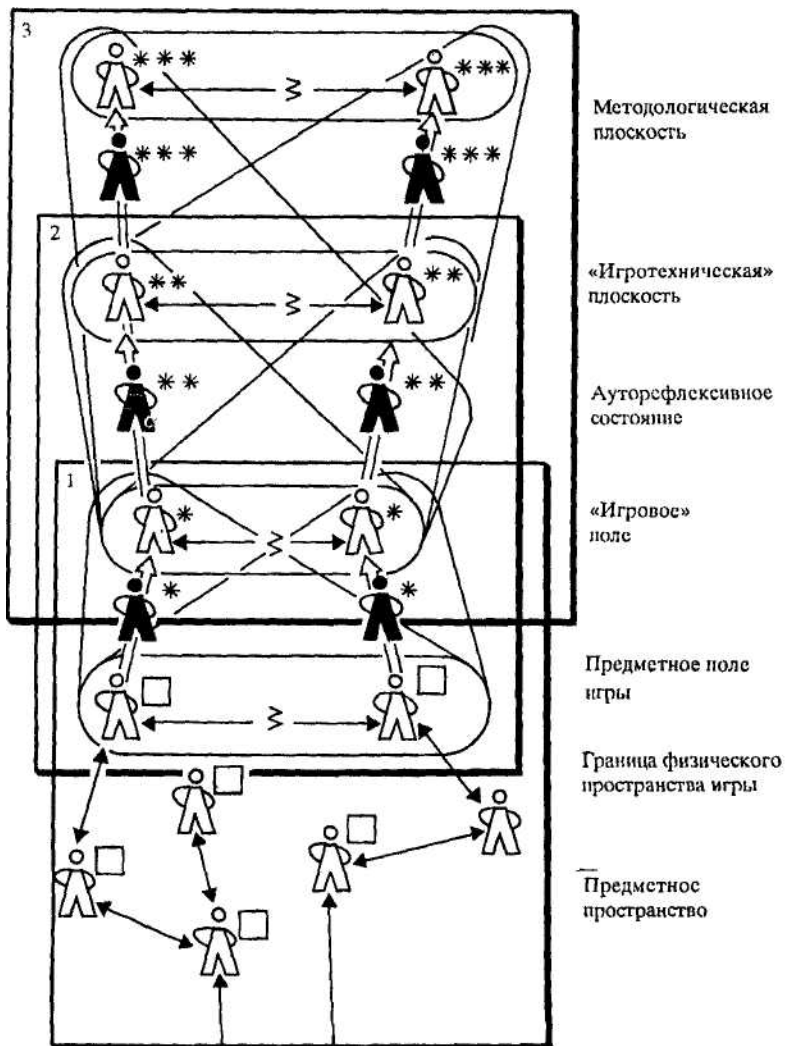


Рис. 1. «Триадная» структура рефлексивного пространства игры

того, это знание должно отражать динамику «объективных» и «субъективных» параметров объекта игры. При его обработке в ходе оргпроектирования следует учитывать возможности и намерения команды исполнителей. Это значит, что исследовательская программа и ее прогностико-диагностическая составляющая должны значительно превосходить в скорости, точности и надежности известные научно-рекомендательные возможности «прикладных» (а потому не всегда приложимых) разработок и программ.

В «предметном» уровне происходят процессы, которые вне игрового пространства идут очень медленно, т.е. действуют по типу мины с отсроченным взрывом. Поскольку все рефлексивные новообразования начинаются с проблематизации в предмете, роль предметной плоскости игры в формировании всего рефлексивного пространства, в запуске действующей модели, очевидна. Но те участники, которые из предметного содержания «не пошли», выполняют в ходе разворачивающегося действия важнейшую функцию. Их предметные наработки, имевшиеся до игры, получают разнообразную предметно-должностную оценку и поддержку из этой же «предметной» плоскости, что далеко не всегда достижимо в реальном, не игровом

предмете. Если же наработки отвергаются по горизонтали игры, то это дает возможность их усовершенствовать или от них отказаться ввиду «здесь и сейчас» понятой принципиальной нереализуемости. Это видится еще более справедливым для отношений, построенных по вертикали игры. «Выше» предметной плоскости на выходе из игры получают средства достижения этих наработок, средства производства этих средств, системно-коммуникативные механизмы управления этим процессом и, далее, средства и принципы развития и переноса полученных механизмов. Это значит, что проверка на реализуемость и программное обеспечение работы «предметников» становится товаром, а «прикладность» из характеристики образа желаемого будущего переходит в игре в иное качество — в качество системного признака методологической чистоты и технологического профессионализма всей разработки.

При появлении новых формирований в рефлексивном пространстве и при соответствующем развитии «триадной» субструктуры (см. рис. 1) содержание «предмета» в новых триадах меняется. Возникают новые функциональные роли для обитателей предметной плоскости и новые возможности выполнения этих функций. Критерии продуктивности и реализуемости для исполнителей ролей заданы их предыдущими предметными амплуа, что было освоено в начале игры. Эти критерии удерживаются и теми участниками, которые остались в исходном предметном самоопределении. Продолжающееся конфликтное взаимодействие и имеющаяся возможность взять реванш у новоявленных «системщиков» делает эти критерии работающими. Их использование носит не только очевидный для новых содержаний селективный характер, но и способствует переносу критериев реализуемости на те уровни игровой модели, на которых интеллектуалы обычно укрываются от ответственности за качество производимых ими социокультурных изысканий. Игровой аналог того, чего нельзя проверить, становится вполне доступным для ревизии, которая производится самими же участниками конфликта. Исполнители рефлексивно-игровых или же манипулятивно-игротехнических партий оказываются в новых триадах в роли управляемого объекта. Заметим, что профессиональные игротехники могут этого и не раскрывать, поскольку умеют работать без демонстративного предъявления средств. Но теперь критерии реализуемости, задаваемые «снизу», дополняются критериями системной осмысленности и ответственности, задаваемыми «сверху» рефлексивного пространства игры. Это как бы обеспечивает «стяжку» всей модели, работает на ее выживаемость, функциональную упругость, многообразие использования ее принципиально воспроизводимых блоков в послеигровом пространстве.

Таким образом, содержание предметной плоскости игры в ее структурном (по отношению к рефлексивному пространству) понимании отлично от того, которое получается при рассмотрении обычных функциональных характеристик предмета и предметных закономерностей. Благодаря этому мы смогли перейти от декларации того, что «функция приоритетна по отношению к структуре и детерминирует ее» к экспериментальному доказательству фактических проявлений этой приоритетности и к теоретическому анализу соответствующих закономерности [10].

Рефлексивное восхождение: продукты и результаты

Ключевой для нашей работы и наиболее оспариваемой психологами категорией является рефлексия. В [9, 10, 14, 15] мы рассматривали рефлексию как собственно игротехническую категорию, которая выражает принцип построения игрового действия, и несводимый к этому принципу одноименный игровой процесс. Контекст, в котором игротехники используют это понятие, отличается от психической рефлексии, поскольку рефлексия в играх этого типа есть специальным образом выстраиваемое действие. В [16] рефлексия как психологическое явление рассматривается через аналогию или через «исходную иллюстрацию». Состоит она в том, что каждое движение «исследователя-зеркала», наблюдающего физический процесс, сопровождается непрерывным изменением многократных отражений, совершаемых

другими «персонажами». В качестве эмпирии, для которой у Лефевра создается аппарат исследования рефлексивных процессов, выступает человеческий конфликт. Заметив, что идея «минимального проигрыша» в конфликтующих структурах Лефевра созвучна идее «целеустремленности» в системах Акоффа и Эмери [17], мы вернемся к собственному истолкованию «рефлексивного строения игроков, породившего эту идеологию» [16].

В нашем опыте процесс рефлексивного восхождения работает, т.е. несет на всех своих уровнях различную смысловую и операциональную нагрузку. Такая работа дает возможность многократно отслеживать «точку отрыва» участников игры от предметного содержания и, более того, задавать эту точку наперед — в событийном, смысловом и хронологическом пространстве-времени проектируемого действия. Благодаря этой возможности мы смогли осуществить «внутреннее» и «внешнее» сравнение тех действий, которыми создаются рефлексивные уровни. Далее последовал наш отказ от утилитарно-спортивного принципа в наращивании этажности рефлексивного процесса. Этот принцип, на наш взгляд, доминирует в широко известных организационно-деятельностных упражнениях «системно-структурных» методологов [18]. Наш отказ от него произошел сначала на идейном уровне [19, 20], затем он получил экспериментальное и технологическое подтверждение [11, 21, 22], и лишь после этого нашел конкретную методологическую форму [9,10].

Без реального проживания тех содержаний, которые рефлексивно участвуют на каждом последующем уровне игрового продвижения, все эти уровни «склеиваются». Выглядит это таким образом, что новые цели и смыслы реализуются старыми средствами и отношениями. Социокультурная направленность игры превращается в фикцию, а методолог вольно или невольно фальсифицирует саму идею противостояния «эпохе фельетона» [23]. Различные трактовки этого процесса, который исследуется в игровых акциях со случайным составом участников (не репрезентирующим «предмет» рефлексии) и с ситуативно сформированной командой, свидетельствуют о том же — уровни рефлексивного процесса нередко отличаются абсолютизмом метапозиции, а не процессуальным своеобразием, качеством результатов, технологическими особенностями формирования и развития, сервисными возможностями, социально-психологической феноменологией.

В междисциплинарном общении «конфликтологов» и управленческих консультантов используются (как рабочие) термины «нормативный конфликт», «позиционный конфликт» и «коммуникативный конфликт». Они являются, на наш взгляд, продуктами непсихологической или антипсихологической классификации, сделанной по кибернетическим или «системно-структурным» [18] основаниям. Обиходное, бытовое их употребление не требует сравнения с содержанием тех категорий, которые являются продуктом эволюции смысловых обобщений и соотношений, т.е. категорий научных, прошедших через «сито» различных классификаций. Многоуровневое психологическое понимание и применение категории «конфликт» является в медико-диагностическом понимании синдромальным, в то время как общетеоретико-системное понимание — нозологическим. Разумеется, наилучшим вариантом является их совпадение «на объекте», но при расхождении мы выбираем по критерию реализуемости первое.

Дело не в профессиональных пристрастиях и в усталости от терминологической экспансии кибернетиков в психологическую культуру. Смысловое поле, появившееся из анализа объекта, класса объектов или процесса, разбивается на понятийные участки научной классификацией, т.е. классификацией многоаспектной и эволюционирующей. Границы между возникающими и развивающимися вместе с развитием категории смысловыми полями достаточно обоснованы, целесообразны и историчны. Их «плотное» прилегание друг к другу позволяет профессионалам работать без постоянных эксцессов, вызываемых «бесхозными» или спорными содержаниями и их обозначениями. Категория являет собою как бы синдром существенных характеристик с «нажитыми» смысловыми границами.

Нозологическое (на русском языке менее благозвучное — по наименованию выполненное, «наименованческое») формирование понятия в межпрофессиональной среде считается «системным» и надпредметным. Мы полагаем, что переброс категории из одной предметной или системной классификации в другую нередко приводит не к распредмечиванию, а к обеспредмечиванию ее смысла. Чтобы этого не произошло, следует целесообразность и необходимость каждого такого приема обсуждать или обосновывать. Но такую филологическую или психолингвистическую задачу может поставить перед собою исследователь, который нечто понял и желает это сообщить. Для обеспредмеченного методолога и «социотехника» важнее завязать конфликт действующего с познающим, а затем вывести этот конфликт, из предметного уровня: не всегда в системный уровень, но нередко в бытовой.

Отказавшись от «метасистемной» традиции, сложившейся при обеспредмечивании смысла понятия «конфликт», мы, тем не менее, должны оговорить меру его психологической предметизации. При работе с содержанием этого понятия нам следовало бы определить индивидуальные (конфликт мотивов), групповые (конфликт целей и действий) и межгрупповые (конфликт стратегий) особенности обозначаемого явления и психологический смысл каждого из них. Качественное решение этой задачи предполагает развернутую библиографическую проработку психолингвистических и социально-психологических источников. Таким образом мы могли бы получить возможность работать в чистой теории, избавившись от жесткого критерия реализуемости, но не потеряв необходимой и достаточной актуальности. Этот путь уводит нас от деятельностного подхода, призванного «вернуть целостного человека в психологическую науку» [24]. В разработках, которые заявляют эту тематику и следуют жанру диссертационных или иных квалификационных работ, подобный путь встречается часто. Отказ от него предполагает совершенно иную профессиональную судьбу разработчика и в данном случае произошел задолго до того, как мы пришли к содержанию этой статьи.

Итак, беспредметное и бессубъектное понимание конфликта порождает его бихевиористскую трактовку. Не зная, что делать с «неустранимой феноменологией духа» [16], мы при работе с «субъектно населенными объектами» [8] были бы вынуждены «довольствоваться двумя несвязными планами изучения, оформив свою капитуляционную принципом, напоминающим принцип дополнительности Бора» [16]. Цитируемый автор в 70-е годы нашел «группу средств, которые могут оказаться полезными при решении задач синтеза различных планов изучения». Таковыми явились средства формализации гностических и ценностных связей между объектами, наделенными психикой. Взятая из естественного языка идея фиксации «транзитивных» рефлексивных цепочек привела его к разработке техники построения рефлексивных взаимоотношений между объектами. Для нас в этом подходе наиболее ценными являются его «транзактные» последствия. Управляемый конфликт рефлексирующих объектов порождает большой ассортимент качественных «товаров». Для изучающих «рефлексирующий объект» это — нормы понимания. Для оргконсультантов, которые пытаются на этот объект воздействовать, — нормы ответственности. Для соискателей «транзактных» ценностей — это само понятие «рефлексивная валюта» (Лефсвр), а в некоторых случаях — способ ее получения. Для психологов в качестве «товара» выступают сервисные возможности «конструктивной психологии» [25, 26], для консультантов «от» organization development (Пригожин) — социальные технологии. Очевидно, что следующие за познавательными ценности (а также процессы и способы их построения) изучаются, описываются и транслируются. Следовательно, все разновидности получаемого продукта соответствуют потребностям пользователя, и своим оформлением в качестве товара он лишь фиксирует культуру этих потребностей как системную. Фрагментарность действия и аспектированность знания есть проявления этой культуры. По ним строится понимание ценностного, смыслового и операционального пространства игры как пространства дискретного. В то же время есть основание считать жизнедеятельностное пространство, существующее в имита-

ционно-игровых моделях, непрерывным. Собственно любое прожективное построение жизнедеятельности, сублимированное и институированное в культуре, сочетает признаки цикличности — замкнутости и повторяемости, функционирования и развития, дискретности и непрерывности. Игра в этом смысле представляет собой модельный объект как система коммуникаций и как экстремальная среда.

Многовариантность развития игрового действия заставляет укрупнять, мысленно продвигаясь в будущем времени игры, объектные единицы оргпроектирования. В связи с этим издаваемые к началу мероприятия рекламные проспекты, регламентирующие еще произведенное уникальное событие мифологизируют его существо или же свидетельствуют о некомпетентности авторов. Многовариантность и непрерывность игры создают трудности для анализа особенностей и самой роли проблематизирующего воздействия, которое осуществляется на более поздних этапах рефлексивного продвижения. Поэтому здесь будет представлен пример нормирования лишь при переходе участников от предметной действительности к игровой (этап проблематизации в предмете).

Рефлексия неудач предметного продвижения проявляется в игровой группе как следствие осознания участниками кризиса традиционных средств мышления и деятельности. Выносимый на общий суд (пленарное заседание) предметный материал продвигает процесс проблематизации работников предприятия, распределенных по группам. Появление рефлексивного содержания в докладах (не «что?», а «как?») представляет возможность противоборства и аналитической работы не для отделов и цехов, а для групп, объединенных общим содержанием и общей игровой судьбой. Таким образом, деструкция клановых и профессионально-должностных барьеров производится не «понарошку» — условиями игры и волей игротехников, а всерьез — созидательно-разрушительными механизмами игрового конфликта реальных позиционеров, каждый из которых хорошо знает, за что борется.

Поскольку порождение и освоение игровой реальности происходит через взаимодействие различных групп, нередко встречается феномен «стягивания» рефлексивной группы назад, на более привычное предметное поле. Имитационный смысл этого действия очевиден. Руководители часто пользуются таким приемом, требуя продуктивную отчетность «в рублях и штуках» вместо результата, проявляющегося «в связях и отношениях». Но, в отличие от производственной, в игровой реальности можно достоверно определить, зачем они это делают, можно отнормировать их на ответственность за результаты и предоставить возможность совершить новую попытку. В случае повторения излюбленного приема такой позиционер уже беспомощен — игра ушла дальше, он хорошо «виден», а догнать игру может только рефлексивную группу. Для того чтобы предотвратить обратное «стягивание» в предмет первых обитателей рефлексивной плоскости (в данном случае и игровой тоже) используется норма «здесь и сейчас». В прочих случаях эта норма не способствует возникновению игровой действительности. Если в игре существуют осознанные цели и отрефлексированные средства, то их спонтанное замещение «гайками и болтами» легко предотвратить вопросом «Что из этого Вы можете сделать здесь и сейчас?». Если же игровая реальность не сформировалась, такая норма приведет к замене цехов на группы, но цели и средства останутся исходными, как в деловых («понарошечных») играх.

Рефлексивный шаг: развитие предметного конфликта и появление новых реалий

Конфликтные действия и осмысление удач-неудач в ходе выполнения этих действий не совпадают во времени. Действие и его осмысление различаются субъектом по их вербальным (вербализуемым) и аффективным признакам. Субъект дифференцирует феноменологические и процессуальные особенности этих самостоятельных деятельностных сущностей, а также смысловые и операциональные проявления этих особенностей.

Для нас важно, что дифференциация не есть тривиальное различие между «делаю» и «осмысляю причины, по которым у меня не все получается». Она позволяет признать принципиальную возможность рефлексивного выхода субъекта из плоскости профессионально-предметной жизни. Подобный выход имеет смысловые и операциональные характеристики, а следовательно, может рефлексироваться и развиваться. Этим процессом можно управлять, его можно использовать в «социальных технологиях». Такой выход не является методологическим допущением, чем-то вроде концептуализации мифа, навязыванием образа желаемого будущего. Как наблюдаемый и фиксируемый факт, выход в ауторефлексивное состояние позволяет субъекту в дальнейшем вернуться на плоскость предметного взаимодействия или попытаться использовать возможности, полученные в этом состоянии, для проектирования своих шагов в «предмете». В развернутом полевом эксперименте, коим по отношению к обсуждаемым явлениям предстает игра, этот выход используется. В этом «технологическом» использовании, как нам кажется, содержится много познавательных и конструктивных возможностей. Управляя взаимодействием рефлексизирующих участников, можно фиксировать вместе с ними особенности нового (игрового) взаимодействия и его отличия от того взаимодействия, которое имелось в «предмете».

Для решения этой, инженерной по характеру постановки, задачи необходимо «вывести» в аналогичное состояние других обитателей предметной плоскости. Сделать это необходимо в одном и том же месте и в то же самое время. Таким образом, возникает культурно-коммуникативная норма «здесь и сейчас», соответствующая формуле классического театрального триединства — места, времени и действия.

Появление в поле наблюдения одного исследователя-экспериментатора нескольких испытуемых позволяет уточнить смысловую дифференциацию ауторефлексивных состояний не только у разных по личностным и психофизиологическим характеристикам людей, но и у разнопредметных профессионалов. Предметное и позиционное содержание той плоскости, в которой происходит «борьба за реализацию», они видят совершенно по-разному. Причем, как показывают наши наблюдения, дифференциация их представлений об объекте сформирована профессионально-клановыми установками и конфликтующими структурами, в которых они живут. Речевые и эмоционально-волевые особенности, в которых проявляется этот опыт, несут на себе, естественно, все признаки индивидуально-психологических различий. Но исходным позиционным материалом для построения «игровой» плоскости, т.е. коммуникативного пространства, где взаимодействуют рефлексизирующие, являются личностно ассимилированные профессионально-клановые установки и средства самореализации.

Для того чтобы дать представление об операциональных реалиях рефлексивного пространства, предлагается рассмотреть модель одного элементарного шага в игровом продвижении. На примере этого шага мы надеемся показать функциональную единицу игрового механизма и его запуск. Но перед тем, как мы перейдем к изложению существа дела, необходима одна оговорка, связанная с проблемами понимания и написания «игротехнического» текста.

Принадлежность игры, о которой идет речь, к играм открытого типа вызывает очевидные трудности прочтения. Игра, правила и условия которой вытекают из живых принципов человеческого существования, а потому формируются и оговариваются каждый раз заново — такая игра при описании или презентации ее, при производстве любого аспектного «среза» (психологического, экономического, логико-семантического) игнорирует вполне законные вопросы, пришедшие из мира деловых игр (ДИ): «Во что играем?», или «Какая тема?», или «Как должен выглядеть хороший результат?» В практике игр открытого типа позиционер, задающий такой вопрос, тем самым как бы задает исходную точку для проблематизирующего воздействия со стороны игротехника: «А зачем Вам это нужно?», или «Пойди туда, не зная куда...». При обычном пересказе из этого следует лишь оценка-разоблачение со стороны слушателя-читателя. С носителем такой оценки продуктивно сотрудничать

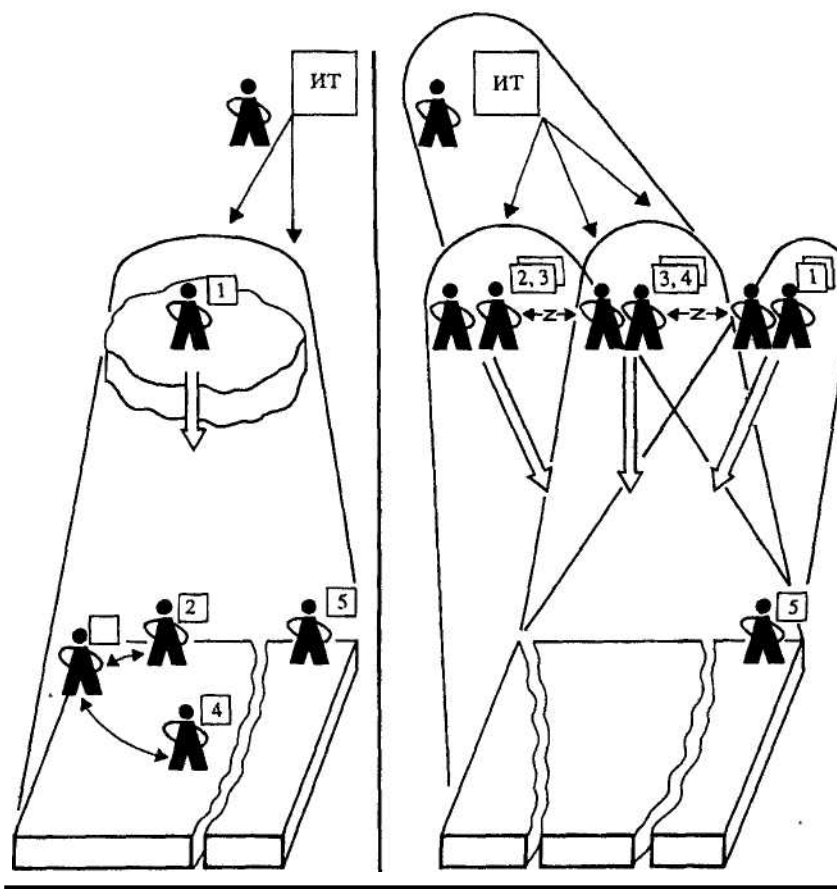


Рис. 2. Развитие соотношения предметного и рефлексивного на протяжении одного игрового «шага»

невозможно. Появление оценки означает, что человек в режиме диалога с самим текстом уже не работает. Если такой случай встречается в живом общении, игротехник имеет возможность поправить игрока или повторить прием, с помощью которого производится нормирование общения. Можно также повторить сопровождающий текст. При этом игротехник способен отделить реально взаимодействующих с ним позиционеров от тех, кто уже «все знает», или смотрит, но не видит, не держит нормы, «живет, не приходя в сознание» и т.п. Ход диалога с читателем, если этот диалог осуществляется через текст, не представляет нам никакой возможности для осуществления подобной дифференцировки. Поэтому здесь мы вынуждены будем произвести как бы два среза — до размера одного мыслительного шага (срез технологический) и до управленческой политики (срез тематический). Экстраполятивные шаги, совершаемые читателем за пределы этих двух срезов, будем считать вполне корректными по отношению к нашему методу и даже желательными.

На рис. 2 слева показана ситуация, реально встречающаяся в играх, которая типична. Группы представляют в игре профессионально-должностные кланы. Раскол в предметной плоскости игры, обозначенный на рисунке, выражает реальные (т.е. ранее нами исследованные) содержательные и позиционные расслоения в имитируемой производственно-управленческой деятельности. Группа № 1 состоит из руководителей и изначально находится в метапозиции по отношению к смысловым и операциональным реалиям, в которых живут другие группы. Последние между собой

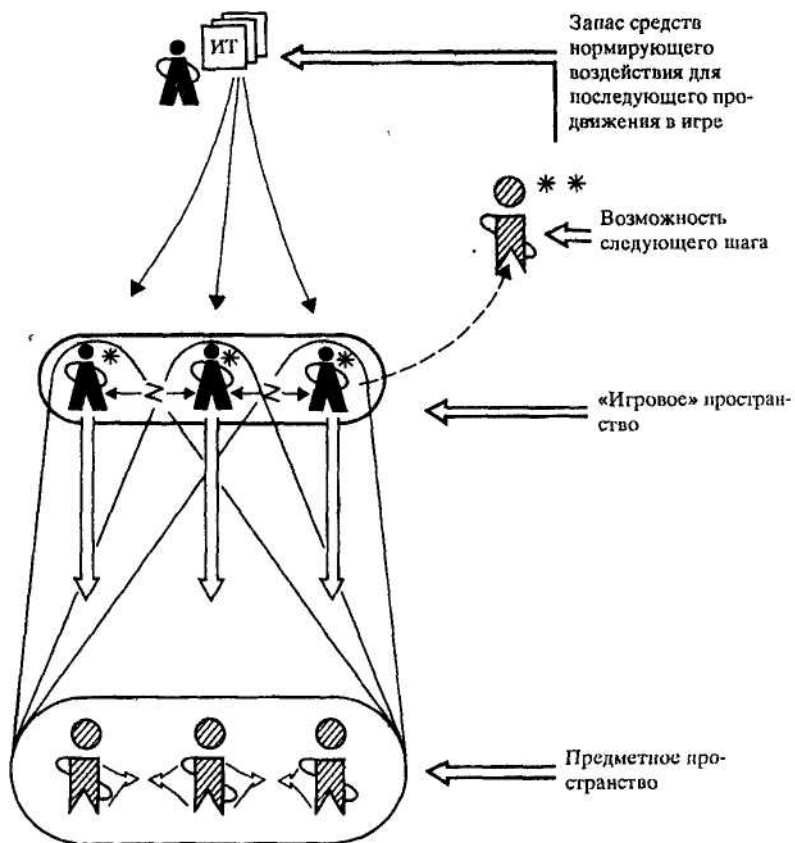


Рис. 3. Переход от конфликта позиционеров, борющихся за выполнение нормативных показателей деятельности, к общению понимающих существо предметного конфликта

могут различаться, поскольку они моно- и полипрофессиональны по составу. Нормирующие действия игротехнической команды (на рисунке «ИТ») приводят к тому, что на второй—третий день игры ситуация в ней кардинально меняется (см. правую часть рис. 2).

Что произошло в игре? Предметное пространство оказалось еще более расколотым и опустевшим. За редким и необязательным исключением (полипредметная группа 5) в метапозиции оказались все действующие группы (на рисунке обозначены соответствующими фигурками позиционеров). При этом одни из них раскололись по содержаниям и по составу, после чего создали новые коалиции (2,3 и 3,4). Другие же (1) перешли из «руководящего» состояния, отраженного в левой части рисунка, в состояние управления и соорганизации с носителями новых и при этом конкурирующих управленческих стратегий (правая часть). Теперь попытки метапозиционных групп или представляющих их интересы позиционеров воздействовать на якобы находящиеся в предмете партнеров обречены на неудачу. Результат можно считать модельным — все научные инновационные решения и планы, принимаемые на государственном уровне, производятся без учета предметных и метапозиционных перемещений, связи между этими перемещениями и динамики намерений людей и групп, участвующих и этих перемещениях.

Таким образом, рефлексия собственных неудач в предметном продвижении и неудач в соорганизации с другими участниками привела игроков к попытке играть с предметными тенями друг друга. Действительное же метапозиционное место-

нахождение партнера является тем самым открытием, которое запускает процесс взаимодействия игроков в новом, собственно игровом пространстве. Это пространство является пространством взаимодействия рефлексивных. Его обозначение на рис. 3 включает содержание рефлексивных позиций, новый состав групп, их цели и средства их достижения. Очевидно, что в этом, собственно игровом пространстве, осознаются и оформляются те конфликтные позиции и сюжеты, которые для получения конструктивного результата более значимы, чем сугубо предметные.

Остановимся на характерных изменениях при переходе позиционера группы № 1 из «руководящего» состояния, отраженного в левой части рис. 2, в состояние управления и координации, зафиксированное в правой части. Во-первых, этот человек и, вероятно, его группа потеряли «предмет» — объект управления изменился по содержанию деятельности и составу участников. Во-вторых, было обнаружено, что позиционеры из других групп переменили свой управленческий статус по отношению к исходному предметному содержанию игры. В-третьих, игротехник (реальный управляющий всем процессом) сохранил свою позицию ведущего по отношению к новому объекту управления — плоскости рефлексивного взаимодействия участников (см. рис. 3). Кризис средств своей профессиональной деятельности переживается позиционером № 1 острее и неизбежнее. Такой спровоцированный игрой управленческий кризис требует от штатных начальников нового самоопределения. Им приходится идти от руководства к управлению и, что возможно в развитии игры, от управленческого поведения к управленческой деятельности.

На рис. 3 новое, собственно игровое пространство, выглядит как реальное поле борьбы управленческих стратегий. В отличие от «понарошечных» деловых игр с псевдопредметным прошлым-настоящим, рефлексивное пространство игры ориентировано на собственные управленческие «ходы» участников с предметом будущим.

В этой связи возникает тема гностической «сверстки». Другими словами, нам нужно рассмотреть рефлексивное пространство игры не в качестве системы позиций, а в качестве системы смыслов и значений, которые могут быть получены в ходе конфликтного развития позиций и борьбы позиционеров. Эта, следующая из изложенного в нашей работе материала задача выводит нас к возможности «сверстки» операциональных реалий, наблюдаемых на всех уровнях рефлексивного пространства имитационно-игровой модели. Последнее, в конечном счете, снимает противопоставление *н а у ч н о с т и* и *п р и к л а д н о с т и*, искусственность и условность которого становится очевидной при осмыслении продуктивности и результативности любой реально оформившейся «целестремленной» [17] человеческой деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Котляревский Ю.Л., Косоглазко К.А. Игротехническое воздействие на природу игры в практике моделирования социально-производственных процессов // Рефлексивные процессы и творчество. Тезисы докладов и сообщений. Ч. 2. Новосибирск, 1990. С. 47—49.
2. Котляревский Ю.Л., Чепельчук Г.А. Хозрасчет и экономические отношения в имитационно-моделирующих играх фирмы «Сталкер» // Школа-семинар АРИСИМ. Тезисы докладов. Л., 1990. С. 82—83.
3. Котляревский Ю.Л. Возможности имитационно-игрового моделирования в прогнозировании управленческих коллизий // Современный этап политической реформы на Украине: теоретические и практические проблемы. Тезисы докладов и научных сообщений. Одесса: Изд-во Одесск. ун-та, 1991. С. 135—136.
4. Котляревский Ю.Л. Дидактические возможности нетрадиционных методов // Школа-семинар АРИСИМ. Тезисы докладов. Л., 1990. С. 80—81.
5. Котляревский Ю.Л. Игротехническая культура: эффект шагреновой кожи // Социол. исслед. 1993. №7. С. 95—102.
6. Котляревский Ю.Л. Психологический анализ построения и эксплуатации имитационно-игровых моделей: Автореф. дис. Киев. 1992.
7. Котляревский Ю.Л. Имитационно-игровая модель как прожективная и экстремальная среда нормативно регулируемой человеческой деятельности // Юрид. вестн. 1994. № 1. С. 94—97.
8. Шапцер А.С. Систеиодеятельностный ландшафт электората // Юрид. вестн. 1994. № 2. С. 49—52.

9. *Котляревский Ю.Л., Шанцер А.С.* Уровни рефлексивного процесса в конструктивной игропрактике // Рефлексивные процессы и творчество. Тезисы докладов и сообщений. Ч.2. Новосибирск, 1990. С. 16—18.
10. *Котляревский Ю.Л., Шанцер А.С.* Искусство моделирования и природа игры. М.: Прогресс, 1992. С. 104.
11. *Котляревский Ю.Л., Косоглазенко К.А.* Имитационно-игровое моделирование: понятийное и социотехническое самоопределение подхода // Конструктивная психология — новое направление развития психологической науки и практики. Тезисы докладов. Красноярск: Изд-во Красноярск. ун-та, 1989. С. 49—51.
12. *Розин В.М.* Проектирование как объект философско-методологического исследования // Вопр. философии. 1984. № 10. С. 100—111.
13. *Минкин А.* Искусство принадлежать народу // Огонек. 1991. № 26 (3336). 22—29 июня. С. 9—11.
14. *Котляревский Ю.Л.* О практических средствах системного обеспечения деятельности учебно-научно-производственных формирований // Интенсификация управленческой деятельности и перестройка психолого-педагогического обеспечения подготовки специалистов. Тезисы докладов. Уфа: Госкомиздат БССР, 1987. С. 14—16.
15. *Котляревский Ю.Л.* Соотношение исследовательских и имитационно-моделирующих компонентов в деятельности фирмы управленческого консультирования «Сталкер» // Участие социологических служб в реализации нововведений на предприятиях. Материалы семинара. М.: МДНТП, 1990. С. 51—58.
16. *Лефевр В.А.* Конфликтующие структуры. М.: Сов. радио, 1973. 158 с.
17. *Акоф Р., Эмери Ф.* О целеустремленных системах. М.: Сов. радио, 1974. 272 с.
18. *Щедровицкий Г.П.* Принципы и общая схема методологической организации системно-структурных исследований и разработок // Системные исследования: методологические проблемы. Ежегодник. М.: Наука, 1981. С. 193—227.
19. Социально-правовое обеспечение управления. ПО «Точмаш» / Отчет по хоздоговорной НИР, № гос. регистрации 01.84.006. 1491 УДК 65:331.
20. Совершенствование хозяйственного обеспечения (по региональной ЦКП «Машиностроение») / Отчет по хоздоговорной НИР, № ЮРФ ГП—182, № гос. регистрации 01.840.066.580.
21. *Котляревский Ю.Л.* Информационные сбои в системе управления производством // Конструктивная психология — новое направление развития психологической науки и практики. Тезисы докладов. Красноярск: Изд-во Красноярск. ун-та, 1989. С. 104—108.
22. *Котляревский Ю.Л.* Разработка и внедрение новой техники как задача производственной службы человеческого фактора // Активизации использования социальных резервов производства. Материалы семинара / МДНТП. М.: 1988. С. 105—112.
23. *Гессе Г.* Игра в бисер. М.: Худож. лит., 1969. 542 с.
24. *Леонтьев А.Н.* Деятельность, сознание, личность. М.: Политиздат, 1975. 304 с.
25. *Головаха Е.И., Кроник А.А.* Принцип конструктивной психологии // Конструктивная психология — новое направление развития психологической науки и практики. Тезисы докладов. Красноярск: Изд-во Красноярск. ун-та. 1989. С.6—10.
26. *Хасан Б.И.* Конструктивная психология. Антропотехника. Конфликт // Конструктивная психология — новое направление развития психологической науки и практики. Тезисы докладов. Красноярск: Изд-во Красноярск. ун-та. 1989. С. 20—23.