

НАЛОЖЕНИЕ СОДЕРЖАНИЯ КОНФЛИКТОВ В ОРГАНИЗАЦИОННО-ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫХ ИГРАХ

В обсуждении организационно-деятельностных игр стало уже своего рода традицией упоминать о конфликтах, непременно сопровождающих игру. Рассогласования с позиции игро- и оргтех-ников могут быть разделены на содержательные и коммунальные. Основанием этой дихотомии является отношение того или иного конфликта к теме и его влияние на содержательное движение. Стоит отметить, однако, что таксономия эта не настолько строга, как кажется на первый взгляд: классификация условна.

Первая сторона условности заключается в том, что любой внутриигровой конфликт должен рассматриваться в неразрывной связи с содержательным движением и актуальной игровой ситуацией. В свете различных взаимосвязей одно и то же содержание может быть как конструктивным, так и деструктивным по отношению к игровому продукту.

Сущность второй особенности классификации состоит в том, что в игровой ситуации упомянутые мной "чистые" типы конфликтов не встречаются. Эта типология абстрактна, но основное её значение не в классификации конфликтов, а в разведении их содержаний.

Любое противоречие, возникающее в структуре ОДИ, содержит в себе два неразрывно слитых аспекта - содержательный и коммунальный. Конфликт с преобладанием коммунальной составляющей непременно воспринимается игроками как нечто пугающее, тогда как в восприятии содержательного конфликта аффективная оценка не всегда столь очевидна*. Двойственность компонентов характерна для всех рассогласований в рамках ОДИ. Соответственно, продукт многостороннего конфликта сам является многосторонним.

Очевидно то, что разделение материала противоречия на содержательный и коммунальный не является исчерпывающим. Каждый из этих классов материала дробится на подклассы, и проследить это дробление не представляется возможным. И

* Коммунальный и содержательный — критерии "по преимуществу"

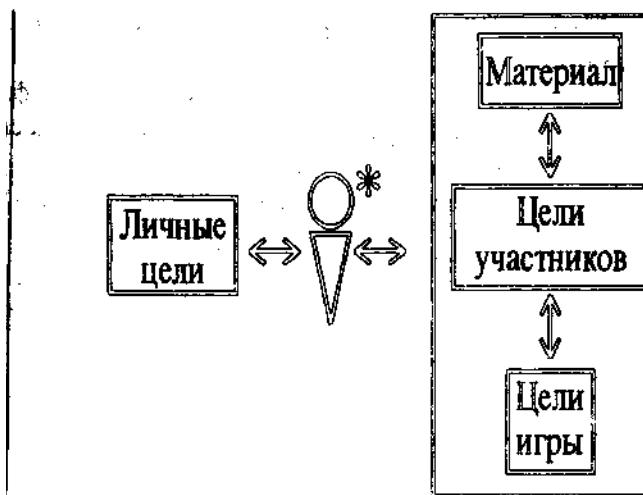
здесь возникает вопрос, который может быть помечен как основной вопрос этого текста: как в ходе игро- и оргтехнической рефлексии мероприятия осуществить разведение содержаний?

Вопрос этот по сути своей - вопрос из позиции проектировщика игры в позицию проектировщика же (под словом "проектировщик" здесь понимается как позиция игротехника, так и позиция оргтехника). Именно для организаторов игры как для людей, заинтересованных в получении тематического продукта, он и возникает. Ответ здесь позволяет выработать определённые критерии разведения содержания, а также определить, каков был продукт игры в чистом виде.

Игротехник, выполняя рефлекссию всего материала, наработанного во время игры, обязан отдавать себе отчёт в том, какой именно род и вид содержаний имеет отношение к его позиционному самоопределению. Цель проектировщика, положенная им во время проектирования игры, служит основой и истоком рефлексивной позиции. В этом смысле цель — организующий фактор по отношению к игровой ситуации и последующему анализу содержания.

Иначе в ходе рефлексии и селекции продуктивных содержаний проектировщик обязан удерживать свою цель, и, как следствие этого, он приобретает ресурс для удержания некоторой позиции по отношению к материалу. Множественность целей, зафиксированная в проектной форме, обеспечивает многопозиционное отношение к полипрофессиональному мероприятию

В этой связи возникает ещё один немаловажный момент. Игротехническая позиция как бы подразделяется на две. Первую условно можно обозначить как актуальную, техническую. Сущность её заключается в ресурсной ассимиляции противоречий в структуру внутри- и межгруппового взаимодействия. Вторая сторона позиции игротехника понимается здесь как рефлексивная, предусматривающая различные телеологические и ценностные аспекты. И собственно игротехническая работа есть объединение частей в одно целое - усвоенный и полагаемый в качестве содержания игры конфликт с необходимостью должен соотноситься с иерархией целей и ценностей участников.



Сущность подобным образом организованного рефлексивного отношения состоит в том, чтобы постоянно соотносить материал (и в целостном понимании, и в членении на элементы) с иерархичной структурой целей и установок игроков, которые, в свою очередь, соотносить с темой игры (иначе невозможно получить игровой продукт). И при организации подобного двойного отношения позиционер должен объективировать свои цели, что является условием смены позиций*.

Это, на мой взгляд, одна из основных сложностей в определении продуктивности. Рефлексивное отношение распадается на три отношения, организованные определённым образом. И при исчезновении одного из них из общей структуры продукт теряет некоторые характеристики, а позиционер идентифицируется с занимаемым местом, в результате чего мы имеем не позицию, а роль. И рефлексия становится невозможной, а игра теряет качество организационно-деятельностной.

Литература

1. Г. П. Щедровицкий. ОДИ как новая форма организации и метод развития коллективной мыследеятельности. // Избранные труды. - М., 1995.
2. Г. П. Щедровицкий. Рефлексия и её проблемы. // Избранные труды. - М. 1995.
3. В. А. Лефевр. О самоорганизующихся и саморефлексивных системах и их исследовании. // Проблемы исследования систем и структур. - М., 1965.

* Ценность или цель, которая не является отчуждённой, не перестаёт быть ценностью, подчиняя себе деятельность. И при отсутствии картины всей деятельности человек вряд ли может выстраивать к ней позиционное отношение и менять позицию. Л цель — элемент той самой картины.

4. Б. И. Хасан. Психотехника конфликта и конфликтная компетентность.— Красноярск, КГУ, 1996.

*