

Игровые методы в социологии

Специфика игр в социологии

- Если в детской игре следование правилу занимает главное место, то в деловой игре правила являются лишь исходным моментом, на основе которого строится свободное игровое поведение.
- Игра присутствует там, где необходимо выйти за пределы схем.

Игра становится средством моделирования (на уровне понятия и на уровне действия) новых условий действительности (включая экстремальные), методом поиска новых способов выполнения деятельности.

При такой имитации знаковым материалом являются люди.

Деловая игра

- как область деятельности и научно-технического знания;
- как имитационный эксперимент;
- как метод обучения;
- как метод исследования, решения практических задач.

Предпосылки возникновения игровых методов в социологии - затруднения, с которыми столкнулись социологи, работающие на предприятиях народного хозяйства

- как проводить исследования при часто меняющихся требованиях заказчика;
- как учитывать его содержательные запросы, каким образом работать с неофициальной информацией, имеющихся у руководителей;

- как добиться того, что бы социологическая информация находила применение в практике управления;
- как соединять знания, которыми располагают представители разных профессий, и преобразовывать их в целостные программы развития предприятий, т. е. как преодолеть предметную ограниченность деятельности и добиться её целостности, системности, что должно являться конечным результатом социологической работы.

Методологическая основа игротехники - социальная инженерия

Игровые методы синтезируют в
себе преимущества
экспериментального,
аналитического и экспертного
методов.

Типы игр в социологии

- деловые (имитационные) игры (ДИ)
- репрезентационные (открытого типа) игры (РИ)
- Инновационные игры (ИНИ)

Деловая (имитационная) игра

- позволяет исследовать социальную систему путём эксперимента с моделью, воспроизводящей её функционирование во времени.
- Такие игры имитируют организационно-хозяйственные взаимодействия органов управления в тех или иных хозяйственных ситуациях.

Организация имитационной игры

- Участники в предложенной организатором ситуации принимают определенные решения, имитируя исполнение заранее розданных ролей, одновременно реагируя на действия соседей, выполняющих иные роли.
- Учитывая реакции партнеров, принимают новые решения.
- Затем цикл повторяется.
- В завершение анализируется и обсуждается каждый игровой этап, восстанавливается порядок действий участников, оценивается правильность принятых решений с различных точек зрения: отдельного игрока, имитируемых отделов организации, системы в целом. Информация обобщается, выделяются цепочки причинно-следственных связей

- В результате появляется возможность увидеть долгосрочные последствия своих действий

Техническая документация для проведения имитационной игры

- характеристика объекта имитации;
- пояснительная записка;
- техническое задание;
- материалы по изучаемой проблеме;
- сценарий проведения игры;
- описание игровой обстановки;
- описание алгоритмов поведения участников;
- проспект игры;
- руководство администратору, ведущему игры;
- инструкции игрокам;
- руководство по ведению игровой обстановки;
- программу эксперимента;
- отчет об эксперименте.

Репрезентационные игры (РИ)

- - игры второго поколения, их появление связано с именами Г. П. Щедровицкого, А. А. Зиновьева, М. К. Мамардашвили, Б. А. Грушина.
- Представляют собой целостную форму совместной деятельности людей, направленную на выработку нового знания, новых способов общественной организации и самоопределение участников.

Задачи и назначение метода ИННОВАЦИОННОЙ ИГРЫ

- Инновационная игра (ИНИ) представляет собой метод социоинженерной деятельности, с помощью которого можно подучить результаты трех типов:
- а) содержательные — идеи, решения сложных (а также слабо структурированных) социальных проблем, проекты и программы реализации проектов:
- б) социальные -консолидированные группы, команды руководителей и специалистов, ориентированные на реализацию разработанных ими в ходе игры решений и программ;
- в) учебные — освоение участниками новых методов работы, в первую очередь эффективных способов коллективного

Участие руководителей в
выработке решений с
помощью игр — одновременно
первый этап их внедрения

- Игровой метод позволяет глубже проработать управленческое решение, четко его обосновать.
- ИНИ осуществляется в форме проектирования.
- Содержание проектов — это детальная картина желаемого состояния социальной системы, например, промышленного предприятия.

- Разработка проекта не гарантирует его реализации.
- Для внедрения необходима специальная программа, которая также вырабатывается в ходе игры и содержит описание того, какими способами проект будет претворяться в жизнь.

- Игра называется инновационной потому, что ориентирует участников на выработку новых, нестандартных идей и подходов.
- НО!!! новизна не становится самоцелью.
- Важно - найти оптимальный способ разрешения возникших трудностей.

результат инновационной игры

- создание сплоченных групп руководителей и специалистов, осуществляющих в дальнейшем общую программу действий.
- Для достижения этой цели участники игры подбираются из представителей организаций, имеющих непосредственное отношение к решаемой проблеме.
- В ходе игры складывается основа для взаимопонимания и согласования их интересов.

Принципы организации инновационных игр

- Принцип системности, заключающийся в том, что игра программируется и организуется как целостная система человеческой деятельности: выработка решений, группообразование и обучение.

Принципы организации инновационных игр

- Единоначалие руководителя игры. Его приоритетное право принимать решения состоит в том, что игротехники не вмешиваются в содержание работы участников игры: однако, не допускается и произвольное вмешательство заказчика в технологию игрового процесса

Принципы организации инновационных игр

- Принцип самопрограммирования позволяет по ходу проведения вводить новые правила, выбирать формы и методы работы. В начале самопрограммированием занимаются консультанты, в конце — сами участники

Принципы организации инновационных игр

- Принцип саморазвития является продолжением принципа самопрограммирования. Суть его состоит в том, что ИНИ как метод, учитывая развитие общества и специфику конкретных задач, «выращивает себя» для решения проблем все большей сложности. Каждая последующая игра не похожа на предыдущую.

Принципы организации инновационных игр

- Принцип контролируемой борьбы заключается в конкурсности и соревновательности взаимодействия групп. Каждая готовит свой проект, но победителем может быть только одна.

Принципы организации инновационных игр

- Принцип развивающего обучения ориентирует участников не на расширение объема знаний, а на освоение, разработку и поиск новых решений проблемных ситуаций. Консультанты видят свою задачу не в том, чтобы найти решение проблемы, а в том, чтобы научить этому игроков.

Технологии проведения ИНИ

- распределмечивание
- проблематизация
- целеполагание
- самоопределение
- рефлексия
- схематизация
- позиционный анализ

Распредмечивание

- отказ от жесткого предметно-профессионального взгляда на действительность. В своих крайних проявлениях такой взгляд называется психологами «профессиональным кретинизмом»: он не позволяет человеку целостно воспринимать реальность, адекватно оценивать ситуацию и правильно понимать других людей.
- Распредмечивание достигается путем столкновения позиций «игроков» (в продуктивном конфликте) и обсуждения проблемы с «чужих» позиций.

Проблематизация

- выявление реальных затруднений в деятельности человека, причем не внешних помех, а внутренних препятствий, проистекающих, скажем, из неорганизованности поведения, мыслей, дел.
- Основное средство проблематизации — поиск глубинных причин, лежащих в основе затруднений.

Целеполагание

- определение главных целей, за реализацию которых берут на себя ответственность участники игры.
- целеполагание вызывает значительные затруднения:
- во-первых, цели иногда противостоят стереотипам, через которые человек смотрит на свою работу, которые, наконец, подменяют сами цели;
- во-вторых, выбор главной цели не всегда конкретизирован, она либо тонет в общих словах, либо разбивается на такие задачи, которые не отражают ее содержание.

Самоопределение

- фиксация собственной позиции в общем пространстве игры.
- Строится на основе индивидуальных целей, их соотношения с целями и позициями других участников.
- Консультант помогает выделить элементы самоопределения и собрать их в систему.

Рефлексия

- метод, основанный на осмыслении процесса, способов и результатов деятельности отдельного человека и группы.
- Человек имеет возможность взглянуть на происходящее как бы со стороны и «увидеть» своё сознание, своё мышление, а также сознание, мышление и действия других людей.
- Рефлексия - механизм саморазвития человека, она закрепляет удачные элементы и отвергает неудачные.

Схематизация

- Метод строится на посылке о том, что зрительные образы мыслительных или реальных процессов, представленные на бумаге или доске, легче поддаются рассмотрению (анализу и синтезу), особенно если в работе участвует несколько человек.
- Схематизация используется для выработки и оформления решений, представлений и позиций участников игры.

Позиционный анализ

- «Позиция» — одно из ключевых понятий методологии деятельности.
- «Позиция» - место в структуре деятельности, предписывающее определенный способ видения (восприятия) реальности и определенные способы действий.
- «Позиция» близка по смыслу понятию «роль», однако имеются и существенные отличия

Соотношение понятий «позиция» и «роль»

Критерии сравнения	Позиция	Роль
Способ программирования	Деятельность программируется свободно самим субъектом	Программирование носит извне заданный характер
Степень гибкости программы	Деятельность внутри одной позиции может перепрограммироваться или переходить в другую позицию	Роль жестко связана с заранее определенной программой
Способ связи с целым	Включена в систему деятельности через принятие личной ответственности за целое	В системе опосредована связь с целым — через «сценарий» или «режиссера»
Уровни деятельности	Включает в себя все уровни (проектный, логический, технологически-процессуальный и т. д.).	Включает только психологический и социально-психологический уровень
Степень соответствия субъектной структуре	Воспроизводит одну из существенных функций («специализацию») в деятельности	Имеет случайный характер, не всегда связанный с реализацией основных функций деятельности
Глубина личностной включенности	Связана с реализацией личностных ценностей	Слабо связана с внутренним миром человека, носит поверхностный, имитационный характер

Условия проведения ИНИ

- 1. Участие в игре руководителя высшего уровня («первого лица» в организации).
- 2. Игра должна проводиться в не привычной для участников обстановке, на пример, в загородном пансионате (выездная форма работы).
- 3. Обычная продолжительность — не менее пяти, максимальная — 11 дней (две рабочие пятидневки, а в середине - день отдыха).
- 4. Рабочий день — не менее 14 часов с двумя перерывами на обед и ужин.

Условия проведения ИНИ

- 5. Не разрешается опоздание к началу работы и досрочный отъезд (запрет на частичное участие). Связано это с тем, что на игре происходит «психологическое погружение», поэтому в самом начале осуществляется сложная процедура «введения» и опоздавшие просто не будут понимать, что здесь происходит. В последний день проводится комплекс мер по «выведению» из игры и у тех, кто уедет раньше, возможен нервный срыв.
- 6. Общая численность участников игры — 35—50 человек вместе с консультантами (по одному консультанту на 7 игроков).
- 7. Численность группы не более 9 человек. Число групп 3-6.
- 8. Обычный день на игре включает следующие фазы: групповая работа, дискуссия между группами, общение в «клубном режиме». В последней фазе организуются лекции и рекреационные формы деятельности.

Условия проведения ИНИ

- 9. Участники распределяются по группам равномерно, с таким расчетом, чтобы творческий потенциал групп был примерно равным. Группы комплектуются с учетом пола, возраста, должностного статуса, уровня образования. Желательно объединять в одной группе конфликтующих между собой участников.
- 10. Этапы игры, если не появляется потребность в ином варианте, соответствуют последовательности процедур в «Технологии группового решения проблем»:
 - а) диагностика задачи,
 - б) анализ ситуации,
 - в) формулирование проблем,
 - г) определение целей,
 - д) выработка решений,
 - е) разработка проблемы,
 - ж) формирование программы реализации проекта.

Сравнительные характеристики имитационных и инновационных игр

Критерии сравнения	Имитационные игры	Инновационные игры:
Характер постановки правил и распределения ролей	Жесткий (по требованиям выполнения правил разыгрывания ролей)	Свободное распределение, гибкий порядок
Способ информационного обеспечения	Требуют обширной цифровой и другой информации	Не требуют новой информации (каждый знаком с решаемой проблемой)
На что ориентирована игра	Ориентирована на рациональные действия участников	Ориентирована на личностную эмоциональную включенность
Способности игры к саморазвитию	Закрытые для развития, имеют завершенную форму	Открытые, саморазвивающиеся
Характер принимаемых решений	Правильные решения известны заранее и predetermined	Решения заранее неизвестны
Основная функция игры	Обучающая	Развивающая
На выработку навыков в каких ситуациях ориентирована	В стандартных ситуациях	В ситуациях с высокой степенью неопределенности
Тип моделирования ситуаций и систем	Имитационный	Репрезентационный

Прочие виды игр открытого типа

- организационно-деятельностные (ОДИ);
- проектные;
- организационно-мыслительные;
- продуктно-ориентированные;
- практически-деловые;
- рекреационные;
- «лептонные».

Этапы разработки игры

1. Проблематизация и тематизация.
2. Определение типа по назначению (сугубо для обучения, в исследовательских целях и т.д.).
3. Выделение целей конструирования.
4. Анализ главных закономерностей - связей, отношений, в моделируемой деятельности, исходя из проблемы, лежащей в основе игры.

Этапы разработки игры

5. Выделяются игровые единицы и функции. На основе этой работы создается сценарный план, и продумываются игровые события.

6. Создается перечень решений, которые могут принимать игроки. На данном этапе определены основные точки, на которых базируется простая игра

(пункты 7 и 8 относятся исключительно к сложным деловым играм).

Этапы разработки игры

- 7. Определение параметров связей между факторами, которые нужно отразить. Они должны быть таковыми, чтобы вызвать последствия, характерные для моделируемой деятельности. Необходимо определить взаимодействие параметров в каждом звене деятельности. Не все параметры могут определяться количественно. В этом случае при конструировании применяются экспертные оценки.
- 8. Формирование числового массива. На этом этапе определяется размеренность основных параметров, закономерности и взаимодействия строятся таблицы графики

Этапы разработки игры

- 9. Детализация сценического плана, формирование влияния окружающей среды.
- 10. Формулировка правил, распределение решений по игрокам. Установление причинно-следственных отношений между операциями. Построение блок-схемы игры, внутреннего графика проведения, уточнение основных шагов, этапов, циклов. Шагом является завершенная фаза принятия решения, этап разделяет сценарные фазы, цикл приводит к очевидным итогам является наиболее

Этапы разработки игры

- 11. Формулирование системы штрафов и поощрений, определение критериев выигрыша. Результаты игры могут быть очевидны, выраженные количественно, и могут оцениваться экспертами.
- 12. Отладка игры, ее проигрывание разработчиками, уточнение связей, параметров, проверка гибкости блок-схем, жизнеспособности математического аппарата, анализ реальности ситуаций - действенность стимулов, правильности расчетов временных затрат, окончательная коррекция игры