

Вячеслав Дудченко

Программа инновационной игры

Руководство
и технология проведения

Вячеслав Дудченко

**Программа инновационной игры.
Руководство и
технология проведения**

«Издательские решения»

Дудченко В.

Программа инновационной игры. Руководство и технология проведения / В. Дудченко — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-902003-1

Программа инновационной игры представляет собой описание инновационной игры как метода группового решения широкого класса сложных слабоструктурированных проблем перспективного характера. Программа подготовлена с учетом материалов и результатов 25 инновационных игр.

ISBN 978-5-44-902003-1

© Дудченко В.
© Издательские решения

Содержание

Предисловие автора	6
Концептуальные предпосылки и основания инновационных игр	7
Конец ознакомительного фрагмента.	12

Программа инновационной игры Руководство и технология проведения

Вячеслав Дудченко

Редактор Максим Ефимович Осовский

© Вячеслав Дудченко, 2018

ISBN 978-5-4490-2003-1

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero



Вячеслав Сергеевич Дудченко
(1940—2007)

Предисловие автора

В связи с перестройкой всего нашего народного хозяйства, его перехода на интенсивный путь развития, на предприятиях и в учреждениях возникает множество новых сложных проблем, решение которых требует поиска и использования новых средств, подходов, методов. Программа инновационной игры строится с учётом этой потребности и как ответ на нее. С другой стороны, в Программе нашли отражение последние достижения науки решения сложных проблем, системного анализа, ситуационного и деятельностного подходов, инноватики, а также практики решения сложных проблем производства и некоторых других сфер общественной жизни.

В инновационных играх используются самые разнообразные средства работы. Так, для получения содержательного результата – решения проблемы – используется Технология группового решения проблем, а также система особых техник мышления. Этот класс средств мы относим к средствам **логико-техническим**. Для организации интенсивного развития групп и создания, в конечном счете, групп, работающих продуктивно и творчески, используются **социо-технические** средства – программы организации групповой работы и дискуссий. И последний класс средств – **психотехнических** – ориентирован на помощь участникам игры в выявлении своих ограничений и их преодолении, в раскрытии новых возможностей, резервов, способностей, их активизации и развитии.

Программа инновационной игры может быть использована в качестве практического руководства для решения сложных проблем различного типа, а также как учебное пособие для освоения соответствующих средств.

В. Дудченко, 1987 год

Концептуальные предпосылки и основания инновационных игр

Инновационная игра – это метод и форма коллективного решения сложных проблем на основе опыта саморазвития участников¹. Инновационная игра была создана в 1979—1980 г. г. За прошедшие 27 лет только мною как автором инновационной игры и моей командой было проведено 370 инновационных игр и семинаров. Более сотни провели мои ученики и последователи. А это значит, что через эти формы работы прошло около 20000 человек. За время прошедшее с создания инновационной игры не менее 5 раз она подвергалась радикальной трансформационной перестройке, иллюстрируя тем самым ее базовую характеристику: способность к саморазвитию. Продуктивность идей, лежащих в основе инновационных игр, доказана не только тем, что сам метод непрерывно развивается, но и тем, что инновационная игра постоянно порождает новые идеи, методы и формы эффективной работы людей над решением своих социальных, деловых, личных проблем, которые перед нами ставили заказчики.

Средства решения новых проблем должны были соответствовать сложности актуальной ситуации, ориентироваться на работу в условиях высокой неопределенности, должны были снимать разорванность ситуации, способствовать снятию отчуждения и дезинтегрированности людей, а также быть способными работать в высокодинамичных обстоятельствах. Чтобы справиться с этими задачами, требовался новый стиль мышления, новые методы, новые подходы. К их числу можно было отнести системный анализ, инноватику, деятельностный подход, Тавистокскую модель тренировки групповых отношений, новые идеи в области интенсивных методов обучения и некоторые другие.

1. Системный анализ представляет собой методологию решения сложных слабоструктурированных проблем в условиях высокой неопределенности. В конце 70-х начале 80-х годов было известно уже несколько десятков моделей системного анализа, и все они давали очень неплохие результаты в практике. В 1978 г. я, соединив системный анализ с ситуационным подходом, разработал методику анализа и разрешения конкретных ситуаций (АРКС). В 1979 году на её базе – программу системного анализа и разрешения конкретных ситуаций (САРКС). В 1980 году на основе этой программы я создал Технологию группового решения проблем (ТГРП), которая легла в основу первой модели инновационной игры. В ТГРП я использовал некоторые идеи программного подхода к организации деятельности. Для практического использования ТГРП, уже в рамках инновационной игры, были разработаны такие человеко-ориентированные инструменты как программы инновационного обучения, мотивации, организации, релаксации, исследования и некоторые другие. Некоторые наши коллеги в то время называли инновационную игру «системным анализом с человеческим лицом».

2. Инноватика. Понятие «инноватика» обозначает научно-прикладную дисциплину, предметом которой является процесс возникновения, разработки и реализации нововведений. Термин «инновация» встречается уже у Ф. Бэкона. В этнографии с XIX в. сохраняется традиция использования этого термина при описании изменений, вызываемых взаимодействием различных культур. С начала XX в. термин используется в экономической науке, где нововведения стали рассматриваться как источник предпринимательской прибыли. С 30-х годов, а особенно в последующие 2—3 десятилетия исследователи говорили об «эпохе нововведенческого бума». У нас в стране активная разработка инновационной проблематики начала вестись с конца 70-х годов в научной школе известного отечественного социолога, профессора Н. И. Лапина

¹ Подробнее см.: Дудченко В. С. Инновационные игры. – Талин: изд-во «Валгус», 1999 г.

(в НИИ системных исследований ГКНТ и АН СССР). В 80-х годах разработки в области инноватики стремительно расширяли свою «географию». Разработки велись в областях управления промышленными предприятиями, деятельности учебных заведений, культурных учреждений, здравоохранения, регионального развития. Появились первые периодические и фундаментальные научные издания, были защищены первые диссертации. 90-е годы потребовали от разработчиков в этой области с одной стороны большего прагматизма (шло бурное становление рыночной экономики), с другой стороны более углубленной теоретико-методологической работы. В числе специалистов, остававшихся приверженными этому направлению, был и автор настоящей статьи.

«Новое» в жизни людей играет огромную роль. Можно даже сказать, что человек отличается от животного способностью создавать новое, – новые вещи, механизмы, виды деятельности, организации и т. д. Вся культура и современная цивилизация состоят из того, что когда-то было создано как новое. Категория «новое» – центральная в инновационной методологии.

3. Деятельностный подход. Деятельностная методология позволяет по-новому включить человека в процесс решения проблем и развития социальных систем. «Принцип деятельности» или «деятельностная точка зрения» противопоставляется натуралистической и определяется как «предположение и убеждение, что все „вещи“ или „предметы“ даны человеку через деятельность, что их определенность как „предметов“ обусловлена в первую очередь характером человеческой социальной деятельности, детерминирующей как формы материальной организации мира – „второй природы“, так и формы человеческого сознания, что, говоря об их действительном существовании, мы должны иметь в виду, прежде всего, рамки и контекст человеческой социальной деятельности, ибо все то, что принято называть „вещами“, „свойствами“, „отношениями“ и т.д., – лишь временные „сгустки“, создаваемые человеческой деятельностью на базе захваченного и ассимилируемого ею материала»².

В основу модели инновационной игры были положены следующие принципы этой методологии:

1) На каждом из этапов решения сложной проблемы участники работы должны прежде всего действовать, руководствуясь имеющимися у них знаниями, решениями, нормами, методами, интуицией.

2) Эти действия производятся с учетом сложности и новизны проблем, в качественно новых ситуациях, где желаемый результат прежними средствами, как правило, достигнут быть не может. Каждая такая ситуация должна рассматриваться как уникальная и неповторимая. Содержание ситуации во многом определяется смыслами ее элементов и всего целого для действующих в ней людей. Отсюда следует, что ситуация должна рассматриваться с учетом того, что она всегда чья-то (человека, группы, коллектива и т.д.).

3) В случаях затруднений (неудач, ошибок, неэффективности действий) необходимо проведение рефлексивного осмысления причин и организация поиска конструктивных изменений в своих действиях. Это позволяет перестраивать, развивать используемые средства и создавать новые. Таким образом, в результате осмысления своего опыта деятельности и ее перестройки создается основа для успешного саморазвития. Так в деятельностной методологии реализуется требование в ситуациях затруднения «начинать с себя», выявляя свои ошибки, недоработки, ограничения и преодолевая их, отыскивая новые пути и создавая новые средства.

4. Тавистокская модель. Значительное влияние на формирование модели инновационной игры оказала Тавистокская модель тренировки групповых отношений (Великобритания). Тавистокская программа тренировки групповых отношений, которая была впервые реализована в 1957 году, дошла до наших дней, совершенствуясь и развиваясь, и сегодня активно

² Щедровицкий Г. П. Исходные представления и категориальные средства теории деятельности. – В кн.: Разработка и внедрение автоматизированных систем в проектировании (теория и методология). – М.: Стройиздат, 1975 г. Стр. 144—145.

используется в международных и национальных инновационных программах. С их помощью решается широкий спектр проблем – авторитета, ответственности, руководства, лидерства, управления и организации и еще шире – связи индивида через его роли с группами, институтами и обществом в целом. Тавистокская модель представляет собой поисковый инструмент для определения и понимания того, какие осознаваемые и неосознаваемые процессы имеют место внутри групп и между группами людей³. На Тавистокских конференциях осуществляется целая серия воздействующих исследований. Эти конференции представляют собой временные образовательные институты и рассматриваются как открытые системы. Участники получают здесь возможность испытать себя в разных ролях, построить желаемые отношения, разобраться в групповых, межгрупповых и институциональных механизмах. Этому способствует реализуемый на конференциях принцип анализа только тех событий, которые происходят «здесь и теперь».

Тавистокская модель строится как свободная, нежесткая, в смысле жесткости правил, система. Здесь в большой степени задействуются эмоциональные механизмы поведения участников. Модель непрерывно меняется и развивается, поскольку даже помехи, создаваемые участниками работы либо условиями, используются как развивающие факторы. Поиск ответов на исследовательские вопросы ученые ведут совместно с участниками, перед которыми в связи с этим открываются возможности развиваться в заданных тематикой конференции направлениях. Если здесь и вырабатываются какие-то навыки, то это навыки организации собственного поведения в нестандартных ситуациях и их понимания⁴.

5. Новые идеи в области интенсивных методов обучения. Эффективность действий в инновационных играх резко повышается в условиях интенсивного погружения, отвлечения от текущих дел и глубокой концентрации на материале. В таких ситуациях начинают включаться внутренние резервы личности человека, открываются нереализованные и новые способности. Идеи интенсивного погружения активно разрабатывались в трудах П. Лозанова, Г. Китайгородского и В. Петрусинского.

Резервные возможности сознания и психики человека проявляются и активизируются в ходе усвоения и переработки сверхбольших объемов информации, которые вовлекаются в работу за счет комплекса действий: информация привлекается из большой предварительной подготовки, в т.ч. из исследований и диагностики всех видов. Во время работы информацию дают эксперты и консультанты, используются документы, статотчетность, специальная литература и т. д. Объем информации стремительно возрастает и за счет введения в работу всего многообразия представлений, знаний и мнений, которыми владеет каждый участник.

Эффективности действий участников инновационных игр способствует и процесс интенсивного развития группы. Организация этого процесса позволяет активизировать каждого участника за счет резкого ускорения проходимых группой этапов развития. За несколько дней семинара группы проходят путь, для которого в обычных условиях могут понадобиться месяцы, а то и годы. Это, кстати, позволяет помочь предприятиям и вновь создающимся фирмам в становлении и консолидации коллективов и управляющих команд (командообразование). Таким образом, групповой фактор – один из наиболее мощных в повышении эффективности обучения и развития человека и организации.

В основании инновационных игр лежит еще ряд идей из таких областей как: организационное развитие (organization development), исследование действием (action research), ситуа-

³ Exploring Individual and Organizational Boundaries. A Tavistock Open Systems Approach / Ed. by W. Gordon. Lawrence. – Chichester, New York Prentice Hall, 1973. – 447 p.

⁴ Лапин Н. И., Пригожин А. И. «Социальные инновации» – новое направление в организационной психологии на Западе. – психологический журнал, 1982, т. 3, №5.

ционный подход (contingency approach), развивающее обучение, инновационный менеджмент и некоторые другие⁵.

В ходе дальнейшей методологической и теоретической работы, направленной на развитие моделей инновационных игр, я попытался ответить на вопросы, как и за счет чего могут развиваться люди, организации, территории. В результате появилась система идей и инструментов, которые и составили корпус инновационной методологии. Впоследствии были разработаны десять базовых моделей саморазвития организации. Постепенно я расширял поле своей работы в качестве консультанта. Консультант – это фигура и позиция, имеющая дело с живой жизнью, а научный работник, чистый методолог или философ имеет дело с рожденными им же самим (или такими же, как он) схемами. Вся моя профессиональная судьба была связана с уходом от этой неживой искусственности и с движением к живой реальности.

С 1987 года мы провели 34 сессии Школы инноватики и саморазвития, где готовились – наряду с менеджерами и предпринимателями – консультанты в области инновационного консультирования. Обратите внимание: консультантов не «управленческих», а «инновационных». То есть мы готовили специалистов-консультантов, способных осуществлять трансформацию, обновление или развитие организационных систем и их элементов. Это одна из областей консультирования, где нужны консультанты-дженералисты и консультанты по процессу.

Всю работу мы строим с ориентацией на определенный результат. Наша наивысшая цель – создание высокоэффективных, жизнеспособных, саморазвивающихся социальных систем. Мы работаем на жизнь, на созидание. В каком случае организация будет становиться более жизнеспособной, менее зависимой от среды? В том случае, когда она таким образом перестроится, что начнется процесс саморазвития, основанный на внутреннем самодвижении. Итак, главная задача консультанта – запуск механизмов саморазвития. Наилучшая форма работы для этого – инновационная игра.

В течение долгих лет мы не только работали как консультанты, способствующие формированию саморазвивающихся систем, но и вели методологические семинары, где обсуждали, что мы делаем, отслеживали, как в процессе взаимодействия меняемся мы сами. То есть мы вели исследования, обслуживающие собственные практики. Подобные исследования пронизывают всю живую ткань инновационной игры. На этой основе и на основе концептуализации собственного опыта легче разрабатывать и использовать новые методы и технологии.

Чтобы выбраться из ограничений парадигматики западного мышления, на инновационных играх нам приходится применять средства, мало понятные для европейского рационального человека. Например: сталкинг как техника «выслеживания» своих реакций на события, происходящие между тобой и окружающей средой, тобой и другими людьми. Или различные виды медитационной концентрации на содержание обсуждаемых проблем; эти техники кроме обогащения содержания обсуждаемых вопросов позволяют реализовать принцип «где внимание, там энергия», дающий возможность значительно повысить уровень энергетики команды.

Превратив всю свою жизнь – и профессиональную, и личную – в огромную сетевую лабораторию по созданию, испытанию и апробированию методов инновационных игр, мы, в конечном итоге, получили возможность высвободить социальную «ядерную энергию».

Пытаясь забраться все глубже в основания инновационных процессов и явлений, которые реализуются и проявляются в инновационных играх, я набрел на поразившую меня идею мировоззренческого и философского характера. В наиболее явной форме эта идея была обозначена Платоном, когда он пытался схватить, что такое «идея» или «эйдос». Эта традиция проявлялась в разные времена в работах многих философов. Начиная с Платона, мыслители

⁵ Дудченко В. С. Методология исследования и преобразования социальных систем. Инновационный подход. Авторев. докт. дис. – М., 1994. – 373 с.

понимали, что идея есть форма, которая придает некоторому материалу очертания, оплодотворяет его и делает его вещью. Я понял, это было в 1994 году, что в инновационных играх нужно сфокусировать свое внимание на механизме этого явления, так появилась идея онто-синтеза. Рассматривать отражение материального мира в сознании человека мне было неинтересно. Вот вопрос об отражении мира сознания в мире материи – другое дело. Оказалось, что платоновская концепция прекрасно работает. Если человек имеет образец какой-то вещи, и если в материале мира есть какие-то соответствия образцу, то человек, проецируя на материал мира этот образец, создает вещь, придавая ей форму этого образца. В инновационных играх, таким образом, появилась дополнительная глубина, позволяющая конструировать принципиально новые образцы организаций, жизни, реальности и проецируя их на материал жизни создавать новые реальности.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.