

## ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ СПЕЦИАЛИСТОВ, ФОРМИРУЮЩИХ КУЛЬТУРНОЕ ПРОСТРАНСТВО

**Б.Н. Герасимов**, д-р экон. наук, профессор  
Самарский университет государственного управления  
«Международный институт рынка»  
(Россия, г. Самара)

DOI: 10.24411/2500-1000-2020-11340

***Аннотация.** Различные области деятельности, которые несмотря на противоречия и различные приоритеты, вынуждены находить общий язык и приходить к консенсусу. В настоящее время очень часто приходится взаимодействовать культуре с другими предметными областями культурного пространства. Для исследования противоречий и затруднений, последующего их преодоления и выхода в пространство реализации инновационных идей существуют определенные методологические и образовательные инструменты. В качестве эффективных средств предлагается метод игрового имитационного моделирования, который включает сценарий, групповую и пленарную работу, а также оценивание результатов игрового процесса. Благодаря применению этих инструментов возможно получение желаемого спектра ожидаемых результатов и решение междисциплинарных проблем.*

***Ключевые слова:** экономика, культура, мышление, деятельность, сценарий, средства, результаты.*

Современная культура связана со всеми направлениями жизни общества, включая экономику, политику и социум. Однако ориентиры деятельности культуры и других предметных областей не всегда совпадают, а иногда и противоречат друг другу. Это в целом понятная ситуация, которая встречается во многих областях деятельности, когда ценности, приоритеты и критерии существенно отличаются [17].

Существуют различные аспекты современной культуры, которые взаимосвязаны со всеми направлениями жизнедеятельности российского общества [13, 14]. Например, на какие-то события культурного значения не хватает финансирования. Бывает так, что финансирование есть, но эти деньги необходимо потратить достаточно быстро. Поэтому на скорую руку придумывается какие-то мероприятия, которые в результате не будут являться значимыми культурными событиями.

Исследование литературы и эмпирические исследования позволили составить перечень вопросов, которые, по мнению автора, представляют интерес при взаимодействии культуры и других научных дисциплин в современном мире.

– культура – генератор новых идей и эффективной экономической политики развития организаций и корпораций;

– экономика, политика, бизнес – зоны противостояния и взаимодействия с культурой;

– культура – как эффективный механизм интеграции социальных, гражданских, конфессиональных, профессиональных и экономических структур;

– методологические инструменты – как проводники ценностей и приоритетов нравственного, культурного, профессионального и научного характера;

– влияние интеллектуального капитала на социально-экономическое развитие общества, организаций и индивидов;

– образование, наука и культура – пространства, влияющие на качество жизни населения, интеллектуальный потенциал и человеческий капитал;

– симбиоз экономики, политики и культуры – свидетельство активного развития новых направлений трансотраслевой и междисциплинарной интеграции;

– культурная политика – основа системы эффективного взаимодействия и диф-

фузии экономически, политических, социальных и культурных процессов;

– креативные атрибуты экономики и управления в областях культуры, науки и образования.

Очевидно, чтобы явления культуры были значимыми и привлекательными для людей, необходимы время, специалисты, новые идеи, их тщательная проработка, учет многих аспектов для их полноценной реализации [1, 4].

Современный специалист в любой сфере, как известно, должен обладать тремя группами качеств: иметь определенные личностные качества, уметь решать профессиональные задачи и уметь пользоваться технологиями управления и менеджмента, которые обеспечивают решение этих задач [7]. В настоящее время существуют профессиональные задачи, которые лежат на стыке различных дисциплин, которые требуют участия специалистов различных отраслей знаний и компетенций [2, 3].

При решении некоторых задач возникают трудности, препятствия и даже противоречия, которые превращают задачи в проблемы, особенно если они носят полипредметный характер [9]. Отсюда необходимость применения технологий взаимодействия различных специалистов или групп, например методологических инструментов коллективной мыследеятельности.

Для успешного решения освоения технологий коллективной мыследеятельности необходимо использовать для решения профессиональных задач и проблем, а также в профессиональной подготовке и

переподготовке **интенсивные образовательные технологии** (ИОТ), которые в короткие сроки позволяют приобрести такие умения и навыки, которые выводят специалистов на новый уровень компетентности [10].

Решение многих сложных предметных задач и проблем и профессиональная подготовка с использованием ИОТ требует такой организации деятельностного процесса, при котором участники получают навыки и умения в процессе преодоления противоречий, барьеров, тупиков, создаваемых новой формой постановки проблем [12].

Учитывая актуальность проблематизации, поиска и определения решений проблем, была разработана методология проблемно-ситуационной игры (ПСИ) для специалистов и управленцев в сфере культуры [5]. По сценарию данной игры одной из актуальных проблем является поиск, ранжирование и подача актуальной и востребованной информации по заданной теме.

Игровая деятельность была организована чередованием пленарных и групповых заседаний, продолжительностью два-три дня. Состав участников игрового моделирования следующий: руководители и специалисты подразделений министерства культуры области, руководители и специалисты учреждений культуры области, специалисты медиа-информации по культуре, преподаватели, студенты и магистры института культуры. Регламент первого дня игрового процесса представлен в таблице 1.

Таблица 1. Регламент первого дня игрового процесса

Время	Атрибуты сценария	Структура и содержание
9:00 – 10:00	Пленарное заседание 1	Открытие. Вступительное слово. Представление команд и регламента. Представление докладов по темам: поиск, ранжирование проблемных ситуаций; состояние и развитие культурного пространства в регионе. Задание темы для группового обсуждения 1.
10:00 – 12:00	Групповое обсуждение 1	Самопрезентация участников Тема. Целеполагание и формулирование противоречий и трудностей развития культуры в регионе. Подготовка докладов на пленарное заседание 2.
12:00 – 13:00	Пленарное заседание 2	Представление докладов команд. Обсуждение представленных докладов, дискуссия, рефлексия, выводы. Задание темы для группового обсуждения 2.
14:00 – 16:00	Групповое обсуждение 2	Разбор конкретной ситуации. Тема. Генерация и выращивание идей по развитию культурного пространства в регионе. Подготовка докладов на пленарное заседание 3.
16:00 – 17:00	Пленарное заседание 3	Представление докладов команд. Обсуждение представленных докладов, дискуссия, рефлексия, выводы. Задание темы для группового обсуждения 3.
17:00 – 18:00	Групповое обсуждение 3	Тема. Интеллектуализация культурного пространства в регионе. Подготовка докладов на пленарное заседание 3.

Предлагаемые регламент и технология игрового моделирования представляет собой комплекс заданий выполнения участниками основных процедур для формирования программы проведения одного или нескольких культурных мероприятий для города или района. Количество участников игры может быть – 10-30 чел. В игре принимают участие руководитель (ведущий), эксперты и консультанты. Сюжеты игрового процесса могут быть сняты на видеокамеру. Тогда присутствие экспертов обязательно, так как просмотр действий участников можно осуществить после выполнения задания для того, чтобы более адекватно провести оценку качества и эффективности предлагаемых групповых обсуждений или пленарных заседаний.

В игре принимают участие как минимум два наблюдателя-эксперта (они находятся вне «игрового поля»). Это необходимо в том случае, когда оценивается профессионализм участников игрового процесса или когда необходимо применение профессиональных тестов для какой-то конкретной категории специалистов [6].

*Характеристика основных этапов игры. Самопрезентация участников.* Первое задание или упражнение, которое предлагается участникам игры, обычно принято называть «самопрезентацией». Нужно представиться, рассказать о себе присутствующим. Кажется, что это довольно просто («Рассказать о себе ... Чего проще?»). Однако на самом деле это не так. Умению и искусству самопрезентации сейчас обучают. Для этого есть специально разработанные тренинги. Наверное, не имеет смысла долго объяснять, что от того, как подается информация о себе окружающим, во многом зависит и их отношение к нам.

Русская пословица утверждает, что «по одежке встречают, по уму провожают». Сейчас часто по одежке и встречают, и провожают. Как бы то ни было, но любой деловой человек, а особенно управленец, должен уметь «подавать себя». От этого нередко зависит успех бизнеса или деятельности организации. Нужно коротко рассказать о себе. Время рассказа ограничено. Данная ситуация совершенно конкретна по содержанию – это оценка специалистов определенной категории. По-

этому содержание самопрезентации никак не задается и не ограничивается. Каждый определяет его сам, исходя из собственного видения ситуации. Для презентации участников приглашают по желанию.

*Разбор конкретной ситуации.* Рассматривается теоретическая модель процесса разработки проведения культурного мероприятия, приводится характеристика основных параметров и атрибутов, а также их взаимосвязь, а также акцентируется специфика роли и места данного мероприятия в рамках программы социально-экономического развития региона.

Далее участникам ПСИ предлагается к разбору конкретная ситуация. Для этого применяется метод модерации. Начинается обсуждение с того, что всем участникам игры задается вопрос: «С какими основными проблемами сталкиваетесь Вы при организации подобных мероприятий?».

Для формулировки проблем каждому участнику раздаётся по три карточки, на каждой из которых фиксируются выявленные противоречия или затруднения. Для заполнения карточек участникам дается 10 мин. После заполнения карточки собираются и перемешиваются для того, чтобы карточки одного автора не находились друг за другом.

На следующем этапе происходит группировка проблем и выделение основных их кластеров. Для этого карточки оглашаются по порядку. В случае сомнений при отнесении карточки к определенному кла-

стеру обращаются к её автору. Затем происходит поиск названий выделенным кластерам. Чтобы выделить наиболее актуальные проблемы рассмотренной организации, участникам предлагается ранжировать основные кластеры (у каждого участника имеется  $N=n/2$  голосов, где  $n$  – количество выделенных кластеров). Каждому кластеру может достаться только один голос участника. Наибольшее количество голосов участников говорит об актуальности данной проблемы.

Для принятия решений по выявленным проблемам группа участников разбивается на подгруппы. Каждой подгруппе достается по одной проблеме из наиболее актуальных. Каждому участнику подгруппы определяется одна из управленческих ролей, предлагается для этого использовать классификацию управленческих ролей по Г. Минцбергу (глава, лидер, распространитель информации, распределитель ресурсов, устраняющий нарушения, инициатор, представитель, связующее звено и др.). Для определения общих понятий дается краткая характеристика управленческих ролей, в т.ч. в письменном виде.

Также в помощь командам дается технология исследования проблем в рамках заданной тематики (табл. 2). Каждая подгруппа выбирает одну из проблем и работает определенное время над своей проблемой. В процессе работы подгруппы готовят презентацию по представлению содержания своих проблем и затруднений.

Таблица 2. Сценарии исследования проблем в рамках заданной тематики ПСИ

Симптомы проблемы	Средства исследования	Причины возникновения	Ожидаемые последствия
Симптом 1	Средство 1	Причина 1	Последствие 1
Симптом 2	Средство 2	Причина 2	Последствие 2
...	...	...	...
Симптом N	Средство K	Причина M	Последствия R
Какие аргументы за?		Какие аргументы против?	
Что ещё не ясно?		Что необходимо сделать?	
Как должна реализовываться функция?		Как это происходит сейчас?	
Что необходимо сделать?		Каковы должны быть первые шаги?	

В процессе дальнейшей работы каждая подгруппа готовит презентацию своих предложений по решениям своим проблем.

Оформление материалов исследования в общем виде составляется в таблице 3.

Таблица 3. Предложения, решающих затруднения в проблемном поле

Наименование предложения	Средства исследования	Наименование новых подпроцессов	Ожидаемые результаты
Проблема 1	Средство 1	Подпроцесс 11 Подпроцесс 12	Результаты 11 Результаты 21
Проблема 2	...	Подпроцесс 21 Подпроцесс 22	Результаты 21 Результаты 22
...	Средство К	...	...
Проблема N		Подпроцесс N1 Подпроцесс N2	Результаты N1 Результаты N2

Тот член подгруппы, который выступает в роли представителя, должен публично выступить с этими решениями. После доклада каждой подгруппы происходит групповая дискуссия по представленным решениям. После замечаний и предложений вносятся изменения в презентацию и доклад.

*Тренинг освоения технологий элементов менеджмента.* Цель тренинга – работа с участниками применения технологий элементов менеджмента. На примере одной технологии показывается её представление, характеризуются основные этапы и процедуры. В процессе тренинга создается основа деятельности в определенной предметной области, что позволяет позднее перейти к раскрытию содержательного смысла технологий элементов менеджмента.

В лекциях используется демонстрационный и аудиоматериал, применяются элементы театральной игры и режиссуры. Особенности проводимых лекций являются также: применение неявных приемов, повышающих работоспособность участников, мотивирующих внимательное слушание незавершенных историй, рассказов, тематических анекдотов, аналоговых опорных сигналов на ключевые термины и технологии [11].

После этого участники должны выбрать из представленного списка 2-3 технологии, наиболее часто используемые каждым в своей деятельности. Далее необходимо разработать для этих технологий основные этапы и сценарий представления перед аудиторией.

Затем происходит групповое обсуждение представленных технологий менеджмента. При этом в рамках обсуждения могут возникать конфликты, которые также

имеют свои сценарии протекания и развития.

*Игротренинг применения технологий элементов менеджмента при выполнении заданий игрового процесса.* Это важнейший этап ПСИ, в котором участники обращаются к поставленным задачам, которые им были предложены ранее. Задание заключается в подборе средств реализации т ожидаемые результаты, необходимые для решения этих задач. При этом, участники должны разработать сценарий применения технологии проведения культурного мероприятия от начала до конца.

Демонстрация процесса решения поставленных задач с использованием технологий элементов менеджмента записывается с помощью видеокамеры для дальнейшего просмотра и анализа участниками, а также экспертами (если возникают разногласия в оценке участников). Видеопросмотр сюжетов помогает участникам совершить переход от непосредственно прожитого опыта к его осмыслению, рефлексии, позволяет напрямую обратиться к собственному опыту, использовать его как материал, который анализируется, пересматривается и перестраивается в ходе тренинга [7].

В результате проведенных исследований были выделены средства мышления, деятельности и коммуникаций, которые, в свою очередь, можно разделить на логические, социальные, психологические и технические средства, которые, чаще всего, используются в операциях, составляющих технологии управления и менеджмента [8].

*Логические средства* позволяют решить предметные, профессиональные и личностные задачи в различных ситуациях. К ним относятся выделение, рефлекс

сия, понимание, непонимание, выращивание идеи, сомнение, критика.

**Социальные средства** позволяют организовать и развить коллективные мыследеятельность и мыслекоммуникации, в т.ч. группообразование, групповая работа, сотрудничество, компромисс, консенсус.

**Психологические средства** позволяют преодолеть ограничения, противоречия личности, стереотипы мышления, раскрыть способности, актуализировать склонности и, наконец, исследовать возможности самореализации личности в деятельности. принуждение, убеждение, конфликт, угроза, давление.

**Технические средства** позволяют выполнить операции по обработке информации с использованием электронной и другой оргтехники. регистрация, утверждение, объявление, оформление, согласование, фиксация, представление, ранжирование, копирование, рассылка.

Особую роль при подготовке специалистов имеют игровые и тренинговые технологии, которые позволяют обучаемым выйти на значимые содержательные результаты.

При использовании ИОТ могут быть достигнуты важнейшие содержательные, социальные, психологические, педагогические и методологические результаты. Такое разделение средств подчеркивает необходимость их освоения, а, значит, включения в программу подготовки специалистов любых отраслей, чтобы они имели возможность приобретения способностей для дальнейшего использования на практике, а также получения соответствующих результатов в деятельности организации.

Особую роль в итогах работы играют содержательные результаты. К ним можно отнести освоение методов описания существующей и желаемой ситуаций, исследование противоречий и барьеров, умение находить альтернативы и сравнивать их и т.д.

Отметим возможность получения педагогических результатов, которые направлены на освоение средств решения собственных проблем, повышение восприимчи-

вости к инновациям; разрушение стереотипов мышления и т.д.

Для решения сложных междисциплинарных проблем существуют методологические инструменты, которые имеют историю успешного практического использования. При этом используется несколько направлений их реализации, наиболее популярными из них, по мнению автора, являются два [16].

Первый подход – это приглашение к исследованию, обсуждению, а возможно и к последующему решению проблем культурного пространства региона из смежных областей деятельности, уже имеющих соответствующую подготовку и компетенции.

Второй подход – это привлечение специалистов данной области к краткосрочному обучению методологическим основам для последующего участия в рассмотрении и решении сложных проблем культурного пространства региона.

Третий подход – это использование первых двух подходов в той или иной степени для понимания понятийно-категорийного аппарата одной или сразу нескольких областей социокультурного пространства и технологий участия в коллективной мыследеятельности [18].

Рассмотрим подробнее реализацию этих путей развития специалистов различных областей для повышения качества и эффективности их взаимодействия для совместного решения междисциплинарных проблем.

Методологизация и технологизация процесса коллективной мыследеятельности, в т.ч. с использованием игровых имитационных моделей позволяют однозначно понимать процессы возникновения и разрешения проблемных ситуаций, возникающих в культурном, экономическом и образовательном пространстве, ускорит процессы передачи опыта, создаст условия для развития профессионализма специалистов и повысит их потенциал для проникновения в смежную область деятельности [15].

Управление процессом взаимодействием различных специалистов и управленцев в сфере культуры следует формировать,

поддерживать и развивать в рамках интен-  
сификации коллективной мыследеятель-  
ности с ориентацией на профессиональное

самоутверждение личностных устремле-  
ний и на реализацию их интеллектуальных  
качеств и высоких компетенций.

#### Библиографический список

1. Акофф Р., Эмери Ф. О целеустремленных системах / пер. с англ. – М.: Сов. радио, 1974. – 272 с.
2. Анисимов О.С. Методология: функция, сущность и становление. – М., 1996. 353 с.
3. Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал. Сон, искусство и другое. – СПб., 2003.
4. Баксанский О.Е., Фурсов В.В. Образование в условиях трансдисциплинарности и конвергентного социального взаимодействия // Философия образования. – 2018. – № 1 (74). – С. 44-62.
5. Бергсон А. Творческая эволюция. Материя и память. – Мн.: Харвест, 1999. 1408 с.
6. Герасимов Б.Н. Игровое моделирование управленческих процессов в организациях // Менеджмент и бизнес-администрирование. – 2017. – №2. – С. 33-40.
7. Герасимов Б. Профессиональная подготовка российских управленцев в контексте вызовов времени // Проблемы теории и практики управления. – 2014. – № 8. – С. 123-128.
8. Герасимов Б.Н., Герасимов К.Б. Технологизация управленческих процессов как методология их совершенствования // Менеджмент и бизнес-администрирование. – 2013. – №4. – С. 32-37.
9. Герасимов Б.Н., Ионесов В.И. Перспективы взаимодействия культуры, экономики и политики в современном мире // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2017. – №8. – С. 9-17.
10. Герасимов Б.Н., Морозов В.В. Интенсивные технологии обучения предпринимательству и менеджменту. – М.: МГУП, 1998. – 148 с.
11. Герасимов Б.Н. Шимельфениг О.В. Онтология как рефлексивная картина представления экономических систем // Креативная экономика и социальные инновации. – 2018. – Вып. 8. № 2 (23). – С. 7-26.
12. Герасимов Б.Н., Яковлева Н.Г. Профессионализм управленцев: структура, оценка, развитие. – СПб., 2003. – 273 с.
13. Ильенков Э.В. Философия и культура. – М.: МПСИ, 2010. – 254 с.
14. Ионесов В.И. О креативности действия во взаимоотношениях экономики и культуры // Креативная экономика и социальные инновации. – 2016. – Т. 6. №4 (17). – С. 47-56.
15. Клок К., Голдсмит Дж. Конец менеджмента и становление организационной демократии / пер. с англ. – СПб.: Питер, 2004. – 368 с.
16. Пригожин И., Стенгерс И. Порядок из хаоса. – М.: Прогресс, 1986. – 432 с.
17. Уилбер К. Око духа: Интегральное видение для слегка свихнувшегося мира / пер. с англ. – М: АСТ, 2002. – 476 с.
18. Щедровицкий Г.П. Избранные труды. – М.: Школа культурной политики, 1995. – 759 с.

---

**GAMING MODELING OF THE INTERACTION OF SPECIALISTS THAT FORM THE CULTURAL SPACE**

**B.N. Gerasimov**, *Doctor of Economic Sciences, Professor*  
**Samara State University of Management**  
**«International market institute»**  
**(Russia, Samara)**

***Abstract.** Different areas of activity that, despite contradictions and different priorities, are forced to find a common language and come to a consensus. Nowadays, it is very common for culture to interact with other subject areas of cultural space. Certain methodological and educational tools are used to study contradictions and difficulties, then overcome them and enter the space of implementation of innovative ideas. As an effective means, the method of game simulation is proposed, which includes a scenario, group and plenary work, as well as evaluating the results of the game process. Using these tools, it is possible to obtain the desired range of expected results and solve interdisciplinary problems.*

***Keywords:** economy, culture, thinking, activity, scenario, means, results.*