

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Курганский государственный университет»

Кафедра экологии и безопасности жизнедеятельности

ЦЕННОСТИ КУЛЬТУРЫ БЕЗОПАСНОСТИ

Методические рекомендации
к имитационной игре

для студентов направлений:

010100.62, 011200.62, 020400.62, 021000.62, 022000.62, 030201.62, 030300.62,
030600.62, 034300.62, 040100.62, 040400.62, 040700.62, 050100.62, 050700.62,
080100.62, 080200.62, 081100.62, 140400.62, 220000.62, 280700.62



Курган 2014

Кафедра: «Экология и безопасность жизнедеятельности»

Дисциплины: «Безопасность жизнедеятельности»

(направления: 010100.62, 011200.62, 020400.62, 021000.62, 022000.62, 030201.62, 030300.62, 030600.62, 034300.62, 040100.62, 040400.62, 040700.62, 050100.62, 050700.62, 080100.62, 080200.62, 081100.62, 140400.62, 220000.62, 280700. 62);

«Ноксология»

(направление 280700. 62).

Составитель:

канд. пед. наук, Е.А. Тебенькова,

канд. биол. наук, В.А. Кривобокова.

Утверждены на заседании кафедры «19» декабря 2013 г.

Рекомендованы методическим советом университета «17 февраля » 2014 г.

Содержание

| | |
|---|----|
| Введение | 4 |
| 1 Культура безопасности – важнейший фактор устойчивого развития России | 6 |
| 2 Ценности как основания культуры безопасности личности..... | 7 |
| 3 Характеристика имитируемой социально-антропологической системы | 15 |
| 4 Механизм моделирования | 20 |
| 5 Организация игры | 22 |
| 6 Подведение итогов игры..... | 23 |
| Список литературы | 28 |
| Приложения | 29 |
| Словарь | 32 |

Введение

В основе *имитационных технологий* лежит имитационное или имитационно-игровое моделирование, т.е. воспроизведение в условиях обучения с той или иной мерой адекватности процессов, происходящих в реальной системе. Построение моделей и организация работы слушателей с ними дают возможность отразить в учебном процессе различные виды социального контекста и формировать социальный опыт в условиях квазисоциальной деятельности.

В соответствии со вторым признаком классификации – наличие ролей – предполагается игровая процедура в работе с моделью, т.е. общение обучающихся между собой и с преподавателями в процессе имитации. По этому признаку все имитационные технологии делятся на игровые и неигровые.

Использование игровых технологий является одним из способов достижения сознательного и активного участия учащихся в самом учебно-воспитательном процессе. Имитационная игра отчетливо демонстрирует участникам возможности долгосрочных стратегий и их влияние на эффективность деятельности, обеспечивает максимальное эмоциональное вовлечение участников в события, допуская возможность вернуть ход и попробовать другую стратегию, создает оптимальные условия для развития предусмотрительности, гибкости мышления и целеустремленности. Она приучает к коллективным действиям, принятию как самостоятельных, так и скоординированных решений, повышает способность руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение и интуицию. Это позволяет не просто усваивать содержание изучаемого вопроса, знакомиться со структурой и функционированием моделируемых социально-антропологических систем.

В условиях игры меняется мотивация обучения, знания усваиваются не «про запас», не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных успехов обучающихся в реальном для них процессе. Помимо этого достоинством имитационных игр является радикальное сокращение времени накопления социально значимого опыта.

Предлагаемая имитационная игра ориентирована на формирование **компетенции**, обозначенной в Стандартах подготовки бакалавров как ***формирование мышления безопасности и системы ценностных ориентиров***.

Формирование мышления безопасности личности, будучи в своей основе междисциплинарной задачей, требует комплексного подхода, при котором более четко выявляются аксиологические (ценностные) причины любой человеческой деятельности и ее последствий как для здоровья самого человека, так и безопасности общества.

Учебная имитационная игра «Ценности культуры безопасности» предназначена для изучения в активной форме процессов влияния базовых ценностей людей на их здоровье и состояние общества. Это обуславливает необходимость применения методов группового обучения, ориентированных на развитие у студентов умений и навыков совместной познавательной деятельности в области БЖД, экологии, социологии и психологии.

Она позволяет также исследовать различные ценностно задаваемые стратегии поведения людей в процессе принятия решений и управления своей жизнью и здоровьем.

Игра является средством активизации учебно-воспитательного процесса в рамках дисциплины БЖД.

Игра «Ценности культуры безопасности» представляет собой модификацию известной имитационной игры «Община» («Common»), разработанной американскими психологами Р. Пауэрсом, Р. Дуусом и Р. Нортонном.

В тексте имеются рубрикации и применены выделения. В теоретической части помещен материал для погружения молодежи в философские размышления, дискуссии, обсуждения базовых ценностей своих, окружающих людей и их роли для жизни, здоровья человека, повышения безопасности общества. Вопросы для коллективного обсуждения заключены в рамку.

Далее приводится и поясняется методика организации игры. В разделе «Подведение итогов игры» участникам игры предлагается сделать доклад по ключевым вопросам проблемы ценностных ориентаций в индивидуальной жизнедеятельности.

С целью лучшего понимания приводимого в тексте философского содержания и как материал для размышления обучающихся в конце брошюры помещен «Словарь», составленный на основе авторского словаря по философии антрополизма В.Н. Сагатовского. Понятия, разъясняемые в словаре, в тексте помечены звездочкой (*).

Вопросы для группового обсуждения и самостоятельного размышления помещены в рамку и выделены курсивом.

Авторы выражают искреннюю благодарность доктору философских наук, профессору, залуженному деятелю науки РФ В.Н. Сагатовскому за консультации, информационную и моральную поддержку.

1 Культура безопасности – важнейший фактор устойчивого развития России¹

Причиной многих аварий, катастроф, пожаров, дорожно-транспортных происшествий, загрязнения окружающей среды является человеческий фактор, который во многих случаях является преобладающим.

Статистические данные говорят о том, что в последние годы с человеческим фактором связаны техногенные катастрофы, нештатные ситуации и аварии различного характера гораздо чаще, чем с отказом оборудования. Исследования показывают, что из всех аварий на промышленных объектах **90%** являются результатом неудовлетворительной организации производства и ошибками обслуживающего персонала.

Культура безопасности населения России неудовлетворительна.

Это обстоятельство часто приводит к тому, что в проектах, управленческих решениях, действиях людей на производстве и в быту вопросы безопасности далеко не всегда рассматриваются в качестве приоритетных.

Культура как совокупность материальных и духовных ценностей, жизненных представлений, образцов поведения, норм, способов и приемов человеческой деятельности должна включать в себя *культуру безопасности*.

- **Культура безопасности личности** – это совокупность норм, взглядов и установок, характеризующих отношение индивида к природе, личной, общественной и национальной безопасности.
- **Культура безопасности общества** – это совокупность разделяемых всеми членами общества и его социальными группами взглядов и убеждений, касающихся риска, аварий и угрозы здоровью, свод убеждений, норм, установок, а также достижений социальной и технологической практики, которая ориентирована на минимизацию риска.

Причины низкой культуры безопасности в России

В течение советского периода развития страны сложился специфический тип сознания людей. Коммунистическое учение, авторитаризм власти, жесткая схема однопартийного управления являлись теми основами, на которых формировалась уверенность граждан в государственных гарантиях трудоустройства, карьеры, и, в конечном итоге, судьбы. Государство брало на себя обязательство реагировать на риски и результаты их проявления, именно поэтому

¹ На основе презентации В.А. Девисилова «Культура безопасности – важнейший фактор устойчивого развития России (проект концепции национальной образовательной политики в области безопасности)», 2009

советский человек был риск-неориентированным и не обладал риск-мышлением.

После распада СССР в течение последних двух десятилетий законодательным путем внедрялась ключевая ценность Запада – воля к власти. *Воля к власти* ориентирует на *покорение* неким «избранным» субъектом (человеком – царем природы, «великой нацией», олигархом) природы и других людей для извлечения *максимума* прибыли и максимального же удовлетворения своих потребностей. Очевидно, что при современных технике и технологиях это не может не вести к экологической катастрофе, военным конфликтам и терроризму. Указанные особенности российского менталитета поставили вопрос разработки и реализации национальной программы формирования культуры безопасности личности и российского общества в целом.

Задача формирования культуры безопасности личности

Формирование культуры безопасности, системы ценностных ориентиров и приобретение человеком соответствующих компетенций способно стать кардинальным способом повышения безопасности личности и общества.

- **Мировоззрение** – система взглядов на мир и место в нем человека, на отношение человека к окружающей его действительности и к самому себе, а также обусловленные этими взглядами жизненные позиции людей, их идеалы, убеждения, принципы познания их деятельности, ценностные ориентации.
- **Мышление** человека как процесс отражения объективной реальности в умозаключениях, понятиях, теориях, суждениях должно стать риск-мышлением.

Именно мировоззрение, характер мышления человека определяют одновременно его деятельность по преобразованию окружающего мира, которая должна быть направлена на сохранение биосферы и ее преобразование в ноосферу и образ жизни, ведущий к счастью, здоровью, долголетию человека. Поэтому формирование ценностных ориентиров в области безопасности оформилось в обязательную задачу в подготовке специалистов разного профиля.

2 Ценностные основания личностной культуры безопасности

Вопросы «что появилось сначала: курица или яйцо», «бытие определяет сознание или сознание - бытие» люди задают уже много веков. И поиск ответов на подобные вопросы удел не только мудрых философов, но и каждого из нас, пытающегося уловить смысл жизни. Чтобы разобраться в сложной жизненной ситуации, как правило, требуется умение по-новому взглянуть на себя и свои отношения с миром. Начинать лучше с переоценки своих базовых ценностей*. С 2007 года специалисты Фонда имени Питирима Сорокина проводят исследо-

вание «Ценности в современной России». В числе ценностей, характерных для современного российского общества, участники исследования – эксперты и молодежные фокус-групп – указывают следующие ценности (ранжируются по принципу нисхождения отмеченной значимости): 1) материальное благополучие; 2) ценность «Я» (индивидуализм); 3) карьера (самореализация); 4) семья; 5) стабильность; 6) свобода; 7) уважение к старшим; 8) Бог (вера в Бога); 9) патриотизм; 10) долг и честь.

Обсудите ценности россиян. Есть ли опасность в положении ценностей «материальное благополучие» и «долг, честь»?

Сравните со своими ценностями.

Данная картина ценностей россиян есть результат внедрения последние десятилетия идеи потребительского общества, когда гипертрофированная ориентация на материальное благополучие фокусирует человека лишь на личных интересах, самореализации, ограниченно понимаемой как успешная карьера.

Базовые ценности определяют смысл нашей жизни и задают основу выбора направления и способы осуществления деятельности, характер отношения к людям, природе, самому себе, своему здоровью, способы общения с родными, друзьями, животными и т.д.).



В зависимости от принятия тех или иных базовых ценностей выделяют три основных аксиологических* человеческих типа. Полярно противоположные меньшинства это **хищники-деструкторы*** и **созидатели***, находящееся между ними большинство – **конформисты*** (таблица 1).

Таблица 1 – Аксиологические человеческие типы

| хищники-деструкторы | конформисты | созидатели |
|----------------------------|--|-------------------|
| <i>Пре-ступление</i> | <i>приспособление, выгодное подражание</i> | <i>поступок*</i> |

Созидатели ориентированы на **поступок***. В русской культурной традиции всегда отстаивалась идея доминирования духовного поступка над просто практическим действием, духовный поступок создает достоинство человека. Поступок в этом смысле есть не просто нечто «оригинальное» и «яркое», но взаимное совершенствование и того, кто его совершает, и окружающего мира (людей, общества). Когда 8-летний мальчик бросается на защиту своей 12-летней сестры от преступника и погибает – это поступок, зачастую непосильный и взрослому. Всегда, когда человек жертвует своим покоем, комфортом, безопасностью, жизнью ради других, мы видим пример поступка, подвиг преодоления себя.

Совершали ли Вы поступки?

Вспомните поступки людей современной России.

Что чувствует человек, совершивший поступок?

Хищники ориентированы на **пре-ступление***. Они готовы ради самоутверждения и самовыражения преступить любые ограничения: нравственные, правовые, экологические. И в этом своеволии* видят свое счастье и смысл жизни.

И, наконец, конформисты* ориентируются на то, что А. Тойнби назвал **мимезисом*** – приспособление к тому, что принято; быть, по крайней мере, «не хуже других» («модным», «современным») ради собственной выгоды*, популярности.



Приведите примеры мимезиса в молодежной среде с точки зрения опасности-безопасности для общества, своего здоровья

Определившись с ценностями, человек приближается к ответу на главный вопрос о смысле жизни

В чем вы видите смысл вашей жизни?



В принципе можно со стопроцентной уверенностью утверждать, что, каждый хочет жить долго и счастливо, но будут различаться уточнения после вопроса: **зачем?** Для чего?

Этим вопросом в последнее время редко задаются, тем более в молодом возрасте. Разные аксиологические типы по-разному дадут ответ на этот вопрос.

– Во благо себя любимого – уверен «хищник»;

– Нет, – поспорит созидатель, – надо жить во благо людей, общества, природы.

– Вы оба не правы, – скажет конформист, – надо просто пользоваться имеющимися благами насколько это позволяют ваши возможности и закон.

Благо, польза относятся к базовым ценностям человека, но понимаются, как видим, по-разному. С понятием блага связаны другие: благосостояние, благополучие, благодарность, благоприятность, благотворительность.

С разных ценностных позиций **в системе отношений человек – техника - природа** их понимание будет разным.

Позиция «**безопасность от**» (природных, техногенных, антропогенных опасностей) ставит во главу угла безопасность и благо человека (социума) как объекта защиты, допуская ущерб (возможно несимметричный) другим компонентам системы (например, природе).

Позиция «**безопасность для**» дает основание понимать под *благом* развивающуюся гармонию безопасного состояния индивида и окружающего его мира сейчас и в будущем, а *счастье* – как переживание *сопричастности* к этому процессу.

Безопасность и гармония – это взаимообусловленные жизненно важные состояния в системе *человек – техника - природа*.

Безопасность – одно из объективных условий, способствующих достижению и сохранению гармонии. Она для гармонии необходима, но недостаточна, если отсутствует внутренняя ориентация на гармонию, ответственность за её расширение.

Достижение **гармонии** в системе *человек – техника - природа* повышает уровень безопасности как каждого элемента, так и всей системы

Что значит для Вас благо, польза?

Как соотносятся благо (базовая ценность) и безопасность (базовая потребность)?

Жизнь во благо: какая она, каковы её условия?

Развернутый вариант ответа на этот вопрос сформулируйте после проведения игры.

Одним из показателей безопасности жизнедеятельности в конкретном государстве является прогнозируемая продолжительность жизни при рождении. Индивидуальная продолжительность жизни в основном есть результат наследственности и безопасной жизнедеятельности индивида.

Жить долго представляется возможным, если, во-первых, вы от природы физически и психически здоровы и стремитесь к поддержанию здоровья, во-вторых, общество, в котором вам приходится жить, обладает достаточно высоким уровнем безопасности (социальной, экологической и др.) и развивает медицину, науку, технику, образование.

Жить счастливо невозможно, если вы не стремитесь к гармонии с самим собой и с окружающим миром (людьми, природой). Но **окружающий мир** – это не некое безликое бесформенное застывшее явление, а

- *конкретные люди*, живущие по своим ценностям, выработавшие свое кредо в жизни, с которыми вы сталкиваетесь, пытаетесь выстроить отно-

шения; от их поведения зависит качество вашего образования, успешная карьера, реализация интересов;

- *конкретная социокультурная и экологическая среда*, в которой каждый из вас укоренен и испытывает на себе её влияние и в то же время изменяет её в лучшую или худшую сторону.

Итак, каждый из нас строит свой внутренний мир согласно принимаемым ценностям, испытывая влияние окружающего мира и одновременно преобразуя его, достигая (или не достигая) в результате долгой счастливой жизни.

Как Вы понимаете счастье, счастливую жизнь?

Допустимо ли выразить понимание счастья через гармонию?

Как соотносятся ощущение гармонии и безопасности личности?*

На этот процесс оказывает влияние комплекс факторов (внешних и внутренних), определяющих ощущение (состояние) гармонии и безопасности человеком.

В понимании людьми условий счастливой жизни существует принципиальное различие. У одних доминирует зависимость от **внешних** факторов (материальное богатство, успешное движение вверх по карьерной лестнице, «быть как все» или «не хуже других»), у вторых – от **внутренних** (делать добро, заниматься творчеством, совершенствовать себя и др.).

Попытка управления этими факторами со стороны человека выводит его на **три основные типа поведения**:

Пре-ступление – ради реализации своих интересов, потребностей (например, успешной карьеры, получения экономической выгоды) человек готов на все: переступить моральные, правовые нормы, по достижении цели склонен устанавливать свои правила в ущерб интересам других, причиняя вред природе. Многие техногенные аварии и катастрофы имеют причиной экономии средств на качественном оборудовании, его своевременном ремонте или замене, на обучение персонала и т.д.

Адаптация (в смысле мимезис) – человек подстраивается, приспособляется под внешние условия, правила, старается соответствовать принятым нормам в обществе, профессиональном коллективе, модной тусовке. Пытается быть, по крайней мере, «не хуже других» («модным», «современным») в основном ради личной выгоды*. Подобное поведение лежит в основе распространения социальных опасностей (алкоголизм, курение, наркомания, анорексия, подростковая преступность, фанатизм и др.)

Созидание – человек выбирает путь творчества, способен на поступок во имя общего безопасного благополучия, на совершенствование окружающего мира, а не на противопоставление ему узколичностных (групповых) интересов. При этом цели общего безопасного благополучия и индивидуальные склонности человека органически совпадают. Человек испытывает радость творчества, ощущает гармонию с миром, приобретает духовное богатство, а материальная сторона, как правило, является средством для творческой деятельности.

Но в реальной жизни, конечно, все обстоит не так просто. В жизни каждый из нас может реализовывать все три типа поведения. Речь может идти, во-первых, о разных типологических проявлениях в разных отношениях. К примеру, в своей профессиональной деятельности (или хобби) мы создаем, приспосабливаемся по отношению к педагогу, начальству и ведем себя как разрушители, диктаторы у себя дома или в отношениях с подчиненными, друзьями, младшими по возрасту, соседями.

Кроме внутренних факторов на жизнь человека влияют **факторы внешней среды**. Человек может оценивать их влияние как позитивное или негативное, случайное или «по заслугам».

Объективно же внешние факторы задают определенные рамки, нормы, ограничения (например, юридические законы, экологические нормы, стандарты, правила), нарушение которых чревато привлечением к административной, уголовной ответственности и т.д., «наказанием» в виде потери здоровья (и жизни), имущества, места работы, лишения свободы, штрафа, распада семьи.

Качество социокультурной среды в виде развитых и доступных медицинских услуг, социальных льгот и гарантий, разнообразия культурных услуг служит благоприятным фактором экономической, социальной стабильности общества и успешности, поддержания здоровья граждан.

Цитата для размышления

*Как заметил **Бертран Рассел** «нет способа заставить людей делать вещи, которые они не желают делать. Можно изменить их желания какой-то системой поощрений и штрафов, среди которых социальное одобрение и неодобрение играли бы не последнюю роль».²*

Ограничителями «своеволия» человека могут быть природа, законодательная и судебная власти, начальство, члены семьи, общественное мнение.

² Рассел Б. Почему я не христианин Москва, Политиздат, 1987.

Действие внешних факторов может восприниматься и как «вознаграждение»: за здоровый образ жизни – крепкое здоровье; за хорошее поведение – подарок, похвалу; за заслуги перед коллективом – премию, повышение по службе, уважение коллег; за бескорыстную любовь и дружбу – любовь близких и друзей.

Чтобы разобраться, как же все эти хитросплетения личного и социального отражаются на безопасности человека, его здоровье и долголетию, попробуем смоделировать процесс и результаты разных ценностно задаваемых стратегий поведения в игровой форме.

3 Характеристика имитируемой социально-антропологической системы

Действие игры разворачивается в условной **социально-антропологической системе***. Все играющие – члены одного социума с условно оптимальным уровнем социокультурного развития и безопасными условиями жизни.

Члены общества, реализуя свои базовые ценности, вступают в отношения друг с другом (семейные, профессиональные, дружеские, контрольно-надзорные) с определенными целями: заработать деньги, самореализоваться, жить долго здоровым.

Для каждого члена социума в течение одного жизненного цикла, равного месяцу, может быть реализовано одно из следующих пяти решений: **преступление, адаптация, созидание, наказание, награда**. Первые три стратегии характеризуют поведение человека как по отношению к другим членам общества, так и к себе. Последние две стратегии позволяют игрокам выполнять функцию внешнего контроля и управления по отношению к другим членам общества.

В первом случае (решение *Преступление*) человек получает довольно много материальных благ в данный жизненный цикл в связи экономией сил, средств и времени на «дорогостоящем» согласовании своих интересов с общественными, на поддержании внутреннего психического равновесия, физического здоровья. Это позиция – «Я – Лидер, все остальные – средства», «Правда всегда за мной», «Я добьюсь своего любой ценой», «Сначала дело – потом отрыв по полной».

Однако каждое своевольное действие, сопряженное с определенным насилием (словом, действием) в индивидуальном движении к власти, нарушает устой, равновесие в социуме, понижает его качество и ведет к дисгармонии, кризису, повышению уровня рисков. Это в свою очередь влияет на ухудшение условий жизни, снижение безопасности и благосостояния других членов общества.

Пренебрежение своим психическим и физическим здоровьем (употребление алкоголя, курение, нарушение времени для сна, недостаток физической нагрузки, психическое перенапряжение и стресс) по причине лени или в погоне за максимальной прибылью, максимумом благ впоследствии приведет к снижению работоспособности, заболеваниям, духовной деградации.

Во втором случае (решение *Адаптация*) человек приспособливается к тому, что принято. При этом он может в разных ситуациях руководствоваться как нормами, принятыми по принципу пре-ступления, так и созидания. Например, по принципу пре-ступления это может быть следование моде на худобу до стадии анорексии; выполнение аморальных, асоциальных требований в некоторых молодежных субкультурах, чтобы стать своим (вплоть до насилия и даже убийства другого человека); участие в коррупционных схемах, укрывании налогов, чтобы удержаться на рабочем месте); «бить младших, потому что и меня били».

Может быть адаптация на основе созидания: участие в экологическом движении, потому что это модно; соблюдение рекомендованного врачом режима дня, диеты; следование советам модных стилистов в одежде, имидже; выполнение домашнего задания, самостоятельной работы по учебному предмету, потому что таково требование уклада школы; четкое следование инструкциям, технологиям при выполнении профессиональных обязанностей. В случае решения Адаптация человек получает меньше материальной прибыли, иных благ, чем при первом решении. В целом влияние такой позиции на состояние здоровья самого человека, качество жизни и безопасность социума может быть позитивным, негативным или нейтральным.

В третьем случае (решение *Созидание*) человеку обеспечивается незначительный, но постоянный материальный доход, пакет необходимых благ. Для Созидателя преимущественное значение имеют внутренние факторы благополучия, поэтому он готов продолжать творить и тем самым поддерживать себя и социум, даже когда установились тяжелые условия жизни (многие поэты, художники, писатели творили в условиях полной нищеты, во время войны, в ссылках или на каторгах; педагоги, врачи трудятся за весьма скромную зарплату), когда все ресурсы исчерпаны «хищниками» и сами «хищники» покинули эту территорию.

В благоприятных, безопасных социальных условиях человек-созидатель ориентируется на духовные блага: внутренний покой, удовлетворение от того, что делает (или не делает, просто созерцает небо), здоровье, продление продуктивного периода жизни (при этом не исключается действие несчастного случая и иных независимых от воли человека факторов). Он выделяет время для сна, оздоровительных процедур, занятий творчеством, приготовления здоровой пи-

щи, воспитания детей, помощи нуждающимся, создавая предпосылки для долгой, гармоничной жизни и крепкого здоровья.

Такая стратегия поведения не может быть доминирующей в обществе, но способна повысить социокультурный уровень и духовную безопасность всего социума и создать образцы ведения здорового образа жизни, способов гармонизации своего развития.

В четвертом случае (решение *Наказание*) человек не участвует в продуктивной деятельности, а тратит время и деньги на восстановление справедливости (и добро должно быть с кулаками, противление злу силой), исполнение наказания в случае пренебрежения законами, правилами, нормами в течение текущего месяца. По правилам игры обнаруживаются все члены общества, осуществившие в данном месяце *Пре-ступление*. При этом, вместо большой прибыли они получают материальное наказание (штраф, издержки судебных процессов, затраты на медицинские услуги) и теряют время (на лечение, участие в судебных процессах, пребывание в местах заключения). Но и наказывающий несет некоторые убытки и теряет продуктивное время по результатам данного жизненного цикла – ведь он вместо своей основной работы выполняет в этот период контролирующие функции.

В пятом случае (решение *Награда*) человек вместо того, чтобы заниматься любимым делом или прибыльным бизнесом принимает участие в волонтерском движении, экологических акциях, социальных проектах, жертвует деньги нуждающимся и т.п. В результате субъекты (те, кто выбрал Созидание), во благо которых трудился человек в этом жизненном цикле, получают дополнительные материальные, моральные, культурные блага. Человек, выбравший путь Служения (служитель*) во благо других, по результатам данного жизненного цикла несет некоторые финансовые, временные потери, но эти траты отличается продуктивностью, и человек, осуществляющий служение, рано или поздно тоже получит «награду». Что посеешь, то и пожнешь.

Один раз в 12 месяцев в результате социальной самоорганизации (стечения обстоятельств, или удачных социальных реформ/экспериментов, счастливого случая, действия «закона бумеранга») происходит повышение качества социокультурной жизни общества, от чего благосостояние и безопасность его граждан тоже будет расти.

Игра протекает в виде периодов, равных месячному жизненному циклу. Всего таких периодов 36, то есть в игре имитируется трехлетний отрезок времени. При наличии учебного времени можно увеличить до четырех лет.

В каждом периоде игроки принимают одно решение из рассмотренных выше. Каждому решению, принятому на текущий месяц, соответствует опреде-

ленный размер материальных благ/убытков и времени продляющего/укорачивающего жизнь, получаемых по итогам жизнедеятельности за этот период.

Задача участников игры – зарабатывать деньги, самореализовываться, но при этом сохранить собственное здоровье, продлить жизнь и обеспечить нормальные условия жизни, безопасное благополучие в социуме, т.е. стремиться к оптимуму и гармонии.

Показатели суммарной прибыли и дополнительные годы жизни являются формальными критериями победы игроков. Исходя из этого, в конце игры выявляют двух формальных победителей.

Все решения принимаются участниками игры анонимно: каждый из них делает записи в своем листе решений, не показывая его другим игрокам. Только ведущий знает, кто какое решение принял в этом месяце. Участники же игры могут лишь догадываться, кто конкретно является хищником в текущем периоде, то есть кто виноват в ухудшения качества социокультурной среды, кто идет по головам ради собственных интересов, снижая безопасность и благосостояние «соседей».

В игровую схему заложена возможность координации своих действий участниками игры. Для этого каждый восьмой месяц проводятся 1-3-х минутные совещания, на которых игроки могут договориться между собой о тех или иных действиях в последующие месяцы. Однако по правилам игры эти соглашения носят рекомендательный характер. Любой игрок ради личной выгоды имеет возможность нарушить достигнутые договоренности, что может дать ему заметные дополнительные преимущества перед остальными.

Поскольку решения принимаются анонимно, возникают дополнительные соблазны нелояльного поведения. Все это делает непредсказуемым результат каждой конкретной игры.

Подобная схема позволяет проявиться одному из аспектов познавательного потенциала игры. Данный аспект заключается в получении ответов на следующие вопросы:

- ***сформируется ли в процессе игры социум, реализующий выгодную для всех стратегию (культуру безопасности)?***
- ***сумеют ли игроки выявить и оценить потенциальную пользу или опасности каждой из индивидуальных стратегий для самого человека, его здоровья и всего социума?***
- ***будет ли сконструирован в игре эффективный общественный механизм защиты и стимулирования индивидуальных стратегий для повышения безопасного благополучия и здоровьесбережения в моделируемой системе?***

Эти и другие вопросы могут быть поставлены ведущим перед каждой конкретной игрой.

Таким образом, в игре имитируются процессы функционирования упрощенной социально-антропологической системы, которая включает в себя следующие элементы (рисунок 1):

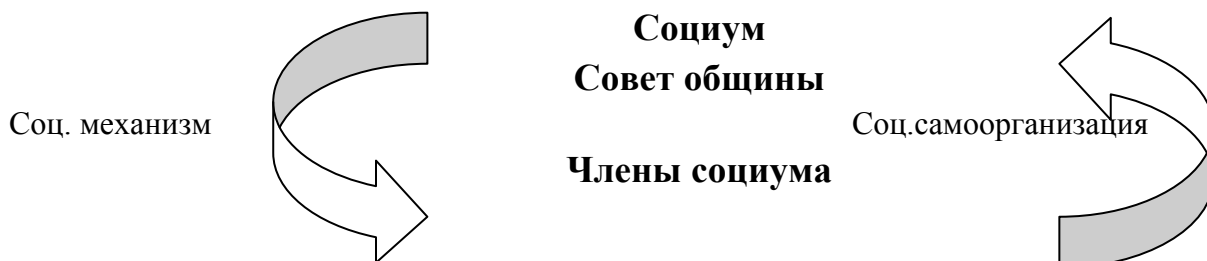


Рисунок 1 – Модель социально-антропологической системы

а) **социум**, являющийся источником материальных и духовных благ, необходимых для достижения членами общества счастья и долгих лет жизни. Качество социокультурной среды может сильно меняться (от комфортной до социально опасной) в зависимости от количества хищнических или созидательных действий членов социума, а также и от действия случайных факторов (в виде удачного социального эксперимента, случая);

б) **члены социума**, осуществляющие жизнедеятельность с месячным циклом, могут принимать различные решения относительно личной стратегии поведения, заключать друг с другом разнообразные соглашения. Каждому решению соответствует определенная величина прибыли или убытков, потери времени, здоровья в данном месяце. Кроме того, некоторые решения имеют отложенное влияние, то есть влияют на величину прибыли/убытков, продолжительность жизни в будущем.

Цель каждого члена социума заключается в получении максимальной суммарной прибыли и долгой счастливой жизни за весь период функционирования игровой социально-антропологической системы;

в) **Совет общины** – совещательный орган управления, работающий с периодичностью один раз в 8 месяцев. Вырабатываемые Советом решения и соглашения носят рекомендательный характер;

г) **социальный механизм**, представляющий собой совокупность правил, по которым определяются последствия принятых индивидуальных решений;

д) **социальная самоорганизация**, который один раз в 12 месяцев воздействует на качество социокультурной среды, в результате действия которого происходит самоорганизация социума. Интенсивность самоорганизации социума является случайной величиной.

Между перечисленными элементами социально-антропологической системы существуют разнообразные связи.

Для моделирования различных аспектов функционирования данной системы используются разнообразные приемы:

1) для имитации благосостояния и безопасности социума применяется информационная табличная модель в виде матрицы «*Состояние социума*» (приложение В);

2) процессы взаимовлияния индивидуальных стратегий поведения и социокультурного качества среды моделируются совокупностью правил выполнения игровых ходов, то есть своеобразной алгоритмической моделью;

3) существенное место в моделировании рассматриваемой системы занимает ролевая имитация: участники игры принимают решения, руководствуясь ценностями и соображениями, которыми должны руководствоваться, по их мнению, зрелые члены общества.

4 Механизм моделирования

Более подробное содержание игровой имитационной модели заключается в следующем.

Социокультурное состояние общества в каждый момент времени отражается индикатором на матрице «*Состояние социума*». В начале игры качество социокультурной среды в обществе находится на среднем уровне, что и обозначается *индикатором* (приложение В, нулевая строка, позиция 5). В зависимости от действий игроков и божьего промысла качество социокультурной среды в обществе может ухудшаться или улучшаться. Соответственно этому индикатор перемещается по строкам и позициям игровой матрицы.

Рассмотрим подробнее механизм моделирования состояния социума с помощью матрицы. Матрица разбита на строки и позиции. Каждая строка соответствует определенному уровню качества социокультурной среды в обществе, что находит отражение в количестве очков, которые можно получить в данный месяц в случае *пре-ступления* или *адаптации*. Например, нулевая строка матрицы предусматривает 100 очков прибыли для решения 1 (*Пре-ступление*) и 35 очков для решения 2 (*Адаптация*).

Выделено три группы строк матрицы. Первая группа строк характеризует качество комфортной социокультурной среды в обществе. Этим строкам соответствует наибольший уровень материальной прибыли (от 177 до 146 очков при *пре-ступлении* и от 127 до 92 очков при *Адаптации*). Этим строкам соответствует наибольший уровень материальных благ людей. Здесь даже решение 2 обеспечивает прибыль, сопоставимую с прибылью для решения 1 по нулевой строке.

Вторая группа строк матрицы характеризует качество оптимальной социокультурной среды.

Третья группа строк матрицы предназначена для характеристики кризисных условий общества. Две верхних строки этой группы дают какую-то прибыль для решения 2, а три нижних строки означают абсолютную убыточность для конформистов. Стабильную прибыль без дальнейшего ущерба для социума приносит только решение 3.

Раз в 12 месяцев путем бросания игральных костей (кубиков) разыгрывается «счастливый случай». Таким образом, определяют, насколько произошла самоорганизация в социуме.

Каждая строка матрицы содержит 8 позиций. Каждое решение 1 (*Преступление*) сдвигает индикатор на одну позицию влево. Как только индикатор проходит крайнюю левую позицию данной строки, он смещается на нижерасположенную строку матрицы в крайнее правое положение, откуда продолжает свое движение влево при каждом новом *Преступлении*.

Вверх по строкам матрицы индикатор движется таким же образом, но в обратном направлении.

Раз в 12 месяцев путем бросания двух игральных костей разыгрывается божий промысел. Сумма показаний этих костей определяет число позиций, на которое вправо по строке должен сместиться индикатор.

Каждый игровой цикл игроки принимают одно из пяти решений, определяющих стратегию их поведения в наступающем месяце. Начисление соответствующих этим решениям очков и их последствия для других игроков и социума определяются следующими правилами. Матрица «*Состояние социума*» показывает, сколько очков можно получить, если принять решение 1 или решение 2.

Приняв решение 3 (*Созидание*), вы получите гарантированную, но очень маленькую прибыль, равную 20 очкам за месяц и 2 месяцам жизни.

Решения 4 (*Наказание*) и 5 (*Награда*) приносят небольшие убытки для их авторов, но оказывают сильное влияние на других игроков. Человек, принявший решение 4, штрафует всех членов социума, осуществивших в этом месяце *Преступление*. Игроки, принявшие решение 4, получают по минус 8 очков в прибыли и минус 6 месяцев жизни. Если контролирующими функциями будут заниматься несколько человек, расходы на эту деятельность они будут делить между собой. Игроки, принявшие решение 1, вместо запланированной прибыли получают по минус 20 очков и минус 20 месяцев жизни.

Человек, принявший решение 5, получает материальные убытки в размере 8 очков, но плюс 6 месяцев жизни. Если служением занимаются несколько предприятий (человек), их убытки поровну делятся между ними. Игроки, при-

нявшие в этом месяце решение 3, получают дополнительно по 10 очков. Величина премии не зависит от числа принятых в этом месяце решений 5.

Согласно правилам игры каждый восьмой месяц проводится 3-х минутное заседание Совета общины, на котором граждане путем прямых переговоров могут вырабатывать стратегию коллективного поведения.

Вместе с тем, все принимаемые на Совете общины решения носят рекомендательный характер: если кто-то из игроков не согласен с принятым решением, он имеет право поступать так, как считает нужным, не предупреждая других игроков о своем выходе из соглашения. Вне этих отрезков времени разговаривать друг с другом игрокам не разрешается.

5 Организация игры

Учебно-методическое обеспечение

1 Методические указания к имитационной игре «Ценности культуры безопасности»

2 Учетная форма игроков (Приложение А);

3 Учетная форма ведущего (Приложение Б);

4 Матрица «Состояние социума» (Приложение В);

5 Итоговая таблица игры (Приложение Г).

Количество играющих – от 5 до 20. Если до 5 человек, то каждый играет самостоятельно, а если больше 5-ти, то целесообразно поделить группу на микрогруппы по 2-3 человека, но не более. Команды размещаются за отдельными столами.

Результаты коллективной деятельности зависят от наличия в игровой группе лидера, который взял бы на себя роль руководителя при обсуждении и принятии решений.

Ниже приводится примерный сценарный план имитационной игры «Ценности культуры безопасности».

1 Раздача игровых форм и вводный инструктаж.

2 Разбор примеров и ответы на вопросы.

3 Принятие игроками решения и его регистрация.

4 Учет ведущим всех решений, изменение матрицы.

5 Назначение очков, их запись и суммирование.

6 Метание игровых костей, имитирующее божий промысел.

7 Перемещение индикатора по матрице.

Эпизоды 6-7 повторяются в течение игры 3 раза перед маем.

8 Выступления на заседаниях Совета общины.

9 Принятие согласованных решений.

Эпизоды 8-9 повторяются в течение игры 2 раз с интервалом в 12 месяцев.

10 Подсчет числа принятых игроками решений.

11 Определение победителя, результатов жизнедеятельности и индивидуальных стратегий поведения.

12 Регистрация структуры решений каждого игрока.

13 Выведение причинно-следственных связей и комментарии.

14 Разработка аксиологического проекта (на выбор: счастливой, безопасной, долгой жизни)

6 Подведение итогов игры

Большое значение в реализации познавательного потенциала игры имеет обсуждение ее итогов. На этом этапе определяются победители, оцениваются результаты реализации ценностно ориентированных стратегий поведения, анализируются причинно-следственные связи моделируемой системы и обсуждаются основные уроки игрового эксперимента.

В рамках условной социальной системы воссоздается противоречие между индивидуально ожидаемым, задаваемым базовыми ценностями, результатом (здоровье, долгая жизнь, блага) и реальным внешне обусловленным.

Разрешение этого противоречия возможно как в пользу деструктивных (пре-ступных) индивидуальных устремлений, так в пользу созидательных, несущих позитивный заряд для развития общества.

В первом случае аморальный стиль поведения, направленный на получение максимальной прибыли любой ценой, приводит к экономическому процветанию, но духовному кризису социальной системы, пренебрежению жизнью и здоровьем одних в угоду другим. Об этом пути развития общества (так называемый либерализм) пишет Бернард Мандевиль в басне о пчелах³.

Басня о пчелах (краткое изложение)

Было общество пчел, которые заботились только о себе и были чрезвычайно эгоистичны. Но они были не агрессивны. Жили, руководствуясь только своими интересами, материальным комфортом. Они были безразличны к страданиям ближних. Их цель – наслаждение, богатство* и накопление. Общество

³ Мандевиль Б. Басня о пчелах. Мысль, 1974. 376 с

совершенно бессовестное и аморальное. Но богатое. И тогда пчелы решили обратиться к Богу, сказав, что у нас все есть, но нет совести. Не мог бы ты, Бог, дать нам совесть. И бог послушал пчел, и дал им совесть*. И тогда пчелы вместо того чтобы заниматься накоплением, захватом, стали помогать ближнему, отдавать последнюю рубашку. Стали вести себя альтруистически, так как чувствовали, что забота только о себе – самый аморальный жизненный проект. Это общество стало очень моральным, искренним, любвеобильным, справедливым, благим. Но стало бедным. Никто больше не зарабатывал. Это казалось стыдным, так как совесть не позволяла заботиться о себе и заставляла заботиться о других.

И общество стало нищать, нищать. И в какой-то момент пчелы обратились к Богу «Забери у нас совесть, мы совсем обнищали». И бог ответил, что это последняя ваша просьба. Совесть у вас заберу, но больше уже никогда не дам. Живите как хотите». И забрал совесть. И общество опять разбогатело. Но пчелы уже поняли, что если они будут моральны (раньше они этого не знали), то они будут нищими. Они уже осознанно выбрали путь эгоизма и аморализма, осознанное наплевательство на ближнего.

Мандевиль утверждает, что только общество без совести будет процветающим, и нет надобности обращаться к Богу за совестью.

Мораль басни такова: совесть – символ нищеты, любовь к ближнему – это потеря материального комфортного существования.

Во втором случае моральный стиль поведения, ориентированный на оптимум в зарабатывании денег, организации отдыха, благотворительности, творчестве, заботе о ближнем без приучения к тунеядству, противление злу силой способны привести к процветанию общества, обеспечить устойчивое, гармоничное развитие всей социально-антропологической системы в течение любого обозримого периода времени, сохраняя оптимальный уровень удовлетворения как общественных, так и индивидуальных интересов, а также создать предпосылки здоровья граждан на долгие годы. Средством разрешения противоречий служат базовые ценности игроков – членов социума и социальный механизм, выработанный игроками на основе самоуправления.

Базовые ценности являются результатом рефлексии (переосмысления) реализации трех основных ценностно задаваемых стратегий поведения.

Для эффективной реализации социального механизма создаются законодательный и исполнительный органы (Совет общины и игроки, осуществляющие контрольные функции). Реализация контрольно-карательных функций по отношению к нарушителям принятых в игре соглашений требует определенных затрат. Существует некоторая оптимальная величина частоты применения

штрафных санкций. Этой величине соответствуют неизбежные для данного варианта общества издержки. И на эти издержки надо идти с открытыми глазами. Любой другой вариант дает еще большие потери, вплоть до деградации и полной утраты безопасности.

Выводы игры примерно таковы:

1 Существует определенная зависимость между индивидуальным поведением на основе тех или иных базовых ценностей сейчас и здоровьем, счастьем, долголетием человека в будущем (береги честь смолоду).

2 Эта зависимость опосредуется влиянием человека на общество и затем общества на человека (не плюй в колодец – доведется напиться, закон бумеранга).

3 Любое управление (осуществление награды, наказания) стоит денег и траты времени. Хотя при воспитании сознательности и ответственности граждан затраты на наказание могут быть снижены, а на награды увеличены.

4 Достижение оптимума между удовлетворением общественных и индивидуальных интересов – залог безопасности и процветания общества и роста благосостояния, сохранения здоровья, продолжительности жизни населения.

По результатам игры каждая команда готовит краткий доклад, в котором рекомендуется отразить следующие **основные вопросы**:

1 Каковы причинно-следственные связи в имитируемой социально-антропологической системе?

2 В чем польза и опасности каждой из индивидуальных ценностно задаваемых стратегий для человека, его здоровья и безопасного благополучия социума?

3 В чем заключается эффективный индивидуальный и общественный механизм здоровьесбережения и обеспечения безопасности жизни?

4 Разработайте аксиологический проект гармоничной социально-антропологической системы.

Пример аксиологического проекта (по статье «Благая жизнь» В.Н. Сагатовского)

Благая жизнь – это

- 1) когда общее дело* и индивидуальные склонности человека органически совпадают;
- 2) когда «богатая внутренняя душевно-духовная жизнь обесценивает значимость внешней «суеты сует»;
- 3) **базовые ценности:** самоценность созерцания, деятельности, творчества и гармонии в отношениях с миром и другими людьми. Человек ориентируется, прежде всего, на внутреннюю потребность всех этих проявлений, а не на их значимость для прагматического приспособления или своевольного самоутверждения.

Созерцание. Способность бескорыстно созерцать красоту бытия – краеугольный камень самодостаточности счастья. На бескорыстном созерцании зиждется любовь к миру:

*Я слушаю Землю.
И взором вбираю в себя.
Я внемлю тебе, Земля, внемлю.
И я люблю тебя.*



Деятельность. Все то, что совершается нами не как чуждое и насильственно навязанное, воспринимается как самоценный процесс. Это можно пояснить примером дзэн-буддистской мудрости: «Как удивительно это, как таинственно! Я приношу дрова, я таскаю воду». Любое мгновение предстает не как средство по отношению к «прекрасному будущему» или властному самоутвер-

ждению, но как само по себе содержащее вечность, прекрасное в своей самодостаточности.

Творчество. «Ну, кто же теперь работает ради идеи?» – снисходительно вопрошают «креативные» (в смысле умения залезть в чужой карман) и «успешные». Да, наверное, как и всегда, есть те, у кого есть созидательные идеи, без разработки и реализации которых их жизнь теряет смысл. Такие люди не могут не изобретать, не писать стихи, не создавать теории и т.д.

Гармония. Ориентация во всех своих проявлениях на гармонию с миром и другими людьми задает тот контекст, в рамках которого все, выше рассмотренные качества, образуют такую целостность, которая позволяет говорить о созидательной направленности.

Условиями благой жизни являются глубинная любовь к природе, к подлинной культуре, к проявлениям иной человеческой субъективности (кроме преступных) и к основе основ – к духовному уровню бытия.

Воля к любви против воли к власти!



Список литературы

- 1 Атаманова, Р. И. Деловая игра: сущность, методика конструирования и проведения [Текст] / Р. И. Атаманова. – М. : Высш. шк., 2001.
- 2 Вербицкий, А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход [Текст]/ А. А. Вербицкий. – М. : Высш. шк., 1991. – 207 с.
- 3 Девисилов, В. А. Культура безопасности – важнейший фактор устойчивого развития России (проект концепции национальной образовательной политики в области безопасности. URL: devesil@mx.bmstu.ru
- 4 Платов, В. Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение [Текст] : учебник / В. Я. Платов. – М. : Профиздат, 1991. – 156 с.
- 5 Рассел, Б. Почему я не христианин [Текст] / Б. Рассел. – М. : Политиздат, 1987.
- 6 Сагатовский, В. Н. Философия антропокосмизма: авторский словарь [Текст] / В. Н. Сагатовский. – СПб., 2012. – 118 с.
- 7 Сагатовский, В. Н. Благая жизнь [Текст] / В. Н. Сагатовский. URL: http://sagatovskij.ucoz.ru/publ/blagaja_zhizn (дата обращения 19.06.2013).
- 8 Смолкин, А. М. Методы активного обучения [Текст] : науч.-метод. пособие / А. М. Смолкин. – М. : Высш. шк., 1991. – 176 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение А

Учетная форма игроков

Дата «__» _____ 20 г.

Группа:

Фамилия:

Коды решений и правила начисления очков и месяцев жизни:

1 – *Пре-ступление* (по таблице, при решении «4»: -20 очков, - 6 мес.)

2 – *Адаптация* (по таблице)

3 – *Созидание* (+20 очков, +2 мес.)

4 – *Наказание* (-8 очков, -2 мес.)

5 – *Награда* (-8 очков, +2 мес.)

| Месяц | Код решения | Очки | Время, Месс. | Всего очки/мес. | Месяц | Код решения | Очки | Время, мес. | Всего очки/мес. |
|----------------|-------------|------|--------------|-----------------|----------------|-------------|------|-------------|-----------------|
| 1 | | | | | 19 | | | | |
| 2 | | | | | 20 | | | | |
| 3 | | | | | 21 | | | | |
| 4 | | | | | 22 | | | | |
| 5 с.с. | | | | | 23 | | | | |
| 6 | | | | | 24 С | | | | |
| 7 | | | | | 25 | | | | |
| 8 | | | | | 26 | | | | |
| 9 | | | | | 27 | | | | |
| 10 | | | | | 28 | | | | |
| 11 | | | | | 29 с.с. | | | | |
| 12 С | | | | | 30 | | | | |
| 13 | | | | | 31 | | | | |
| 14 | | | | | 32 | | | | |
| 15 | | | | | 33 | | | | |
| 16 | | | | | 34 | | | | |
| 17 с.с. | | | | | 35 | | | | |
| 18 | | | | | 36 | | | | |

С – совет общины

с.с. – социальна самоорганизация

Итоговая таблица игроков

| Шифр решения | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Всего (очков/мес.) |
|-----------------------|---|---|---|---|---|--------------------|
| Принято решений | | | | | | |
| Наказано (очков/мес.) | | | | | | |
| Награда (очков/мес.) | | | | | | |

Учетная форма ведущего

Коды решений и правила начисления очков и месяцев жизни:

- 1 – *Пре-ступление* (по таблице, при решении «4»: - 20 очков, - 6 мес.)
- 2 – *Адаптация* (по таблице)
- 3 – *Созидание* (+20 очков, +2 мес.)\
- 4 – *Наказание* (-8 очков, -2 мес.)
- 5 – *Награда* (-8 очков, +2 мес.)

| Месяц | Количество решений с кодом | | | | | Месяц | Количество решений с кодом | | | | |
|----------------|----------------------------|---|---|---|---|----------------|----------------------------|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | | | | | | 19 | | | | | |
| 2 | | | | | | 20 | | | | | |
| 3 | | | | | | 21 | | | | | |
| 4 | | | | | | 22 | | | | | |
| 5 с.с. | | | | | | 23 | | | | | |
| 6 | | | | | | 24 С | | | | | |
| 7 | | | | | | 25 | | | | | |
| 8 С | | | | | | 26 | | | | | |
| 9 | | | | | | 27 | | | | | |
| 10 | | | | | | 28 | | | | | |
| 11 | | | | | | 29 с.с. | | | | | |
| 12 | | | | | | 30 | | | | | |
| 13 | | | | | | 31 | | | | | |
| 14 | | | | | | 32 С | | | | | |
| 15 | | | | | | 33 | | | | | |
| 16 С | | | | | | 34 | | | | | |
| 17 с.с. | | | | | | 35 | | | | | |
| 18 | | | | | | 36 | | | | | |

С- совет общины

с.с.– социальная самоорганизация

Состояние социума

| Характеристика социокультурной среды | Позиция строки | | | | | | | | Очки для решений | |
|--------------------------------------|----------------|---|---|---|---|---|---|---|------------------|-----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 1 | 2 |
| Комфортная | | | | | | | | | 177 | 127 |
| | | | | | | | | | 161 | 111 |
| | | | | | | | | | 146 | 92 |
| Допустимая | | | | | | | | | 133 | 79 |
| | | | | | | | | | 121 | 63 |
| | | | | | | | | | 110 | 40 |
| | | | | | * | | | | 100 | 35 |
| | | | | | | | | | 80 | 28 |
| | | | | | | | | | 64 | 21 |
| | | | | | | | | | 51 | 14 |
| Критическая | | | | | | | | | 41 | 7 |
| | | | | | | | | | 33 | 3 |
| | | | | | | | | | 26 | -3 |
| | | | | | | | | | 19 | -8 |
| | | | | | | | | | 5 | -20 |

* начальное положение индикатора

Итоговая таблица игры

| № команды | Число принятых решений | | | | | | Очки | Месяцы | Место | |
|-----------|------------------------|-----------------|---|-------|----------------------|---|------|--------|-------|---|
| | 1 | | 2 | 3 | | 4 | | | | 5 |
| | Всего | убыток очки/мес | | всего | премировано очки/мес | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |

СЛОВАРЬ

Аксиология (от греч. *axia* – ценность + *logos* – учение) – философское учение о *ценностях*. Философы всегда уделяли внимание человеческим ценностям: благу, добру, красоте и др. Но как особая область исследования А. сформировалась только в XX столетии. А. изучает природу ценностей, их место и роль в регуляции человеческой *деятельности*, их соотношение друг с другом.

Базовые ценности – *ценности*, составляющие основу *выбора потребностей* и *средств* их удовлетворения, совершаемого *субъектом* (отдельным человеком, *социальной группой*, типом *культуры*) в определенных *объективных условиях*. Набор, сочетание и характер модификации этих ценностей в каждом конкретном случае может быть весьма разнообразным, но их общую основу составляют ценности, на которые ориентированы *универсальные виды человеческой деятельности*.

Благо и счастье – *базовые ценности*, ориентирующие на *экстерогенный* и *интрогенный* аспекты *результата человеческой деятельности* в целом. Б. есть *основание* выбора и оценки результатов *жизнедеятельности* в соответствии с представлениями *субъекта* о его *статусе* в *системе субъектно-объектных, субъектно-субъектных субъектно-трансцендентных отношений*, а С. – такое же основание целостной оценки *внутренних переживаний* субъекта в связи *результатами его жизнедеятельности*.

В истории философии и в повседневной жизни приходится сталкиваться с весьма различными представлениями о Б. и С. Причину этого разнообразия хорошо понимал ещё Аристотель: «Люди образуют понятия блага и блаженства сообразно с жизнью, которую они ведут». Общей *тенденцией* в понимании Б. и С. является редукция (сведение) их к их частным проявлениям. Эта тенденция проявляется двояко: в сведении их к другим ценностям (например, Б. – к *пользе*, а С. – к *наслаждению*), либо в трактовке их как характеристик только одного из уровней упомянутых выше человекомирных отношений (например, отождествление Б. с Единым, как духовной основой мира у Платона, или сведение С. к удовлетворенности от своего статуса в субъектно-объектных отношениях в современной цивилизации). В советской философии Б. и С. сводились к их *моральному* аспекту.

В ноосферном мировоззрении Б. выступает как *развивающаяся гармония*, а С. – как переживание *сопричастности* к ней. Их *антиценности* – зло и несчастье – как принципиальное утверждение дисгармонии и выбор соответствующих («демонических») переживаний.

Благополучие – экстерогенная базовая ценность потребления. Конкретное содержание представлений о благополучии зависит от того, что данным субъектом воспринимается как благо и какое место занимает для него потребление среди других универсальных видов деятельности. Но инвариантным во всех этих представлениях остается то, что любое потребление ориентировано на получение так или иначе произведенного блага. Множество представлений о Б. располагается между двумя полюсами: минимумом и максимумом. В первом случае мы имеем дело с *аскетизмом*, во втором – с *потребительством*. Современная цивилизация, претендующая на глобальное господство, безусловно, является потребительской. С позиций философии развивающейся гармонии и *ноосферного* мировоззрения Б. привязывается к *оптимуму*. Потребление должно *гармонично* сочетаться с другими видами деятельности, не являясь ни высшей целью, ни всего лишь средством. Б. должно обеспечить *развивающуюся гармонию* всех субъектов потребления.

Богатство – интрогенная базовая ценность преобразования. В преобразовании как *самодетельности* его *результат* – богатство оценивается с позиций *меры* воплощения в нем самого человека, значимости его для самореализации субъекта. Для кого-то Б. – это максимум денег, для кого-то – максимум развития человеческих сущностных сил (Маркс), а для кого-то максимум приближения к божественному. Исторически Б. было связано именно с максимумом благ, с изобилием (в украинском языке «много» значит «богато»). В современной ситуации, когда ничем неограниченное преобразование становится чреватым *глобальной катастрофой*, пора связать результат и базовую ценность преобразования уже не с изобилием, но с мерой, обеспечивающей *развивающуюся гармонию*.

Власть – в широком смысле В. это любое принудительное воздействие: власть человека над природой, власть обстоятельств. В социальной философии и философской антропологии термин В. употребляется только относительно человека. 1. В. как отношение человека к *объективной реальности* и другим людям. *Средствами* установления властного отношения являются *непосредственное насилие, манипуляция сознанием, авторитет и право*. 2. В. как *социальный институт*, *необходимый* для управления *обществом, социальными группами* и институтами. *Действия* тех, кому принадлежит В., оправдываются служением общим интересам, но фактически такое служение осуществляется частично, подчиняясь в значительной степени «использованию служебного положения» в интересах правящих структур и господствующих в данном обществе социальных групп. Тем не менее, полное отрицание В., присущее *анархизму*

му, не является выходом из положения. 3. В. как *ценность*, на которую ориентируется такой уровень *общения* как *подчинение*. Здесь В. предстает как *конкретизация базовых ценностей* общения – *признания и самостоятельности*. Следует различать В. как необходимое средство для организации общественных отношений и В. как самоцель, когда она становится основной ценностью общения («Пусть не любят, зато боятся»). Принятие В. как *самоценности* характерно для *деструкторов*, а её использование для обеспечения *богатства* (в качестве «кормушки») – для *конформистов-прагматиков*. Именно представители этих *аксиологических типов*, прорываясь во власть, искажают её общественный смысл, *отчуждают* её от управляемой системы.

Выгода – *ценность*, на которую ориентируется *утилитарное общение*. Такая ценность уместна для регулирования чисто *ролевых* отношений, но следование ей за их пределами приводит к взаимному *отчуждению*. В., как правило, высоко стоит в *иерархии ценностей* у *конформистов*.

Гармония (от др.-греч. ἁρμονία – связь, стройность, соразмерность) – пытаюсь дать *общее определение* этого *понятия*, обычно говорят о согласии, согласованности, соответствии. Но эти понятия сами нуждаются в определениях. Следуя самой этимологии слова, Г. можно охарактеризовать как соразмерность, *взаимодополнительность элементов* по отношению друг к другу и объединяющей их *целостности*. Однако взаимодополнительность *необходима*, но ещё *недостаточна*, чтобы имела место гармония.

Когда поэты видят гармонию в *природе* (Ф. Тютчев: «Невозмутимый строй во всем, / Созвучье полное в природе»), они, наверное, не имеют в виду просто хорошо организованный геобиоценоз. Не отдавая порой себе отчета, они говорят о взаимодополнительности, основанной на *любви* поэта к природе (Ф. Тютчев: «Нет, моего к тебе пристрастья я скрыть не в силах, мать-земля») и предположении, что и одухотворенная природа тоже отвечает им любовью, принимает их в себя. Гармония это и есть соразмерность, взаимодополнительность, основанная на взаимной *любви*, т.е. *признании самоценности* друг друга. И совсем не обязательно эта взаимная любовь является *осознанной* (даже и на человеческом уровне).

Г., как и любые другие атрибуты, не следует *абсолютизировать*. Во-первых, не всякая гармония однозначно есть *добро*. Гармонические отношения внутри замкнутой *системы* могут наделять её особой разрушительной силой для других систем. Во-вторых, Г. неизбежно нарушается *изменениями*, идущими из *бесконечного* мира, и если она не реагирует адекватно на *процессы развития*, то может превратиться в застой.

Деструкторы (от лат. destructio – разрушение) – *аксиологический тип* человека, ориентирующийся на *ценность пре-ступления*, т.е. на самоутверждение в бытии любой ценой: *эгоцентризм* по отношению к себе, *нигилизм и потребительство* по отношению к другим. Реализует себя в качестве *идеолога зла*, «*вожака*» (от *политики* и *бизнеса* до криминалитета), *агрессивного люмпена*, в патологическом варианте – садиста. Разумеется, конкретный человек может быть Д. не во всех сферах жизни: шагающий по головам в своей карьере может любить, скажем, домашних животных; но надо выделять *главное отношение*.

Жизнедеятельность – это *существование, функционирование и развитие социально-антропологической целостности (САЦ) во взаимодополняющем единстве основных видов бытия*, которое в аспекте *объективной реальности* выступает как *естественноисторический процесс*, в аспекте *субъективной реальности* как *деятельность* и в аспекте *трансцендентной реальности* – как *глубинное общение*.

Жизненная позиция – *отношение человека к миру*, сочетающее в себе *направленность* и *установку* на её реализацию. Например, *эгоизм и альтруизм, оптимизм и пессимизм*.

Игра – 1. *Деятельность*, не имеющая непосредственной *утилитарной цели* (не ориентированная на такую *ценность* как *польза*), но имеющая *смысл* в самом *процессе, организуемом*, однако, по определенным *условным правилам*. Утилитарная значимость такой И. (например, *тренировка*) получается уже *опосредованно*. В английском языке для обозначения «*игры по правилам*» существует особый термин: *game*. 2. *Имитация* любого вида деятельности в *моделирующей* её условной ситуации, что выполняет *функцию* подготовки к соответствующей деятельности («*развивающие игры*»). 3. И. как *свободное самовыражение* в мире *возможностей* (в английском языке –*play* – «*игра без правил*»), где процесс деятельности является *самоценностью независимо* от его *результата*. 4. И. как *ценность*, на которую ориентирована игровая деятельность.

Только в двух последних смыслах *понятие* И. переходит на *категориальный* уровень. В современном обществе человек все более превращается в то, что И. Хейзинга обозначил как *Homo ludens* (человек играющий). При *гармоничном развитии* человека и общества И. как *свободное самовыражение* возможностей, как *радость* от самого процесса деятельности естественно вписывается в полноту жизни. Но И. как *доминирующая ценность* уводит нас в мир *виртуальной реальности*, что приводит к *отчуждению* от других видов деятельности и бытия. Маркс наивно полагал, что человек, получив свободное

время, употребит его на *творческое* саморазвитие. Увы, надежда пока не оправдалась: в *массовой культуре потребительского общества* девиз римского плебса «Хлеба и зрелищ» преобразовался в ориентацию на постоянные развлечения, на замену *полноты бытия* уходом в чисто игровую, в перспективе - в виртуальную реальность.

Конформизм (от лат. *conformis* – подобный) – приспособленчество, некритическое принятие того, что представляется *общепринятым, модным, престижным*. Такая *жизненная позиция* служит отличной средой для *манипуляции сознанием*.

Конформисты – *аксиологический тип человека*, ориентированный на такую ценность как *мимесис*, т.е. на *выгодное подражание*, а не на самостоятельный *выбор* («как все», «не хуже других»). Сегодня он комсомолец и марксист, а завтра – банкир, националист, постмодернист и т.п. А послезавтра? – По обстоятельствам. В определенном смысле история – это борьба за конформистов, перетягивание их на свою сторону.

Мимесис (от др.-греч. *Μίμησις* – подражатель) – А. Тойнби использовал этот термин для обозначения отношения правящего меньшинства к меньшинству творческому: прагматическое приспособление и использование чуждых по сути идей. В философии развивающейся гармонии М. – *базовая ценность*, на которую ориентируются *конформисты*: неосмысленное, но представляющееся *выгодным* подражание тому, что принято, *модно, престижно, «современно»*.

Образ жизни – *деятельность субъекта, выбираемая на основе базовых ценностей в определенных объективных условиях и духовной атмосфере*. О.ж. является характеристикой *жизнедеятельности социальноантропологической целостности* (САЦ).

Общее Дело – термин, введенный Н.Ф. Федоровым для обозначения деятельности, способной объединить человечество не в силу *утилитарных* соображений или вследствие сугубо *объективных тенденций*, но на духовной основе. Суть О. д. уйти от своекорыстного *индивидуализма* и *бизнесовой конкуренции* и объединиться на *соборной* основе совершенствования человечества и мира. Очевидно, что в наше время О. д. является разрешением *глобальных проблем* современности и движение к *ноосфере*.

Поступок – 1. *Действие* как проявление индивидуальности, обладающей ответственностью перед целым: событие неповторимого вхождения в бытие по определению М.М. Бахтина. П. есть не просто нечто «оригинальное» и «яркое», но *соборное* совершенствование и того, кто его совершает, и бытия в его полноте. 2. *Базовая ценность*, на которую ориентируются *созидатели* как аксиологический тип. 3. Термин для обозначения действия (*деятельности*) в том случае, когда требуется дать им целостную *оценку*, т.е. учесть не только *непосредственный результат*, но и характер *мотивации*. Такой подход напрочь забывается, когда торопятся дать поверхностный отчет («сделано столько-то...») или удовлетворяются сиюминутным результатом [Бахтин М.М. К философии поступка. // Философия и социология техники. М., 1986].

Потребительство – идеология и поведение, полагающие максимум потребления высшим смыслом жизни, а все остальные универсальные виды деятельности – лишь средствами или нежелательными помехами. Возникает при избытке того, что можно потреблять, массовой ориентации на потребление и недоразвитости ценностных ориентаций на другие виды деятельности. Культивирование П. выгодно тем, кто заинтересован в максимуме прибыли и отвлечении людей от критического отношения к такому образу жизни и манипуляции их сознанием: *деструкторы* свращают конформистов.

Потребление – один из универсальных видов деятельности. П. есть усвоение результатов других видов деятельности: *преобразования, общения, познания, эстетической деятельности* и т.д. *Базовыми ценностями* П. являются *благополучие* (получение благ) – *экстерогенная* ценность и *радость* – *интрогенная*. Неверно считать П. ни только *средством* для обеспечения других деятельностей (например, производства), ни высшей *целью* (позиция *потребительства*). П., как и любой другой универсальный вид деятельности, является одновременно и *самоценностью* и *средством* по отношению к другим видам. В своей полноте они оказываются *необходимыми и достаточными* для обеспечения развивающейся гармонии целого (общества и каждого отдельного человека).

Пре-ступление – базовая ценность, на которую ориентируются *деструкторы*. Во имя самоутверждения и собственного произвола они готовы нарушить любые запреты и ограничения – не только *правовые*, но и *моральные, нравственные, эстетические, религиозные*, испытывая особую *радость* азартного игрока при нарушении *чувства меры*: «все дозволено».

Своеволие – реализация установки на удовлетворение любых своих желаний, не считаясь ни с интересами других людей, ни с последствиями для самого себя. С. есть произвол по отношению к целостности других субъектов и самого себя. Объективным основанием С. является возможность возникновения в процессе развития общества самых неожиданных потребностей и способов их удовлетворения. Субъективное основание – деструктивное отношение к миру, атрофия ориентации на долг и ответственность. Такому «Человеку надо – одного самостоятельного хотения, чего бы эта самостоятельность ни стоила и к чему бы ни привела» (Ф.М. Достоевский).

С. в купе с самолюбием, да ещё подпитываемое завистью, образуют такую гремучую смесь, которая взрывает все попытки разумного устройства общества и межчеловеческих отношений. Без преодоления этого комплекса идеалы развивающейся гармонии остаются утопией.

Служители – человеческий тип, образующийся на пересечении предметно-функциональной и аксиологической типологий – организаторов и созидателей. Это люди, для которых посредническая деятельность является внутренне детерминированным служением.

Совесть – внутреннее основание регуляции морально-нравственных отношений. С. есть переживание собственного поведения и основа принятия решений в свете самооценности. Другого. Голос С. не может быть заменен рациональными соображениями, ибо он включается там, где регулятивы, отражающие повторяющиеся отношения (требования общепринятого, нормы права), не достаточны для разрешения ситуации, включающей в себя уникальные моменты субъективной реальности Другого. Совесть выполняет функцию самоконтроля, но на основе рефлексии в форме переживания. Прогресс в нравственности идет от распространения её только на членов своего рода к признанию её общечеловеческого характера и, наконец, к распространению её на природу (экологическая этика). Но категориальная характеристика её остается неизменной: она либо есть, либо её нет.

Созидатели – аксиологический тип, ориентирующийся на ценность поступка, т.е. на приращение развивающейся гармонии в мире и самом себе. Следует напомнить, что аксиологические типы редко проявляются в чистом виде, в любом человеке в разных соотношениях и пропорциях могут иметь место черты различных типов. Так творец в своей основной деятельности может оказаться конформистом или проявлять деструктивность в личных отношениях.

Социально-антропологическая система. *Общество* – это не просто объединение *групп* и отдельных людей, но наряду с этим представляет собой особый самостоятельный уровень *социальной организации*. Назовем общество и группы социальной *системой*, а отдельного человека (*личность* в широком смысле этого слова) – антропологической системой. Мы исходим из того, что во *взаимодействии* и *коэволюции* общества, группы и личностей нет абсолютно ведущего однопричинного *начала*. Все они выступают друг для друга в разных *соотношениях* и как *цели* и как *средства*. И таким образом являются единой социально-антропологической *системой*.

Тебенькова Елена Александровна
Кривобокова Вера Александровна

Ценности культуры безопасности

Методические рекомендации к имитационной игре для студентов направлений:
010100.62, 011200.62, 020400.62, 021000.62, 022000.62, 030201.62, 030300.62,
030600.62, 034300.62, 040100.62, 040400.62, 040700.62, 050100.62, 050700.62,
080100.62, 080200.62, 081100.62, 140400.62, 220000.62, 280700. 62

Редактор Е.А. Могутова

| | | |
|--------------------|-------------------|----------------------------------|
| Подписано в печать | Формат 60x84 1/16 | Бумага тип. 65 гр.м ² |
| Печать цифровая | Усл. печ. л. 2,5 | Уч.-изд. л. 2,5 |
| Заказ | Тираж 25 | Не для продажи |

РИЦ Курганского государственного университета.
640000, г. Курган, ул. Советская, 63/4.
Курганский государственный университет.