

Caucasian Science Bridge, 2021, Т. 4, №4 (14)  
ПО СЛЕДАМ V ВСЕРОССИЙСКОГО КОНФЛИКТОЛОГИЧЕСКОГО ФОРУМА  
«ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОЙ КОНФЛИКТОЛОГИИ»  
(Г. РОСТОВ-НА-ДОНУ, 2021 Г.)  
doi: 10.18522/2658-5820.2021.4.16

Научная статья

УДК 316.48

<https://doi.org/10.18522/2658-5820.2021.4.16>

### Технология «Драматек» в медиации

Татьяна М. Овчинникова<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Омский государственный педагогический университет, Омск, Омская область, Россия,  
e-mail: [t\\_ovch@mail.ru](mailto:t_ovch@mail.ru)

**Аннотация.** Автор предпринимает попытку обосновать потенциал технологии «Драматек» в медиации как инструмент разрешения социального конфликта. Данная технология представлена в качестве результата трансформации теории игр, которая, приобретая новые свойства и характеристики, предоставляет особые возможности для преодоления конфликтов. В выступлении подробно описывается алгоритм реализации технологии «Драматек» в процессе медиативной сессии с применением классической (фасилитативной) модели медиации. В заключении указывается, что заявленный алгоритм позволяет построить ассертивную коммуникацию между сторонами медиации для отстаивания своей точки зрения, прояснения разногласий и объективной оценки своего личностного потенциала в конфликте.

#### Ключевые слова

социальный конфликт; теория игр; теория драмы; алгоритм технологии «Драматек»; сотрудничество; доверие; медиация.

#### Для цитирования

Овчинникова Т. М. (2021). Технология «Драматек» в медиации. *Caucasian Science Bridge*, 4 (4), С. 124–128. <https://doi.org/10.18522/2658-5820.2021.4.16>

### DramaTech technology in mediation

Tatiana M. Ovchinnikova<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Omsk State Pedagogical University, Omsk, Omsk region, Russia,  
e-mail: [t\\_ovch@mail.ru](mailto:t_ovch@mail.ru)

#### Abstract

The author attempts to substantiate the potential of the "DramaTech" technology in mediation as a tool for resolving social conflict. This technology is presented as a result of the transformation of game theory, which, having acquired new properties and characteristics, provides special opportunities for overcoming conflicts. The presentation describes in detail the algorithm for implementing the "DramaTech" technology during mediation session using the classical (facilitative) mediation model. In conclusion, it is indicated that the claimed algorithm allows to build assertive communication between the parties to mediation to defend point of view, clarify disagreements and objectively assess personal potential in the conflict.

#### Keywords

social conflict; game theory; drama theory; algorithm of "DramaTech" technology; cooperation; trust; mediation.

#### For citation

Ovchinnikova T. M. (2021). Dramatek technology in mediation. *Caucasian Science Bridge*, 4 (4), P. 124–128. <https://doi.org/10.18522/2658-5820.2021.4.16>

Проблемой создания универсальной модели решения конфликтов любой субъектности, возникающих в различных сферах социальной жизни, ученые интересовались на всем протяжении изучения конфликта как явления. Не осталась в стороне от решения этой проблемы и теория игр, окончательно сформировавшаяся к середине XX века. Предполагалось, что именно логически и математически упорядоченная модель и будет

искомой междисциплинарной моделью решения конфликтов. Долгое время теория игр использовалась в основном для решения экономических задач оптимизации. Интерес к ней в разные периоды то пропадал, то возобновлялся. Во второй половине прошлого века положения классической теории игр начинают использоваться в кибернетике, биологии, военных науках, и, наконец, в конфликтологии. Обозначились и проблемные моменты, связанные со сложностью практического использования элементов теории игр в конфликто-разрешительных технологиях. «Негибкость» классической матричной игры выражается в том, что в ней невозможно учесть динамику конфликта, стратегии игроков неподвижны на всем ее протяжении, до начала игры игроки должны знать обо всех возможных ходах (выборах) друг друга, не учитывается и реакция игроков на выборы оппонентов. Как правило, в реальном конфликте у сторон отсутствует полная информация не только о возможностях и ресурсах оппонента, но и о своих собственных, и выявить их можно только с помощью посредника. Классическая игра не учитывает ценностных установок игроков, их индивидуальных и групповых интересов, у игроков основная цель – максимизировать выигрыш и минимизировать проигрыш. Такое упрощение несет в себе явную опасность формализации в принятии принципиально важных стратегических решений. Более того, если такое решение необходимо принять однократно, и решения игры в чистых стратегиях не существует, то исследование смешанных стратегий превращается не более чем в «игру математического разума».

Первым расширением классических игр стали метаигры, которые изначально задумывались как инструмент решения политических конфликтов. Но во всех модернизациях классической теории игр «оставалось неприкосновенным одно существенное требование – неизменяемость правил самой игры» (Семенов, 2012. С. 50). То есть полностью исключалось какое бы то ни было творчество участников конфликта: их иррациональность, спонтанность, инициатива.

Следующим шагом к созданию универсальной модели разрешения конфликтов стала разработка в 1991 году группой ученых под руководством Найджела Ховарда теории драмы. Ховард и его коллеги употребляют понятие «драма» вместо понятия «игра», тем самым подчеркивая, что их подход к анализу и разрешению конфликтов учитывает «человеческие, эмоциональные и социальные аспекты» (Ховард, 2008. С. 33). Если героям драмы для того, чтобы достигнуть единой позиции, разрешается модифицировать ее в любом направлении, то игра в классическом смысле – это «жесткая» игра, по ее правилам игроки не могут изменить ни свой состав, ни свои действия, ни исходы, ни свои предпочтения (Семенов, 2012. С. 52). В результате драматического развития исходная ситуация преобразуется до тех пор, пока не будет найдено решение, оптимальное для всех ее героев. Поиск такого решения и есть цель драматического анализа конфликта.

Несмотря на то, что теория драмы является продолжением теории игр, у нее имеются особенности, которые позволяют более полно учитывать специфику реального конфликтного взаимодействия. Во-первых, теория драмы – не количественная теория, то есть при анализе конфликта в ней не используются числа, поскольку в отношениях и взаимодействии людей далеко не все поддается количественному измерению. Во-вторых, предлагаемый теоретиками драмы подход, по мнению самих авторов, «позитивен»: утверждения игроков о своих действиях и контрдействиях являются эмпирическими суждениями, а их следствия должны «подвергаться контролируемому испытанию настолько, насколько это возможно» (Ховард, 2008. С. 31). В-третьих, теория драмы более динамична, чем теория игр, так как позволяет анализировать конфликтную ситуацию на том этапе ее развития, когда стороны еще могут провести переговоры и прийти к общему решению. Драматический анализ направлен не только на создание алгоритма действий для героев драмы, но и на выявление надежности и убедительности их позиций. В-четвертых, если классическая теория игр основана на рациональности игроков,

то теория драмы – на их самореализации, сущность которой состоит «в изменении убеждений и ценностей в процессе интеллектуального и эмоционального освоения ситуации игры и ее условий» (Ховард, 2008. С. 36).

Рассмотрим алгоритм реализации технологии «Драматек» в процессе медиативной сессии с применением классической (фасилитативной) модели медиации. Заметим, что в теории драмы не исключается участие более двух героев, но классическая медиация двухсторонняя, поэтому мы ограничиваем множество героев до двух элементов. Как и теоретики драмы, представим алгоритм решения конфликта в виде набора стадий, допуская, однако, иное их наполнение.

1. На стадии презентации сторон оппоненты заявляют свои позиции, назовем их первичными (исходными) и обозначим А и В. Позиция героя в теории драмы – это действия, которые он обещает выполнить сам, и действия, которые, по его мнению, должен совершить его оппонент (Семенов, 2012. С. 53). Мы предлагаем понимать первичную позицию героя только как действия, которые он требует от оппонента в качестве варианта решения конфликта. То есть позиция – это то, что должен сделать другой. Такое понимание, на наш взгляд, приближено к реальности, ибо каждая из сторон конфликта усматривает проблему именно в другом, его действиях или бездействии, но не в себе. На этой же стадии сторонами конфликта объявляются и санкции (угрозы) – действия, которые они собираются совершить, если их позиции не будут приняты. Назовем эти действия запасными позициями и обозначим А<sub>1</sub> и В<sub>1</sub>. Тогда санкции (угрозы) будут иметь имплицативную форму:  $\neg A \rightarrow A_1$ ;  $\neg B \rightarrow B_1$ : «Если *ты* не сделаешь того, что, по моему мнению, должен сделать для урегулирования ситуации, то с *моей стороны* последует ...». Возможный результат совместного осуществления заявленных санкций в теории драмы называется угрожающим будущим. Таким образом, резюмируя то, как видят сложившуюся ситуацию герои, мы получим угрожающее будущее в конъюнктивной форме:  $(\neg A \rightarrow A_1) \& (\neg B \rightarrow B_1)$ .

2. В теории драмы позиции героев могут быть эквивалентными, совместимыми и несовместимыми. Но авторы данной теории не говорят о том, на основании каких критериев выявляется соотношение позиций. Мы предлагаем априорно допускать отсутствие эквивалентности позиций сторон, пришедших на медиацию, поскольку медиация и предназначена для того, чтобы снять противоречие, существующее между сторонами. Противоречие между героями закрепляется в их позициях, следовательно, на первой стадии развития драмы они не могут быть идентичными (эквивалентными).

3. Выявляем дилеммы, с которыми столкнулись герои драмы. Поскольку героев ровно два, и мы допустили, что их позиции несовместимы, то возможны дилеммы сдерживания (убеждения), искушения и вынужденного реализма (в теории драмы называется дилемма угрозы при числе игроков больше двух) (Семенов, 2012. С. 56). Испытывая дилемму убеждения (убеждать / не убеждать), герой начинает сомневаться в том, что его угрозы могут заставить оппонента согласиться с его требованиями. Испытывая дилеммы искушения и вынужденного реализма (согласиться / не согласиться с требованиями оппонента), герой задумывается о том, насколько санкции со стороны противника значимы для него. Только в первом случае, уступая оппоненту, он осознает, что эта уступка соответствует его истинным интересам, а во втором – идет на компромисс вынужденно, как правило, из соображений прагматизма. Очевидно, что работа по выявлению дилемм возможна только в кокусе посредством задавания вопросов на расстановку целей и осознание реальности.

4. Разрушаем дилеммы, выявленные у героев. Для решения дилеммы убеждения, субъектом которой является А, работаем с героем В. Он должен осознать осуществимость угроз А. Как правило, каждая сторона конфликта, в том числе и наш герой В, сосредоточен на том, что значит для него исполнение выдвинутых им же требований, какую пользу он *получит*, что приобретет. Необходимо же сосредоточить его внимание на

том, что он *теряет* в результате осуществления угрожающего будущего. Он должен почувствовать, что несогласие с А для него менее выгодно, чем хотя бы частичное, но принятие его позиции. Если В не верит в реальность санкций со стороны А, то движение к совместимости позиций затруднительно. Можно для решения данной дилеммы скорректировать и санкции А: они должны быть сильнее требований для того, чтобы не быть проигнорированными.

К дилемме убеждения А могут привести и его чрезмерные требования. Если он требует больше, чем может исполнить его оппонент, то последний может рассуждать следующим образом: «Если напряжения всех моих все равно не хватит для того, чтобы договориться, то зачем и начинать договариваться, и лучшая защита в данном случае – это нападение».

Работая с дилеммами искушения и вынужденного реализма, существующими у А, необходимо обесценить угрозы В: помочь игроку А осознать, что либо санкции В невыполнимы в принципе, либо что В и не собирается претворять свои угрозы в реальности. Санкции В тоже могут быть подвергнуты коррекции: герой должен осознать, располагает ли он достаточным потенциалом для того, чтобы привести свои санкции в исполнение. При работе с дилеммой вынужденного реализма, необходимо помочь субъекту понять, что он теряет в результате уступки требованиям другой стороны.

Таким образом, для устранения дилемм при несовместимости позиций героев необходимо добиться того, чтобы их позиции, санкции и потенциал санкций находились бы в реалистичных отношениях, то есть должен быть восстановлен баланс в треугольнике угроз (Глазл, 2002. С. 287-288).

5. Корректируем первичные позиции и санкции, получая промежуточные позиции  $\bar{A}$  и  $\bar{B}$  и промежуточные санкции  $\bar{A}_1$  и  $\bar{B}_1$ . Возможно, для такой коррекции понадобится ни один кокус, и даже ни одна медиационная сессия. Вообще, такая коррекция возможна только на основе осознания сторонами их общих интересов. По мнению теоретиков драмы, отсутствие дилемм убеждения, искушения и вынужденного реализма свидетельствует о совместимости позиций, занимаемых героями.

6. Промежуточные позиции объединяем в общую позицию  $\bar{A} \& \bar{B}$ . Именно общая позиция и есть позиция в понимании теоретиков драмы, поскольку в ней устранены или сглажены противоречия героев по поводу решения конфликта, следовательно, в ней для каждого героя обозначены его действия и действия оппонента. На предыдущем этапе изменилось и угрожающее будущее: санкции усилены или ослаблены, их потенциал проверен на реалистичность. После формирования общей позиции выявляем наличие у героев дилемм сотрудничества и доверия. Герой А испытывает дилемму сотрудничества (придерживаться / не придерживаться общей позиции, исполнять / не исполнять достигнутое на этом этапе соглашение), если скорректированные санкции не так уж и страшны для него, то есть ему выгоднее «предать В», нежели сотрудничать с ним в рамках достигнутых договоренностей (Семенов, 2012. С. 57). Герой А испытывает дилемму доверия (доверять / не доверять оппоненту), если у него есть основания не доверять В. Для героев драмы дилеммы сотрудничества и доверия являются взаимобратными: если А испытывает дилемму сотрудничества, то В становится субъектом дилеммы доверия, и наоборот.

7. Разрушаем дилеммы сотрудничества и доверия, для этого продолжаем корректировать позиции и санкции героев, также соблюдая баланс в треугольнике угроз. На этом этапе работаем с надежностью и убедительностью достигнутых договоренностей, а также корректируем пессимистическую антиципацию, когда оппоненту предписывается большая несостоятельность в качестве делового партнера, чем это есть на самом деле.

8. Формируем окончательные позиции  $\overline{\overline{A}}$  и  $\overline{\overline{B}}$ ; окончательные санкции  $\overline{\overline{A_1}}$  и  $\overline{\overline{B_1}}$ , которые и войдут в медиативное соглашение.

Представляется интересным тот момент, что теоретики драмы предполагают, что дилеммы убеждения, искушения и вынужденного реализма могут и не быть разрушены. В этом случае герои остаются на своих позициях и готовятся к силовому разрешению ситуации. Если же не удастся убрать дилеммы сотрудничества и доверия, то достигнутое соглашение не будет устойчивым, то есть в любой момент стороны могут перестать его выполнять, что на практике бывает довольно часто.

В заключении отметим, что использование технологии «Драматек» в работе медиатора подчиняется определенной логике. Оно позволяет построить ассертивную коммуникацию между сторонами медиации для отстаивания своей точки зрения, прояснения разногласий и объективной оценки своего личностного потенциала в конфликте, что способствует осознанному изменению оппонентами своих позиций и отношения к проблеме в целом. По мнению же теоретиков драмы, если игрок начинает осознавать «теорию» своего поведения, он больше не зависит от нее и освобождается от необходимости подчиняться ее требованиям (Ховард, 2008. С. 32).

#### Литература

- Глазл, Ф. (2002). *Конфликт-менеджмент. Настольная книга руководителя и консультанта* / Пер. с нем., Калуга: Духовное познание, 516.
- Семенов, В.А. (2012). «Drama technology» – технология анализа социально-политических конфликтов. *Управленческое консультирование*, 2, 48-67.
- Ховард, Н. (2008). Теория драмы (избранные фрагменты). Пер. с англ. В.А. Светлова и В.А. Семенова. *Журнал социологии и социальной антропологии*, XI(14), 30-46.

#### References

- Glazl, F. (2002). *Conflict management. The handbook of the head and consultant* / translated from German, Kaluga: Spiritual cognition, 516.
- Semenov, V.A. (2012). "Drama technology – is a technology for analyzing socio-political conflicts. *Management Consulting*, 2, 48-67.
- Howard, N. (2008). Theory of drama (selected fragments). Translated from the English by V.A. Svetlov and V.A. Semenov. *Journal of Sociology and Social Anthropology*, XI(14), 30-46.

Дата получения рукописи: 21.11.2021

Дата окончания рецензирования: 05.12.2021

Дата принятия к публикации: 06.12.2021

#### Информация об авторе

**Овчинникова Татьяна Маратовна** – кандидат философских наук, доцент кафедры философии Омского государственного педагогического университета, г. Омск, Российская Федерация; e-mail: t\_ovch@mail.ru

#### Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов Information about the author

**Ovchinnikova Tatiana Maratovna** – Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor of the Department of Philosophy, Omsk State Pedagogical University, Omsk, Russian Federation; e-mail: t\_ovch@mail.ru

**The author has no conflict of interests to declare**