

Binnen de opzet en uitvoering van zogenaamde crisisexperimenten (of breaching experiments) vormen afwijkingen steeds vaker de norm. Trendbreuken in gedrag van individuen en groepen veranderen nadrukkelijker waardoor de voorspelbaarheid van handelen binnen crisissituaties afneemt. Dit betekent dat de veronderstelde regels en normen steeds vaker doorbroken worden en zogenoemde 'achtergrond handelen' uit reactie andere sociale handelingen presenteren dan binnen de norm en logic van de projectie als aanname geldig is.



De algemene regel om interactieprocessen in kaart te brengen om gedrag te simuleren binnen crisissituaties is gebaseerd op aangenomen regels, normen, sociale kaders en de 'wereld' waarbinnen deze manifest is (geworden) dus de sociale orde die ontstaat tijdens een interactieproces waaraan 'deelnemers' binnen een crisissituatie worden betrokken.

Binnen de etnomethodologie, (sociologische) sociale relaties tussen mensen staat vooral de inrichting en veranderingen daarvan, alsmede sociale problemen centraal. Deze vormen ook de kaders om projecties en simulaties te ontwikkelen voor en binnen uitzonderlijke (unusual) situaties.

Er zijn een aantal methoden en technieken welke ingezet kunnen worden om binnen simulaties de reguliere normen, algemeen aanvaarde regels en gepast gedrag te doorbreken. De resultaten van die simulaties biedt inzicht in de sociale handelingen en de regels welke daarachter schuilgaan en dus niet direct zichtbaar zijn.

BCM Academy ontwikkelt binnen haar 'library' voortdurend en specifiek scenario's en scripts binnen Crisis Management Trials met normvariaties. Deze vertaling van de onderliggende waarden van individuen, groepen of organisatie (keten) brede omgevingen in concrete gedragsregels en voorschriften wordt dan als reguliere 'norm' opgenomen.

Voor nu, maar ook voor de toekomst volgen trendbreuken elkaar sneller op dan redelijkerwijs binnen besef genomen is. Dat betekent dan ook dat de interpretaties van normen en de gestelde hypothesen binnen crisissituaties meer 'breuklijnen' tonen dan binnen eerder aangenomen trends zichtbaar was.

Door het sterker veranderen van structuren, patronen, wetten, normen en waarden en sociale orden veranderen de interactieprocessen evenredig aan de betekenis welke binnen crisissituaties gegeven wordt aan de impliciete en expliciete beleving.



Crisis Experimentals en Crisis Replicatie vormen waardevolle en veelal essentiële componenten om trendbreuken te ontdekken, te herkennen en binnen de ontwikkelcurve te

plaatsen voor verdere actieve beheersingsdoelen. Indien we de toekomstige 'gewenste sociale orde' beter kunnen plaatsen en daarin ook de impliciete regels via welke individuen en groepen betekenis aan hun wereld geven worden de snel opvolgende trends beter beheersbaar en kan de voorspelbaarheid van gedrag tijdens unusual situaties effectiever beïnvloed en/of gemarkeerd worden.

Binnen deze scenario en script gebaseerde omgevingen kunnen simulaties worden ingebracht welke juist impliciete doelen treffen. Wat deze experimentele scripts dus werkelijk beogen is het doorbreken van algemeen aanvaarde regels om dan te observeren en beoordelen hoe de deelnemers op de sociale handeling reageren.

Door opbouw van een actieve basis met wisselende cases en toevoegen van complexiteit, verhogen van spanning of mate van impact kunnen juist de gedragseigen veronderstellingen getoetst worden. Door situaties juist expliciet te maken, en de op de 'achtergrond' spelende, schuilgaand achter het sociale handelen, te simuleren door ze bewust te negeren kunnen ze juist op de 'voorgond' worden geplaatst.

"Denk bij slechte modellen als voorbeeld aan de 'ethische hacker', de 'mol' binnen een organisatie, deviate try outs en andere."

Dus door juist de sociabiliteit van regels te negeren, met voeten te treden kunnen ze ook doorbreken en daardoor een bijzonder effectieve bijdrage leveren aan de leer en ontwikkelcurve. Deze CrisisExperimentals dienen echter wel van de geëigende modellen en theoretische kaders te worden voorzien. Er zijn voorbeelden van juist uiterst discutabele omgevingen welke wellicht aanspreken, maar waarbinnen de governance balans, en de ethische (normen) kaders ernstig aangetast worden.

Denk bij slechte modellen als voorbeeld aan de 'ethische hacker', de 'mol' binnen een organisatie, deviate try outs en andere. De goede, werkbare en meest effectieve cases worden ontwikkelend vanuit juist de meest schakelbare best practices en juist de meest zuivere afgewogen ethische normenkaders en overeenkomstige sociale regelzetting.

Binnen BCM Academy worden modellen gehanteerd van onder meer Harold Garfinkel waarbinnen expliciet en impliciet sociaal handelen afgewisseld worden binnen de simulatie van de CrisisExperiental cases. Hierdoor komen trendbreuken in beeld en vormen direct resultaat voor integratie in nieuwe Crisis Management Trails. Dit dat overeenkomstig doel en middel van de organisatie, het speelveld en feitelijk de gehele Arena welke het betreft.