

## Από την Επιχειρησιακή Ηθική στο Αναγκαστικό "Fair Play"

του Αλκιβιάδη Κ. Γούναρη, ΜΑ, Δρ. Φιλοσοφίας Πανεπιστημίου Αθηνών  
([www.alkisgounaris.com](http://www.alkisgounaris.com)).

Δημοσιεύθηκε πρώτη φορά στο: *Ηθική των Επιχειρήσεων, Business Ethics*, Εκδόσεις Αντ. Ν. Σάκκουλα, Αθήνα- Κομοτηνή 2008, σελ. 191-210 (Απόσπασμα)

Το **επιχειρείν** αποτελεί ένα παιχνίδι και ως παιχνίδι διέπεται (ή θα έπρεπε να διέπεται) από κάποιους κανόνες, όρους και προϋποθέσεις. Η αγορά για παράδειγμα, αποτελεί το «αναγκαίο» περιβάλλον στο οποίο «δρουν» και «αναπτύσσονται» οι επιχειρήσεις, δηλαδή όσοι συμμετέχουν σ' αυτό. Ο ανταγωνισμός και το οικονομικό κέδρος είναι ο σκοπός του παιχνιδιού. Το περιβάλλον της αγοράς αποκτά νόημα από την δραστηριότητα των επιχειρήσεων, οι οποίες λαμβάνουν μέρος στο «παιχνίδι» του ανταγωνισμού. Χωρίς αυτό το παιχνίδι, χωρίς δηλαδή την αλληλεπίδραση των μερών, η ίδια η αγορά, χάνει την εγγενή της αξία (Rifkin, 2001). Χωρίς αγορά, δεν υπάρχουν επιχειρήσεις, και χωρίς επιχειρήσεις ή επιχειρηματικότητα, δεν έχει νόημα, αυτό που ονομάζουμε αγορά. Για την διαφύλαξη λοιπόν τόσο της επιβίωσης των επιχειρήσεων όσο και της ίδιας της αγοράς, είναι απαραίτητη η συνέχιση αυτού του «παιχνιδιού». Για να συνεχίζεται το παιχνίδι, είναι αναγκαίο να συμβαίνουν κάποια πράγματα, όπως το να υπάρχουν αντίπαλοι ή να υπάρχουν καταναλωτές. Το αίτημα της συνέχισης του παιχνιδιού κάνει επιτακτική την υιοθέτηση και τον σεβασμό των κανόνων του.

Οι επιχειρήσεις, η αγορά, οι εργαζόμενοι, οι καταναλωτές, είναι αυτό που ο Wittgenstein ορίζει ως αναγκαίες *προϋποθέσεις* (Hudson, 1978) χωρίς τις οποίες το «παιχνίδι» (το επιχειρησιακό παιχνίδι εν προκειμένω) θα ήταν οντολογικά αδύνατο. Όπως το παιχνίδι του ποδοσφαίρου θα μπορούσε να υιοθετεί, σε διάφορες εποχές, διαφορετικούς επί μέρους κανόνες (όπως π.χ. την ύπαρξη ή όχι offside, την αλλαγή αναπληρωματικών παικτών, ή τον καθορισμό των περιπτώσεων φάουλ κλπ) αλλά δεν θα μπορούσε να αλλάξει τα εγγενή οντολογικά του χαρακτηριστικά που είναι το γήπεδο, τα τέρματα, κλπ (Πελεγρίνης, 1986), ως αναγκαίες προϋποθέσεις, έτσι και το παιχνίδι του επιχειρείν, μπορεί να υιοθετεί και να αλλάζει τους επί μέρους κανόνες, δεν μπορεί να αλλάξει όμως, τις προϋποθέσεις που το κάνουν να διατηρεί την οντολογική του υπόσταση.

Οι δράσεις αυτού που λέμε «**αθέμιτος**» **ανταγωνισμός**», τις περισσότερες φορές αφορούν δράσεις μεγάλων επιχειρήσεων που στοχεύουν στην ισχυροποίηση της θέσης τους στην αγορά και στην συρρίκνωση ή και εξαφάνιση των μικρών επιχειρήσεων παραβιάζοντας τους κανόνες ή τους όρους του παιχνιδιού. Οι δράσεις αυτές έχουν συχνά, ως δυνάμει στόχο, την κατάρτιση έναντι των πάντων και την εγκαθίδρυση ενός μονοπωλίου. Το μονοπώλιο όμως αυτό, θα έβαζε τέλος στο παιχνίδι, αφού θα άλλαζε τα οντολογικά του χαρακτηριστικά, τροποποιώντας τις *αναγκαίες προϋποθέσεις*, που είναι ο ανταγωνισμός, η αγορά κλπ. Αντίθετα, ο υγιής ανταγωνισμός, που αφήνει χώρο στις μικρές επιχειρήσεις να υπάρχουν και να αναπτύσσονται, συμβάλει στη συνέχιση του παιχνιδιού επ' αόριστον. Αυτό δεν είναι «ηθική» επιλογή αλλά μια αναγκαία επιλογή.

Για να γίνει κατανοητή η επιτακτικότητα του **fair play**, θα χρησιμοποιήσουμε, αντίστροφα ένα κλασσικό παράδειγμα από τη θεωρία των παιγνίων. Το παράδειγμα είναι γνωστό ως το δίλημμα των φυλακισμένων (Βέικος, 1987).

Σύμφωνα με το δίλημμα, υπάρχουν δύο φυλακισμένοι, Α και Β, που δεν έχουν επικοινωνία μεταξύ τους και κατηγορούνται για το ίδιο αδίκημα. Ο διευθυντής των φυλακών κάνει την ίδια πρόταση στον καθένα ξεχωριστά:

«Έχετε τις εξής επιλογές με τις ακόλουθες συνέπειες»:

1. Αν καταδώσεις εσύ τον άλλο και ο άλλος δεν καταδώσει εσένα, εσύ θα αφεθείς ελεύθερος και θα πάρεις ένα εκ. €, ενώ ο άλλος θα κρεμαστεί.
2. Αν εσύ δεν τον καταδώσεις και ο άλλος σε καταδώσει, τότε αυτός θα είναι ελεύθερος και πλούσιος ενώ εσύ θα πεθάνεις.
3. Αν καταδώσετε ο ένας τον άλλο, τότε θα μείνετε και οι δύο 10 χρόνια φυλακή. Κανείς δεν θα κρεμαστεί και κανείς δεν θα πάρει λεφτά.
4. Αν κανένας δεν καταδώσει τον άλλο τότε είσατε και οι δύο ελεύθεροι αλλά χωρίς κανένα χρηματικό όφελος.

Ενώ η συμφέρουσα πρόταση είναι πασιφανώς η τέταρτη, η ανασφάλεια των φυλακισμένων τους οδηγεί συνήθως να ακολουθήσουν την τρίτη λύση φοβούμενοι μην βρεθούν στη κρεμάλα.

		Fair Play // Unfair play	
FP	Συνέχιση Παιχνιδιού	Νίκη/ Ήττα Τέλος Παιχνιδιού	
UF P	Νίκη/ Ήττα Τέλος Παιχνιδιού	Αβέβαιη Συνέχιση Παιχνιδιού	

Αναλογικά με το δίλημμα των φυλακισμένων τίθεται το δίλημμα του «αθέμιτου ανταγωνισμού» (βλέπε σχήμα):

1. Αν εσύ κάνεις αθέμιτο ανταγωνισμό και ο άλλος ακολουθεί τους κανόνες του παιχνιδιού, εσύ θα κερδίσεις, ο άλλος θα αφανιστεί, και το παιχνίδι κάποτε θα τελειώσει.
2. Αν εσύ ακολουθείς τους κανόνες και ο άλλος κάνει αθέμιτο ανταγωνισμό θα συμβεί το αντίθετο, με αποτέλεσμα πάλι το τέλος του παιχνιδιού.
3. Αν κάνετε και οι δύο αθέμιτο ανταγωνισμό τότε θα είστε «καταδικασμένοι» σε «δαπανηρό» πόλεμο, κανείς δεν είναι βέβαιο ότι θα κερδίσει και πιθανά το παιχνίδι να τελειώσει λόγω καταστροφής των αντιπάλων.

4. Αν παίζετε και οι δύο «έντιμα» το παιχνίδι τότε θα αποκομίσετε μικρότερα κέρδη αλλά θα διασφαλίσετε την ισορροπία της αγοράς και τη συνέχιση του παιχνιδιού.

Σύμφωνα με το παράδειγμα, οι επιχειρήσεις δεν θα έπρεπε να οδηγούνται στην υιοθέτηση του fair play επειδή είναι ηθικό. *Θα έπρεπε να οδηγούνται σε αυτό γιατί είναι ασφαλές, επικερδές και συμφέρον.* (French, 1995)

Η εμπλοκή τους σε έναν ανταγωνισμό με αμφίβολου κανόνες, ή με κανόνες οι οποίοι παραβιάζονται, είναι αυτό που συμβαίνει μέχρι σήμερα. Η ορθολογική (για το δίλημμα των φυλακισμένων) επιλογή της τρίτης δηλαδή λύσης, η λύση του unfair ανταγωνισμού, έχει οδηγήσει την αγορά στη κατάσταση που βρίσκεται τα τελευταία χρόνια, *βάζοντας τον καπιταλισμό σε σκληρή δοκιμασία* (Rifkin, 2005). Το unfair play είναι «δαπανηρό» και ατελέσφορο. Η μεγάλη διαφορά με το δίλημμα των φυλακισμένων είναι, ότι στο δίλημμα του αθέμιτου ανταγωνισμού η επιλογή του unfair play και από τους δυο αντιπάλους θα έχει ως αποτέλεσμα την χειρότερη έκβαση του παιχνιδιού και για τους δυο. *Η εκδίκηση έχει κόστος. Σε ένα σύστημα συμπληρωματικό, δεν μπορώ να ζημιώσω κάποιον, χωρίς να ζημιωθώ κι εγώ, βραχυπρόθεσμα ή μακροπρόθεσμα.* (Danielson 1993 · French 1995). Τι σημαίνει αυτό τελικά; Σημαίνει ότι παρόλο που οι επιχειρήσεις λειτουργούν με σκοπό το κέρδος, και παρότι δεν μπορούν να χαρακτηριστούν ως ηθικά πρόσωπα, εάν θέλουν να συνεχίσουν το παιχνίδι του επιχειρείν, αν θέλουν δηλαδή να υπάρχουν μέσα σε μια «βιώσιμη» αγορά, τέτοια που θα επιτρέπει την δράση τους και την οντολογική τους υπόσταση, θα πρέπει να υιοθετήσουν μια συμπεριφορά, που δεν θα είναι μεν «ηθική» συμπεριφορά, αλλά θα διέπεται από ένα πνεύμα «έντιμου παιχνιδιού». Ενός «καθαρού» παιχνιδιού, που θα επιτρέπει την βιωσιμότητα των υπολοίπων επιχειρήσεων όχι γιατί η εξόντωσή τους είναι «ανήθικη», αλλά διότι η επιβίωσή τους είναι απαραίτητη και αναγκαία για την συνέχιση αυτού του παιχνιδιού.

Μ' αυτή την έννοια, ένα γενικό πλαίσιο κανόνων «καθαρού» παιχνιδιού είναι επιτακτικό και αναγκαίο, αν συμφωνεί κανείς, ότι η αγορά, οι επιχειρήσεις, οι εργαζόμενοι, οι μέτοχοι, οι καταναλωτές κλπ, δηλαδή όλοι οι αναγκαίοι όροι που χαρακτηρίζουν το παιχνίδι του «επιχειρείν» θέλουμε να παραμείνουν σε ισχύ. Αυτό δεν αποκλείει στη κάθε επιχειρησιακή οντότητα να διαμορφώσει επιπρόσθετα ένα δικό της, επιμέρους σύστημα αρχών, το οποίο θα δημοσιοποιούσε και σύμφωνα με το οποίο θα διαφοροποιούνταν και θα αξιολογούνταν οι δράσεις της. \_

### Βιβλιογραφικές Αναφορές:

(I) Στην Αγγλική:

Bentham, J. (1830). *An Introduction to the Principles of Morals and Legislation*. London: Athlone Press 1970

Danielson, P. (1992). *Artificial Morality*. London

Hudson W.D.(1978). Language- Games and Presuppositions. *Philosophy*, **53**,1

(II) Στην Ελληνική:

Βέικος, Θ. (1987). *Ειρήνη και Πόλεμος*. Αθήνα: Πανεπιστήμιο Αθηνών.