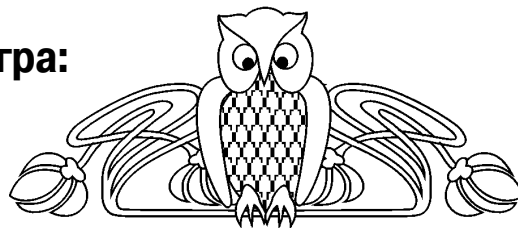




УДК 32+37.014.5+316.663.5

Игра в политику vs. политическая игра: к постановке проблемы (часть 1)

А. В. Богданов



Богданов Артем Владимирович, кандидат политических наук, доцент кафедры политических наук, Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского, selectedman@yandex.ru

В статье анализируется специфика применения игровых форм в социально-политическом пространстве, а также в рамках формирования политической культуры российской молодежи. В работе выявлены и подробно рассмотрены основные проблемные точки, связанные с использованием игровых технологий конструирования политической культуры молодых людей. Автор раскрывает ключевые особенности сущностного содержания категории «игра», а также рассматривает основные условия перехода от игры к реальности, к социально-политической действительности с подробным указанием конкретных возможностей обеспечения процесса такого перехода.

Ключевые слова: игровые технологии, политическая культура, политическая игра, игра в политику.

Поступила в редакцию: 15.04.2020 / Принята: 24.04.2020 / Опубликована: 31.08.2020

Статья опубликована на условиях лицензии Creative Commons Attribution License (CC-BY 4.0)

The Game of Politics vs. the Political Game: Posing a Problem (Part 1)

A. V. Bogdanov

Artem V. Bogdanov, <https://orcid.org/0000-0002-0761-1168>, Saratov State University, 83 Astrakhanskaya St., Saratov 410012, Russia, selectedman@yandex.ru

The article analyzes the specifics of the use of game forms in the socio-political space, as well as in the formation of political culture of Russian youth. The paper identifies and considers in detail the main problem points associated with the use of game technologies for constructing the political culture of young people. The author reveals key features of the essential content of the categories of «game» and considers the basic conditions for the transition from game to reality, to the socio-political reality, detailing specific possibilities for making that transition.

Keywords: game technologies, political culture, political game, game of politics.

Received: 15.04.2020 / Accepted: 24.04.2020 / Published: 31.08.2020

This is an open access distributed under the terms of Creative Commons Attribution License (CC-BY 4.0)

DOI: <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2020-20-3-362-365>

Актуальность темы работы обусловлена тем, что игровые практики взаимодействия субъектов социально-политического процесса

перманентно присущи функционированию политической системы, в том числе и российской системе. Игровые формы обнаруживаются повсеместно, и в практике участия граждан страны в электоральных кампаниях, и в рамках реализации государственной политики и управления, и в урегулировании социально-политических, этноконфессиональных и иных конфликтов. И в этом смысле анализ игровых процессов в рамках существующей системы взаимоотношений акторов обнаруживается в работах отечественных и зарубежных исследователей¹. Тематика работ ученых разнообразна и затрагивает следующие направления:

- психолого-педагогическое (игра как метод обучения и вид деятельности)²;
- экономико-математическое (игра как рационализация процесса выбора)³;
- социолого-политологическое (игра как способ прогнозирования, как ролевая функция, как эффективная технология)⁴.

При всем многообразии подходов к использованию игровых практик, к их сущностному содержанию, тем не менее, отсутствуют работы, в которых анализируется применение игровых технологий формирования политической культуры. По нашему мнению, это направление исследования позволит дополнить имеющиеся разработки ученых в данной сфере, а самое главное, даст возможность лучше понять, как происходит формирование политической культуры граждан страны, в частности молодежи, которая может являться движущей социальной силой развития российской политической системы. Также в рамках изучения игровых технологий, направленных на становление политической культуры молодежи, важным представляется выявление ключевых особенностей политической идентичности молодых людей, рассмотрение специфики усваивания соответствующих политико-культурных ценностей, раскрытие основных характеристик моделей политического поведения подрастающего поколения.

Несмотря на многообразие существующих работ в области изучения игровых технологий в целом и в рамках формирования политической культуры при помощи игровых практик в частности, существуют так называемые проблемные точки, которые мы обнаружили при исследовании игровых форм в социально-политическом пространстве. Проблемные точки – это в том числе:



– специфика использования игровых способов взаимодействия субъектов;

– актуальные вопросы, ответы на которые позволят глубже понять поле возможностей применения игровых методов в социально-политической сфере;

– направления для дальнейшего самостоятельного анализа, развитие которых будет способствовать всестороннему и полному изучению политической культуры, политической идентичности современной российской молодежи.

Мы постарались выделить те проблемные аспекты рассмотрения игровых технологий формирования политической культуры, которые, на наш взгляд, наиболее ярко и наглядно показывают, с одной стороны, широту и, с другой стороны, специфичность их применения. Конечно, мы не ограничиваем возможности по поиску и наличию дополнительных проблемных точек анализа игровых форм социально-политической действительности, однако убеждены, что нижеперечисленные узловые точки дают определенную степень понимания обозначенной выше проблематики.

Так, ознакомление с научной литературой по определению содержания игры способствовало выявлению нами соответствующей проблемной точки. Суть ее заключается в том, что существует большое количество точек зрения понимания категории «игра» в рамках различных направлений исследования (педагогика, психология, социология, экономика и т. д.)⁵. Это, конечно, несколько затрудняет эффективность применения игровых форм, хотя, казалось бы, игровые технологии должны иметь универсальный характер своего использования в силу естественно присущего состояния игровой деятельности человеческому сообществу. Как раз в этом и заключается парадокс, связанный с тем, что требуется более точная фиксация сущностного содержания игровой деятельности и игры в целом.

В силу разных подходов к содержанию понятия «игра» возникает и абсолютно противоположное отношение к результатам этой деятельности. Так, если отталкиваться от экономико-математического понимания игры, то суть ее, в первую очередь, в рационализации деятельности субъектов игры, в получении наиболее точных, четких, в определенной степени выверенных результатов игровой деятельности⁶. Другими словами, игра – это рационализация процесса получения результата игровой деятельности, направленная на достижение конкретного результата. И в этом смысле игровые формы, технологии весьма полезны и эффективны при, например, «мозговом штурме», разрешении конфликта, поиске наиболее эффективных мер поддержки социальных групп, т. е. игровые методы способны дать качественный инструментарий для решения существующих и возникающих затруднений при разработке и реализации государственной политики и управления.

С другой стороны, исходя из положений психолого-педагогического подхода к пониманию игры, в игровую деятельность включены в том числе и иррациональные формы взаимодействия субъектов⁷. Другими словами, коммуницирование акторов социально-политического процесса происходит под влиянием поведенческих особенностей личности, т. е. в политическом сознании присутствуют и алогичные, неосознаваемые установки, мотивирующие на ту или иную модель поведения, на ее изменение, не просчитываемое с помощью математических моделей. Это указывает на то, что в рамках реализации игровых форм, технологий могут присутствовать нерациональные действия участников такой игры, что, в свою очередь, необходимо учитывать при осуществлении социально-политических проектов.

Таким образом, возникает определенное противопоставление в понимании категорий «игра», «игровая деятельность». И данное противоречие обнаруживает себя непосредственно в рамках соотношения двух актуальных для политического пространства суждений: игра в политику или политическая игра? Данная формулировка вопроса и указывает на существующую проблемную точку в рамках применения игровых технологий в политической деятельности. С одной стороны, можно с уверенностью утверждать, что есть те, кто играют в политику, примеряют на себя роль игрока со всеми вытекающими отсюда последствиями. Среди основных таких последствий игры в политику можно указать следующие:

– игровой характер деятельности субъекта, выражающийся в скорее отстраненном отношении к принимаемым решениям, к тому, каким образом они повлияют на конкретные социальные группы общества, иными словами, отсутствие сопоставления принимаемых мер с их реализацией на практике;

– пониженный уровень социальной и политической ответственности играющего в политику, а значит, существование высокой степени вероятности в разработке и реализации мер политики, не соответствующих ожиданиям большей части социальных субъектов;

– оторванность от реальной картины социально-политической действительности в рамках принятия соответствующих решений, что может привести к существованию двух параллельных «измерений»: общественного и государственного (политического);

– принижение роли риска в выработке стратегии социально-политического развития государства, что может привести к накоплению напряженности в рамках существующей системы и к затруднению ее функционирования.

Существуют и другие последствия игры в политику, но выделенные выше, на наш взгляд, оказывают наиболее значимое воздействие на деятельность субъектов социально-политической системы.



С другой стороны, имеет место и политическая игра, которая, по нашему мнению, в большей степени соотносится с практикой принятия политических решений. Конечно, это не означает, что отсутствуют негативные последствия такой игры. Например, каждый может реализовывать свою политическую игру, отражающую интересы определенной группы лиц (бизнес-сообщество, деловое, промышленное и иное сообщество). Но в целом такая игра будет в большей мере соответствовать реальным интересам социальных субъектов, и будет существовать возможность реализации политических мер, направленных на удовлетворение потребностей основной части общества.

Важным здесь является, безусловно, то, на основе каких принципов функционирует политическая система, это в равной степени относится и к политической игре, и к игре в политику. Однако, по нашему мнению, в реальной политической практике идет постоянное сопоставление тех, кто играет в политику, и тех, кто ведет политическую игру. Другими словами, можно предположить, что от их соотношения на политической сцене зависит, по какому сценарию будет развиваться социально-политический процесс.

Следующей проблемной точкой в рамках применения игровых технологий, на наш взгляд, выступают условия перехода от игры к реальности, к социально-политической действительности. Данная проблема является не менее значимой, чем предыдущая, так как процесс перехода к действительности требует тщательной проработки, выделения конкретных условий перехода, их соблюдения и понимания того, что есть игровые практики и есть настоящее политическое пространство, в рамках которого функционирует человеческое сообщество. Поэтому важным представляется установление четкой границы такого перехода, для чего необходимо ответить на следующий главный вопрос: когда и в какой момент происходит трансформация игры в реальность?

Для ответа на данный вопрос, по нашему мнению, надо определить условия перехода от игровой деятельности к политической практике.

1. Использование форм и видов игры, которые наиболее соотносятся с реальной деятельностью субъектов социально-политического пространства, т. е. необходимо использовать именно те формы взаимодействия между государственными институтами, между общественными структурами и властью, которые применяются на практике.

И здесь существует два варианта развития событий:

– суть первого заключается в том, что могут использоваться существующие практики, закрепленные в официальном дискурсе коммуникационного взаимодействия органов власти;

– второй – будут анализироваться непубличные практики общения между акторами социаль-

но-политического процесса, где в обязательном порядке необходимо выделять деструктивные способы взаимоотношений между субъектами политического пространства с целью их преодоления и нивелирования.

2. Игровые технологии должны быть эффективными, т. е. они обязаны давать соответствующие знания, умения и навыки в рамках решения социально-политических задач, разработки проектов, программ, в урегулировании конфликтов и т. д. Это означает, что игровые технологии передают компетенции участниками игры, которые, в свою очередь, формируют определенную мировоззренческую картину мира.

С одной стороны, принимающим участие в игре необходимо расширить свой кругозор, дабы хорошо ориентироваться в происходящих событиях, уметь видеть их развитие во всей своей полноте, понимать, что источниками этих действий могут быть процессы, которые берут свое начало в смежных областях человеческой жизнедеятельности. С другой – требуется сосредоточиться на специфических аспектах функционирования политической сферы, особенностях развития политического процесса, специфике деятельности политической системы и т. д. Другими словами, выделить то важное, свойственное исключительно данной социально-политической ситуации, и найти наиболее применимый способ ее анализа и разрешения.

3. Постоянное сопоставление игровых способов решения поставленных задач с реальностью их воплощения на практике. То есть необходимо, с одной стороны, предоставить возможность участникам игры искать все новые и необычные варианты разрешения проблемных ситуаций в политической сфере, с другой – важно регулярно осуществлять корреляцию игровых методов выработки новых приемов достижения конкретных целей с политической практикой реального взаимодействия субъектов социального пространства.

Многочисленное соотношение игровых приемов решения политических задач с их практической реализацией является значимым условием выработки действительно эффективных игровых форм, которые позволят участникам игрового процесса приблизиться к высокой степени концентрации в поиске приемлемых и применимых способов достижения поставленной цели.

4. Использование игровых технологий должно включать в себя прогностические аспекты их применения, т. е. необходимым представляется учет того, что одной из задач игровой деятельности является проработка будущего сценария развития социально-политических процессов. Это, в свою очередь, приближает участников игры к пониманию практики политической деятельности, учит их строить прогнозы относительно эффективности применения игровых форм, приближает к реальному политическому действию.



Естественно, основной задачей в этом случае становится не угадать, что будет через определенное количество времени, а, скорее, проанализировать все возможные варианты развития событий с учетом специфики социально-политического процесса в современной России. Такой подход позволит выработать навыки постоянного анализа происходящих вокруг явлений, приобрести умения выявлять причинно-следственную связь между действиями субъектов социально-политического поля и научиться систематизировать полученные знания с использованием соответствующих методов.

Таким образом, указанные выше условия позволяют, по нашему мнению, осуществить переход от игровой деятельности к политической практике. Конечно, перечислены не все существующие и необходимые условия, но именно данные особенно важны в рамках социально-политической деятельности. Среди дополнительных условий, например, можно выделить следующие: мотивация участника игры, его действительная включенность в игровой процесс, возможность на практике реализовать игровые наработки посредством участия в соответствующей политической деятельности и т. д.

Если же отвечать на поставленный выше вопрос о том, когда наступает момент перехода игры в реальность, то, мы считаем, это происходит при условии учета организатором и участниками игрового процесса всего многообразия реального социально-политического поля, при необходимости сосредоточения своего внимания на каком-то отдельном аспекте поставленной проблемы. Это позволит действительно аккумулировать свои ресурсы на решении конкретной задачи, на разработке уникального проекта, программы социально-политического развития, на урегулировании определенной конфликтной ситуации, на создании проработанного сценария будущего изменения политического пространства и т. д.

Итак, перечисленные проблемные точки применения игровых технологий в политической деятельности позволяют приблизиться к более ясному их пониманию и качественному использованию в рамках формирования политической культуры. Конечно, существуют и другие аспекты, оказывающие влияние на развитие со-

циально-политического процесса, на появление новых моделей политического поведения, на трансформацию политического сознания.

Однако представляется необходимым проработка основных особенностей игровой деятельности, направленной на конструирование политической культуры субъектов политического пространства, в частности молодежи. Поэтому требуется дальнейшее изучение специфики игровых технологий относительно политической культуры в рамках анализа таких проблемных точек, как: ресурсный потенциал игровых форм; их эффективность и возможности оценки; технологии формирования политической культуры, место игровых форм среди них и то, каким образом они работают.

Окончание в следующем выпуске.

Примечания

- 1 См.: *Ветренко И. А.* Игровые практики в политическом процессе : автореф. дис. ... д-ра полит. наук. Екатеринбург, 2009. С. 4.
- 2 См.: *Бабухин М. А.* Игровая деятельность как средство развития самостоятельности // *Вестн. ШГПУ.* 2018. № 2 (38). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovaya-deyatelnost-kak-sredstvo-razvitiya-samostoyatelnosti> (дата обращения: 10.04.2020).
- 3 См.: *Горяшко А. П.* Теория игр : от анализа к синтезу. Обзор результатов // *Cloud of science.* 2014. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/teoriya-igr-ot-analiza-k-sintezu-obzor-rezultatov> (дата обращения: 12.04.2020).
- 4 См.: *Прядин Р. Б., Степанцов М. Е.* Об одном подходе к имитационному моделированию спортивной игры с непрерывным временем // *Компьютерные исследования и моделирование.* 2014. Т. 6, № 3. С. 455–460.
- 5 См.: *Богданов А. В.* Теоретико-методологические подходы к анализу игровых технологий : социально-политический аспект // *Изв. Саратов. ун-та. Нов. сер. Сер. Социология. Политология.* 2019. Т. 19, вып. 3. С. 330–334. DOI: <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2019-19-3-330-334>
- 6 См.: *Дегтерев Д. А.* Введение в теорию игр для политологов и международников. М. : МГИМО-Университет, 2010. С. 92.
- 7 См.: *Шкель В. Ф.* Игровые технологии в учебном процессе : учеб. метод. пособие. Саратов : ГОУ ДПО «СарИПКПРО», 2010. С. 6.

Образец для цитирования:

Богданов А. В. Игра в политику vs. политическая игра: к постановке проблемы (часть 1) // *Изв. Саратов. ун-та. Нов. сер. Сер. Социология. Политология.* 2020. Т. 20, вып. 3. С. 362–365. DOI: <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2020-20-3-362-365>

Cite this article as:

Bogdanov A. V. The Game of Politics vs. the Political Game: Posing a Problem (Part 1). *Izv. Saratov Univ. (N. S.), Ser. Sociology. Politologiya*, 2020, vol. 20, iss. 3, pp. 362–365 (in Russian). DOI: <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2020-20-3-362-365>