



УДК 32+37.014.5+316.663.5

Игра в политику vs. политическая игра: к постановке проблемы (часть 2)

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. Раскрыты ключевые особенности ресурсного потенциала игровых технологий, а также выделены критерии оценки эффективности игровой деятельности. Автор выдвигает новую задачу по изучению специфики социокультурного и политического пространства и действующих в нем субъектов.

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

Поступила в редакцию: 10.09.2020 / Принята: 20.09.2020 / Опубликована: 30.11.2020

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 2)

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 social and 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 the key features of the resource potential of gaming technologies and highlights the criteria for evaluating the effectiveness of gaming activities. The author puts forward a new task to study the specifics of social, cultural, and political space and the subjects acting in it.

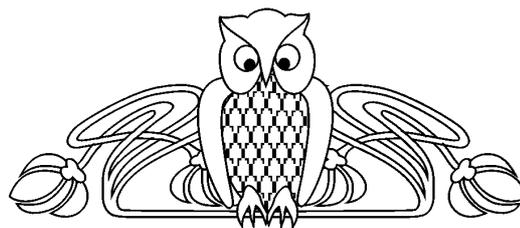
Keywords: game technologies, political culture, political game, game of politics.

Received: 10.09.2020 / Accepted: 20.09.2020 / Published: 30.11.2020

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

DOI: <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2020-20-4-470-473>

Окончание. Начало см.: Изв. Сарат. 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>



Актуализируя проблематику применения игровых технологий в политической сфере, необходимо отметить, что в данной части нашей работы мы раскроем существующие проблемные точки использования игровых форм, в том числе в рамках формирования политической культуры общества и молодежи в частности. Однако наше внимание по-прежнему будет сосредоточено на специфике игры в условиях создания эффективных практик приобщения молодых людей к качественному вовлечению в политическую деятельность, что подразумевает как получение соответствующих знаний, умений и навыков, т.е. компетенций, так и выработку моделей рационального политического поведения.

Также следует обратить внимание на то, что обозначение и последующий анализ проблемных точек применения игровых технологий в рамках политического процесса приближает нас к постановке новой задачи по изучению специфики социокультурного и политического пространства и действующих в нем субъектов. Новую задачу, на наш взгляд, можно сформулировать в виде следующего вопроса: какова степень влияния и воздействия игровых форм на выработку моделей поведения субъектов политического пространства?

Решение поставленной задачи требует дополнительной проработки и позволяет нам заглянуть в суть происходящих социально-политических процессов с иной, новой позиции. Эта позиция, по нашему мнению, состоит в том, что ценности, ориентации, модели политического поведения, традиции и инновации закладываются, формируются и усваиваются подрастающим поколением в рамках игровой деятельности. Более того, общество в целом постоянно прибегает тем или иным образом к игровым практикам взаимодействия, где таким образом осуществляется взаимообмен соответствующими культурными, поведенческими маркерами.

С другой стороны, в рамках игровых технологий может осуществляться целенаправленное воздействие на субъекты игрового процесса с целью формирования устойчивого и однозначного отношения к тем или иным историческим событиям, к государственным деятелям, к современному социально-экономическому и политическому устройству страны, региона или какой-либо отдельно взятой организации¹.

Такое воздействие осуществляется непосредственно с использованием совокупности политтехнологий, однако в рамках выработки соответствующей совокупной, массовой реакции со



стороны, например, школьников или учащихся вузов на те или иные исторические и современные события применяются именно игровые практики формирования позиции, мнения или убеждения.

Именно игровые формы позволяют в «мягком» виде реализовать возможности влияния как на формирование культуры вообще, так и на выработку конкретных моделей социально-политического действия в частности. Эти возможности также необходимо, по нашему мнению, включить в задачи исследования игровых технологий формирования политической культуры молодежи. Детальный разбор возможностей игры влиять на ценностные основания поведения субъектов социально-политического процесса, на наш взгляд, заслуживает отдельного самостоятельного исследования в рамках нашей работы.

При этом уже на предварительном этапе анализа указанной выше проблематики можно сформулировать следующий вывод-гипотезу: чем выше степень эффективности функционирования политических институтов, тем чаще применяются «мягкие» виды игровых форм воздействия на поведение субъектов, чем ниже – тем чаще использование игровых практик служит целям выработки однозначной позиции по данному вопросу.

В первом случае мы указываем на широкие возможности по формированию активной деятельности модели поведения субъекта социально-политического процесса, наделенного соответствующими компетенциями и свободой выбора. Во втором – игровые формы скорее выступают в качестве средства прямого воздействия с целью выработки однозначной точки зрения относительно того или иного события.

В целом, приблизиться к пониманию специфики функционирования игровых технологий в политическом пространстве позволяет подробное рассмотрение их следующей проблемной точки, а именно анализ ресурсного потенциала игровых форм. При этом, на наш взгляд, следует подчеркнуть, что в рамках изучения специфики ресурсного потенциала игровых практик на первый план выходит проблема наличия всех допустимых форм ресурсов у организаторов игры, а также проблема возможности их постоянного использования и контроля над ними.

Основными формами ресурсов, которыми могут обладать организаторы игры, являются:

- временные (установление конкретных временных рамок решения поставленных задач);
- воспитательно-развивающие (формирование навыков самоконтроля, осуществление влияния на личностный рост участников и их саморазвития за счет педагогического воздействия);
- интегративные (объединение и консолидация участников игры для достижения поставленной цели и решения задач общими усилиями);
- информационно-коммуникативные (применение эффективных способов и каналов взаимодействия участников игрового процесса);

- процессуально-нормативные (установление правил игры и контроль над их соблюдением);
- технические (обеспечение материальной базы за счет использования наиболее подходящих для данной игры технических средств)².

Могут быть выделены и другие формы ресурсов, которые применяют организаторы игры, например, лично-профессиональные, методические и т.д.³. Все зависит от целей и задач игровой деятельности, а также, как указывалось выше, от возможностей участников игры их использовать и полноценно контролировать.

Также следует отметить, что в рамках использования игровых технологий формирования политической культуры современной российской молодежи особенно актуальным представляется выделение следующих возможностей полноценной реализации ресурсного потенциала игровых форм:

- разноуровневая кооперация – взаимодействие различных структурных элементов политической системы (политические институты, государственные и общественные организации и т.д.) в рамках игрового процесса с целью:

1) создания условий развития творческих форм деятельности молодежи, решения поставленных задач новыми, креативными способами;

2) нахождения стимулов к профессиональному росту молодых людей, внедрения новых форм сотрудничества и формирования возможностей дальнейшего трудоустройства в соответствующие органы власти, общественные и политические организации;

3) проявления интереса к познавательной деятельности у подрастающего поколения, куда входит и мотивация к занятию научной деятельностью, а также генерирование концептуального подхода к образовательному процессу и роли в нем куратора, учителя, наставника, как к умеющему «заинтересовать заинтересовываться», т.е. побуждающего к самостоятельному дальнейшему изучению поставленных в рамках педагогического воздействия вопросов;

4) мотивации к физическому совершенствованию молодежи, поддержания определенного уровня физической культуры и повсеместного приобщения молодых людей к занятию спортом, а также формирования позитивного отношения к физическому росту наряду с духовным самосовершенствованием как симбиоза двуединства полноценного развития личности человека;

– планомерная социализация – процесс усвоения соответствующих норм и правил, в том числе политического характера, посредством внедрения соответствующих игровых практик, а также преобладание рациональных моделей политического поведения в рамках основных институтов социализации (семья, школа, вуз, государство);

– формирование соответствующих компетенций – овладение знаниями, умениями и навыками ориентации в политическом пространстве; это ка-



сается и политического образования, т.е. понимания основных базовых категорий и понятий политологии, а также повышения медиаграмотности субъектов политического процесса;

– выработка эффективных управленческих практик – разработка и внедрение рациональных, менеджералистских подходов к процессу принятия политических решений, в основе которых лежит новый способ управления, и его главная идея заключается в том, что целью государственной политики и управления является достижение общественного блага и общественной пользы⁴.

Таким образом, можно утверждать, что грамотная реализация потенциала игровых форм в политическом процессе будет способствовать повышению уровня его функционирования. Так, следует отметить, что эффективная реализация ресурсного потенциала игровых технологий формирования политической культуры современной российской молодежи позволяет:

– развивать универсальный характер коммуникативных действий субъектов политического процесса;

– формировать познавательные умения, навыки и компетенции акторов политической системы (анализ политической ситуации, выбор разноплановых источников информации для создания объективной картины происходящего и т.д.);

– вырабатывать способность оценивать и контролировать выполнение поставленной задачи, а также принимать решения, которые определяют стратегию политического поведения личности;

– осваивать соответствующие способы рефлексии, за счет которых происходит уяснение новых ценностных ориентаций более высокого рационального уровня, а также знакомство с основными методами психологической разгрузки с целью снятия социальной напряженности;

– развивать навыки и способности разрешения конфликтных ситуаций, в том числе в политической плоскости, с точки зрения результативности, рациональности, эффективности и легальности их урегулирования⁵.

В целом, анализ ресурсного потенциала игровых технологий показывает нам, что эффективность их реализации сопряжена с определенными условиями подготовки участников игрового процесса к непосредственному решению поставленных задач, а это в свою очередь требует высокого уровня профессионализма организаторов игры, а также существует необходимость в выработке соответствующих критериев оценки эффективности игровой деятельности.

Разработка и описание критериев оценки эффективности игровой деятельности также является очередной проблемной точкой применения игровых технологий как в социально-политическом процессе в целом, так и в рамках формирования политической культуры в частности. Следует отметить, что оценка эффективности игровых технологий – важный этап процесса их применения, и от него в немалой сте-

пени зависит качество игры, которое складывается из таких характеристик, как: степень вовлеченности участников в игру; усвоение и закрепление новых практических навыков; сплочение субъектов игры в группу единомышленников для достижения поставленной цели и решения задач; выработка алгоритма группового или индивидуального (в зависимости от целей игры) действия в той или иной ситуации; формирование умений рефлексирования и анализа достигнутых результатов и т.д.

Однако важно, на наш взгляд, обратить внимание на то, что не всегда в процессе игровой деятельности осуществляется оценка эффективности игры, а также критерии ее оценки нередко находятся в прямой зависимости от профессионализма организаторов и конкретной социально-политической ситуации в мире, стране и регионе, – это необходимо учитывать при анализе результативности игровых практик.

В ряде научных публикаций в качестве критериев эффективности игры и применения игровых технологий авторы нередко указывают на правила проведения игрового процесса и ссылаются на Я. А. Коменского, который первым их обозначил:

– игра должна восприниматься естественно, легко и непринужденно, т.е. игровой процесс не должен акцентировать на себе чрезмерное внимание участников процесса;

– игра должна быть направлена как на самосовершенствование ценностных основ участника, так и на развитие физических навыков и на привитие позитивного отношения к занятию физической культурой;

– в рамках игрового процесса должны учитываться условия, где проходит игра, степень подготовленности участников, а также она не должна угрожать их жизни, здоровью, а также выходить за рамки установленных общественных норм морали и этики;

– игра должна помогать в переходе к прямому вовлечению в решение сложных ситуационных задач, и участие в игровой деятельности предполагает осуществление качественного роста субъекта игрового процесса;

– временные рамки игры необходимо тщательно отслеживать, чтобы участники не устали от самой игры и не исчерпали свои ресурсы раньше времени или не потеряли интереса к решению поставленных задач;

– игровой процесс должен контролироваться на всех этапах проведения, для этого существуют различные формы контроля, который не обязательно должен быть прямым, все зависит от условий игры⁶.

Указанные выше критерии оценки эффективности игровой деятельности вполне применимы в практике решения социально-политических задач, однако следует обратить внимание на то, что, на наш взгляд, данные критерии были выработаны, в первую очередь, исходя из условий педагогической практики и могут быть дополнены.



Так, отталкиваясь от того, что нам необходимо дополнить вышеуказанные критерии оценки эффективности использования игровой деятельности именно в рамках формирования политической культуры молодых людей, выделим следующие:

1) необходимо сформулировать ожидания участников от игровой деятельности как посредством их прямого опроса, так и в результате выработки стратегии игры, а также анализа культурных основ участников и их непосредственных возможностей исходя из цели и задач игрового процесса;

2) важным является четкая фиксация состояния игрока до вовлечения в нее и после, т.е. важным представляется, каким именно образом игра повлияла на участников, насколько продуктивен результат, который достигнут;

3) немаловажным критерием эффективности игры выступает процесс наблюдения и мониторинга на всех ее этапах с обязательным условием рефлексирования участниками по итогам игровой деятельности;

4) и наконец, это фиксация изменений, т.е. анализ результатов игрового процесса организаторами игры, в рамках которого формулируются основные закономерности, даются рекомендации, а также указываются наиболее типичные и необычные решения, принятые в той или иной ситуации⁷.

Конечно, критерии оценки эффективности игровой деятельности в целом и применения игровых технологий формирования политической культуры молодежи в частности могут быть дополнены. Так, ряд ученых выделяют «постигровой эффект» как один из таких критериев. Суть его заключается в том, что это процесс объединения участников игры, переход от разрозненных, негрупповых методов решения поставленной задачи к кооперации, координации и выработке единых алгоритмов действий⁸. В этом смысле, на наш взгляд, главным является верный выбор соответствующих критериев оценки эффективности использования игровых технологий генерирования политической культуры и в целом непосредственное осуществление такой оценки организаторами.

Таким образом, анализ применения игровых форм в политической сфере указывает на необходимость дальнейшего изучения данной проблематики. Рассмотренные выше проблемные точки применения игровых технологий конструирования политической культуры ставят перед нами задачу последующего детального изучения возмож-

ностей игры влиять на ценностные основания поведения субъектов социально-политического процесса, а также задачу необходимости рассмотрения технологий формирования политической культуры, места игровых форм среди них и того, каким образом они функционируют.

Примечания

- 1 См.: Богданов А. В. Политический аспект использования игровых практик в рамках легитимизации процесса вхождения Крыма в состав Российской Федерации в молодежной среде // Пятилетие воссоединения Крыма с Россией : итоги и перспективы : сб. науч. ст. по материалам VI Междунар. науч.-практ. конф., посвященной 110-летию Саратовского государственного университета (Саратов, 24 мая 2019 г.) / под ред. А. А. Вилкова. Саратов : Саратовский источник, 2019. С. 13–16.
- 2 См.: Гаджиева П. Д. Воспитательно-развивающий потенциал игровых технологий обучения в гражданско-правовом образовании учащихся // Мир науки, культуры, образования. 2016. № 2 (57). С. 107–109.
- 3 См.: Ушаков А. А. Ресурсный потенциал интегративной образовательной среды педагога // Интернет-журнал «Наукоедение». 2015. Т. 7, № 4 (29). DOI: <http://dx.doi.org/10.15862/113PVN415>. URL: <http://naukovedenie.ru/PDF/113PVN415.pdf> (дата обращения: 01.09.2020).
- 4 См.: Абанкина И. В., Абанкина Т. В., Филатова Л. М. Интеграция образования и культуры : ресурсный потенциал // Образовательная политика. 2020. Т. 81, № 1. С. 88–97. DOI: 10.22394/2078-838X-2020-2-88-97.
- 5 См.: Ушатикова И. И., Пегова Х. Р. Воспитательно-развивающий потенциал игровых технологий // Актуальные научные исследования в современном мире. 2019. Вып. 5 (49), ч. 4. С. 210–213.
- 6 См.: Звягин А. Н. Коррекция традиционных воззрений на освоение наследия Я. А. Коменского по проблеме педагогических принципов // Отечественная и зарубежная педагогика. 2013. № 2 (11). С. 59–66.
- 7 См.: Быстрова Т. Ю., Ларионова В. А., Синецын Е. В., Толмачев А. В. Учебная аналитика MOOK как инструмент прогнозирования успешности обучающихся // Вопр. образования. 2018. № 4. С. 139–166. DOI: 10.17323/1814-9545-2018-4-139-166
- 8 См.: Мелихов Ю. Е., Малюев П. А. Управление персоналом. Портфель надежных технологий : учеб.-практ. пособие. 2-е изд. М. : Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2017.

Образец для цитирования:

Богданов А. В. Игра в политику vs. политическая игра: к постановке проблемы (часть 2) // Изв. Саратов. ун-та. Нов. сер. Сер. Социология. Политология. 2020. Т. 20, вып. 4. С. 470–473. DOI: <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2020-20-4-470-473>

Cite this article as:

Bogdanov A. V. The Game of Politics vs. the Political Game: Posing a Problem (Part 2). *Izv. Saratov Univ. (N. S.), Ser. Sociology. Politology*, 2020, vol. 20, iss. 4, pp. 470–473 (in Russian). DOI: <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2020-20-4-470-473>