



УДК 32:316:001:009

Теоретико-методологические подходы к анализу игровых технологий: социально-политический аспект

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 рассматриваются основные теоретико-методологические подходы к определению «игровые технологии» исходя из социально-политической детерминированности данной категории. В работе анализируется политическая составляющая игровых моделей, обозначаются их основные виды, формы и функции, а также систематизируются исследования игровых практик в социально-политической сфере. Автор обосновывает необходимость анализа применения игровых технологий для формирования политической культуры современной российской молодежи, а также внедрение соответствующих видов и форм игровых моделей в рамках создания эффективной системы государственной поддержки подрастающего поколения.

Ключевые слова: игровые технологии, политическая игра, политическая культура, игровые практики в политической сфере.

Theoretical and Methodological Approaches to the Analysis of Gaming Technologies: The Social and Political Aspects

A. V. Bogdanov

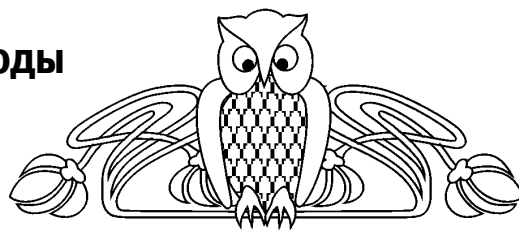
Artem V. Bogdanov, <https://orcid.org/0000-0002-0761-1168>, Saratov State University, 83 Astrakhanskaya St., Saratov 410012, Russia, selectedman@yandex.ru

The article deals with the main theoretical and methodological approaches to the definition of "game technology" on the basis of social and political determinism of this category. The paper analyzes the political component of game models, identifies their main types, forms and functions, and systematizes the study of game practices in the social and political spheres. The author substantiates the need to analyze the use of gaming technologies for the formation of political culture of modern Russian youth, as well as the introduction of appropriate types and forms of gaming models in the framework of creating an effective system of state support for the younger generation.

Keywords: game technologies, political game, political culture, game practices in the political sphere.

DOI: <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2019-19-3-330-334>

В современном мире обнаруживают себя новые социально-политические вызовы, которые ставят перед исследователем задачу поиска решений появляющихся трудностей. В качестве основных угроз и проблем ряд современных ученых выделяют следующие: информационная и экологическая безопасность, миграционные



потоки беженцев, постмодернистская интерпретация ценностных оснований трудовой деятельности человека, особенности формирования политической идентичности и политической культуры, этнополитические конфликты, защита прав и свобод человека и гражданина и др. Для решения вышеобозначенных проблем исследователи нередко обращаются к предыдущему научному и социальному опыту, который позволяет им либо создать новый подход, либо использовать известный способ решения задачи, но в новой интерпретации или в другой научной области (междисциплинарность). В этом смысле теория игр и игровые технологии являются новым методом анализа социально-политической действительности.

Игровые практики при решении социально значимых задач начали использоваться довольно давно в рамках педагогических, экономических, психологических, военных наук. Первое упоминание о применении игры в качестве основы анализа социальной действительности можно обнаружить еще у ученых Древней Греции¹. При этом прослеживается дальнейшее использование игровых технологий при решении поставленных социальной жизнедеятельностью людей задач. Интерес к игровым моделям не обошел стороной и Россию. В своей работе И. А. Ветренко, подробно описывает этапы актуализации игры в нашей стране: в целом этот процесс начался с 1913 г., с поиска форм и способов применения игры в общественной, научной и педагогической практике и продолжается до настоящего момента, а игровые технологии начинают использоваться в политическом консультировании, политической конфликтологии и т. д.²

Однако, на наш взгляд, применение игровых технологий в рамках анализа именно политических угроз произошло в 50-е гг. XX в. Теория игр и игровые модели стали использоваться в период столкновения двух мировых держав: СССР и США, и уже в рамках анализа военных столкновений и впоследствии в рамках так называемой холодной войны игра повсеместно внедряется для анализа политического аспекта противостояния и затем начинает (в ходе создания новых фабрик мыслей, политических консалтинговых агентств) применяться уже в масштабах всего спектра политического процесса.

На наш взгляд, примечательным обстоятельством является то, что существует множество



определений понятия «игра» и довольно сложно найти одно, четко дающее единственно верное обозначение. Большое количество подходов к данной дефиниции лишь указывает на многогранность игры и междисциплинарность применения игровых технологий³. При этом каждое из определений игры сложно назвать ошибочным или недостаточным, каждый подход к понятию «игра» несет в себе часть общего представления о данной категории. Другими словами, категоризация понятия «игра» подчеркивает ее многоаспектность и множественность проявлений в рамках социально-политической практики.

Тем не менее, представляется необходимым обозначить основные подходы к трактовке понятия «игра». В целом их можно выделить исходя из предметных областей научного знания, и первую группу таких дисциплин можно обозначить как психолого-педагогическая. В рамках данной группы игра понимается либо как метод обучения (педагогика), либо как вид деятельности, основу которой составляют смена статусов состояний и ролей (психология).

Игра в контексте вышеуказанного подхода понимается как деятельность по целенаправленной передаче опыта от старшего поколения к младшему, это процесс усвоения опыта социальной жизни, направленный на появление умений к саморегуляции поведения и его совершенствования⁴. Также в рамках данного направления выделяются игровые педагогические технологии, которые являются частью образовательных технологий, что соответствует Федеральному государственному образовательному стандарту общего образования (а также бакалавриата, магистратуры и т. д.)⁵.

В свою очередь, применение игровых технологий предусматривает решение ряда задач и формирование специальных навыков. В зависимости от формирования соответствующих навыков выделяют следующие виды игровых технологий:

– дидактические (решение конкретной поставленной задачи, направленной на формирование соответствующей познавательной деятельности, а также практико-ориентированное применение знаний, умений и навыков);

– воспитывающие (формирование определенных морально-нравственных, мировоззренческих и культурных установок, позиций, системы ценностей, а также воспитание воли и самостоятельности, коммуникабельности, ответственности и т. д.);

– развивающие (развитие внимания, памяти, мышления, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения сравнивать, находить аналогии, формулировать гипотезу и т. д.);

– социализирующие (формирование умений адаптироваться к изменяющимся условиям функционирования индивида и социума, усвоение опыта и навыков жизнедеятельности, в том числе приобщение к нормам и ценностям обще-

ства, психотерапия и психоанализ, стрессовый контроль и т. д.)⁶.

В целом вышеперечисленные виды игровых технологий не исчерпывают всех имеющихся классификаций, но позволяют обнаружить интересующую нас специфику формирования ценностных установок политической культуры общества. К тому же психологические механизмы игровой деятельности задействуют в процессе своей реализации фундаментальные потребности личности в самопознании, самосовершенствовании, самовыражении, самоутверждении, саморегуляции, что указывает на заложенный уже в саму природу человеческой деятельности интерес к игре, ролям и статусам. Это означает и то, что в рамках изучения особенностей формирования политической культуры российской молодежи обнаруживает себя применение игровых технологий.

Об этом свидетельствует и то обстоятельство, что содержание игр развивается по мере взросления и становления личности, начиная с детского возраста, где основным содержанием игры становится предметная деятельность. Затем осуществляется переход к играм, отражающим взаимоотношения между индивидами, и, наконец, происходит переход к играм, где сутью обучения и познания является подчинение общепризнанным правилам и нормам поведения, а также непосредственное усвоение и дальнейшее воспроизведение моделей, в том числе политического поведения, а также уяснение ценностей и традиций данной социальной группы и общества в целом.

Следующий подход к пониманию категории «игра» условно можно обозначить как экономико-математический, в рамках которого под игрой понимается рациональная деятельность участников социально-политического процесса, направленная на получение конкретного результата. В рамках данного подхода выделяется теория игр – метод, который исходит из теории рационального выбора и основан на дедуктивном способе анализа принятия решений, в том числе политических, субъектами социально-политического процесса. Теория игр зачастую используется при урегулировании конфликтных взаимодействий акторов социально-политической реальности, но может применяться и при исследовании поведенческих моделей конкретных индивидов, малых и больших социальных групп, стран-государств.

В теории игр выделяют соответствующие виды:

– по количеству участников: с одним или с несколькими игроками;

– по результату: с нулевой или постоянной суммой (победа одного игрока приводит к проигрышу второго, при этом появляется модель, в рамках которой у участников игры обнаруживает себя отсутствие желания, мотивации к решению



возникшего конфликта, что препятствует выработке программы по нивелированию противоречия); игры с переменной суммой (в основе урегулирования конфликта лежит стратегия сотрудничества: все участники игрового процесса при таком подходе выигрывают, но ни один из них полностью не уверен, что все игроки выберут линию компромисса), наиболее известные разновидности – «игра с трусом» и «дилемма заключенного»⁷:

– «игра с трусом» – это, по сути, оценка социально-политического, экономического и военного потенциала сторон, участвующих в конфликте, анализ возможного варианта действий при столкновении участников на «прямой дороге»: кто из них уступит первым или же они оба будут нацелены на конфликт, рассчитывая, что один из акторов «струсит» и «уйдет» в сторону;

– «дилемма заключенных» – это анализ возможных рисков, которые понесут участники социально-политического, военно-экономического столкновения. Суть игры в том, что каждый из участников конфликта в большей степени руководствуется собственными интересами и исходит из них при принятии решения. Это означает, что каждый из игроков рассчитывает избежать максимальных потерь или рисков при получении выгоды от существующего конфликта и получить максимальный результат. В итоге желание получения максимальной выгоды от столкновения каждым участником, отсутствие информации о действительных намерениях других участников приводит к неоптимальному исходу данного противостояния для каждого из акторов.

В качестве примера применения экономического подхода при анализе социально-политического процесса можно привести экономическую теорию демократии, в рамках которой политическая система сопоставляется по своим характеристикам с рыночной системой. Основное положение экономической теории демократии заключается в том, что все участники социально-политического процесса являются потребителями конечного продукта, т. е. мотивированы получить максимальную выгоду и мыслят и действуют при этом сугубо рационально. Мотивация потребителя, т. е. участника политического процесса, отчетливее всего проявляет себя во время избирательного процесса. Валютой при этом является голос избирателя, а товаром – политическая партия или кандидат, которые, по мнению гражданина, смогут наиболее полно и качественно удовлетворить его интересы⁸.

Другими словами, гражданин будет участвовать в избирательном процессе и голосовать за партию при условии, что она обеспечит ему в дальнейшем доход, т. е. сможет принести конкретную пользу (в виде принятия законодательных актов или лоббирования соответствующих интересов социальной группы). При этом избиратель действует исключительно рационально: при усло-

вии эффективной деятельности партии власти избиратель будет голосовать за нее, при отрицательном результате деятельности – за оппозиционную партию, при нулевом – участвовать в выборах не будет, так как не сможет получить свою выгоду⁹.

Таким образом, действия участников политического процесса рациональны, взвешены и осознанны, избиратель может самостоятельно проанализировать действия политических партий и выделить слабые и сильные стороны участников выборов, а также просчитать потери и прибыль от участия в избирательном процессе. Важной особенностью данного подхода является, на наш взгляд, то, что рациональные избиратели поддерживают ту партию или кандидата, которые наиболее максимально соответствуют их интересам, а значит, отражают в своих программах ценности, традиции, установки и устремления определенной социальной группы. И на выборах побеждает та партия или кандидат, чьи ценностные ориентации больше всего соответствуют предпочтениям наибольшей группы рациональных избирателей¹⁰.

Еще один подход к трактовке категории «игра» можно условно обозначить как социолого-политологический, в основе которого лежат исследования ученых в области социальных и политических наук. В рамках данного направления также можно выделить различные подходы к применению игровых технологий при анализе социально-политического процесса. Так, одни исследователи считают, что использование теории игр и игровых технологий в политике необходимо для выполнения задач политического прогнозирования¹¹.

В этих работах описываются суть и содержание теории игр с точки зрения математического анализа, а игровые модели применяются для осуществления «гуманитарной экспертизы». В качестве примера использования игровых техник в социально-политическом процессе для решения возникших проблем приводится возможность анализа геополитической ситуации в мире и стране, конструирование модели военного противостояния и т. д. Также в данных исследованиях утверждается, что игровые практики могут применяться с целью анализа принятия политических решений¹². На наш взгляд, такой подход к применению игровых моделей изучения политической сферы вполне допустим и несет в себе определенный потенциал для совершенствования существующих методик политической экспертизы и прогнозирования социального будущего.

Другая группа исследований рассматривает политическую сферу как одну из возможных игровых форм¹³. Политика – это игра, выполнение определенных ролей участниками социально-политического пространства. В этом аспекте важным является понимание того, по каким правилам функционируют игровые модели с целью определения возможности изучения деятельно-



сти акторов социально-политического процесса. Данный анализ представляет определенный потенциал для целей и задач формирования имиджа и контримиджа кандидата, политической партии, выстраивания эффективной коммуникации между представителями органов власти и общественных организаций и т. д.

В рамках данного подхода политика – это сфера постоянного противостояния, конфликта и противоречия, которые находят свое отражение как в публичной сфере взаимоотношений, так и в «скрытой», «кулуарной». И в этом отношении игровые модели позволяют проследить специфику функционирования каждой из сфер политической реальности. Также в этой группе исследований упор делается на игровые роли участников политического процесса, важным здесь является рассмотрение тех ролей, которые берет на себя тот или иной субъект политической деятельности¹⁴. Поэтому на первый план выступают психолого-социальные мотивы политического поведения актора, а также семантические и символичные аспекты коммуникационного взаимодействия. Нередко в этом случае игровые роли используются политическим деятелем для идеологической идентификации с определенной социальной группой с целью достижения наивысшего эффекта от информационно-агитационного воздействия.

Следующая группа работ посвящена рассмотрению игры как конкретной эффективной политической технологии, используемой в социально-политическом процессе¹⁵. При этом отмечается, что игровые практики перманентно присущи политической сфере, это два тесно связанных между собой элемента, политика и игра, составляющие суть политического развития. Также выделяется такой вид игры, как политическая игра, и даются ее характеристики:

- конъюнктурность игровой политической поведенческой модели;
- преобладание идеологической и агитационной составляющих игры;
- цель игры – победа над конкурентом;
- социальная основа – массы;
- игровые технологии способны формировать общественное сознание и т. д.¹⁶

По мнению авторов указанных выше исследований, игровые технологии могут применяться при анализе и урегулировании политических конфликтов, в политическом консультировании, в политическом переговорном процессе, во время участия в выборах и т. д. Другими словами, игровые практики востребованы при решении конкретных политических задач, при анализе и прогнозировании социально-политической ситуации и т. п.

Следует отметить, что также встречаются исследования, которые посвящены использованию игровых технологий в рамках образовательного процесса – с целью привития навыков решения актуальных политических задач¹⁷. В данных работах игровые технологии занимают не менее важное

место, и главной целью их применения является обучение соответствующим методикам анализа проблемной ситуации, приобретение навыков поиска адекватной методологии, закрепление опыта эффективного решения поставленных задач.

Помимо вышеперечисленных работ, встречаются и те, где предпринимается попытка выделить особенности массовой политической культуры и коммуникации на основе анализа распространения и использования компьютерных игр¹⁸. В этих исследованиях обосновывается высокая роль компьютерных игр как разновидности игровых технологий во влиянии на процессы социально-политического развития общества. По нашему мнению, данные статьи заслуживают внимания, но в большей степени либо описывают техническую составляющую процесса информатизации человеческого сообщества и вытекающие из этого особенности коммуникации между обществом и государством, либо рассматривают именно специфику массовой культуры, а не особенности формирования политической культуры.

Таким образом, существуют работы, рассматривающие игровые технологии как неотъемлемую часть политической сферы, осуществляющие категоризацию понятий «политическая игра» или «игровые технологии в политике», занимающиеся анализом специфики применения игровых практик для решения политических задач, выработкой конкретных рекомендаций и алгоритма действия при урегулировании политического конфликта. Тем не менее, на наш взгляд, отсутствуют работы, посвященные анализу игровых технологий формирования политической культуры российского общества или его отдельных социальных групп (например молодежи).

Нам представляется, что применение игровых моделей формирования политической культуры современной российской молодежи является весьма актуальным и перспективным, в том числе с точки зрения создания эффективной системы государственной поддержки молодых людей. Важным аспектом разработки такой системы, по нашему мнению, выступает использование соответствующих видов игровых технологий (образовательные, научные, общественные, политические, спортивные, досуговые и т. д.) и их конкретных форм (семинары, круглые столы, дебаты, конференции, волонтерские движения, гранты, конкурсы, фестивали, соревнования и т. д.).

Примечания

- 1 См.: *Ветренко И. А.* Игровые практики в политическом процессе : автореф. дис. ... д-ра полит. наук. Екатеринбург, 2009. С. 3.
- 2 Там же. С. 4.
- 3 См.: *Вилков А. А.* Развитие творческого потенциала личности студента в процессе подготовки и использования



- деловых игр // Самостоятельная работа студентов в условиях перехода на двухуровневую систему ВПО : материалы докл. Регион. науч.-практ. интернет-конф. (6–9 ноября 2012 г.). Саратов : РИЦ «Студия развития лидерства», 2012. С. 46–54.
- ⁴ См.: Шкель В. Ф. Игровые технологии в учебном процессе : учеб.-метод. пособие. Саратов : ГОУ ДПО «СарИПКИПРО», 2010. С. 24.
- ⁵ См.: Федеральные государственные образовательные стандарты. URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 18.02.2019).
- ⁶ См.: Шкель В. Ф. Указ. соч. С. 6.
- ⁷ См.: Дегтерев Д. А. Введение в теорию игр для политологов и международников : учеб. пособие. М. : МГИМО-Университет, 2010. С. 92.
- ⁸ См.: Юрина Н. С. Экономический подход к политике в теории демократии Э. Даунса // Философия и общество. 2016. № 2 (79). С. 121–127.
- ⁹ Там же.
- ¹⁰ См.: Downs A. An Economic Theory of Political Action in a Democracy // The Journal of Political Economy. Apr., 1957. Vol. 65, № 2. P. 135–150.
- ¹¹ См.: Кузнецова Н. В. Игровые технологии в политике // Актуальные вопросы социально-психологических исследований : сб. науч. и учеб.-метод. ст. / ред.-сост. А. М. Тютченко, О. С. Фисенко. М. : Перо, 2015. С. 53–58.
- ¹² Там же. С. 53–54.
- ¹³ См.: Новикова О. Н. Игра как атрибут политической деятельности // Социум и власть. 2016. № 3 (59). С. 61–66.
- ¹⁴ Там же. С. 63–64.
- ¹⁵ См.: Ветренко И. А., Дубицкий В. В. Игровые технологии в политических действиях // Вестн. ОмГУ. 2010. № 3. С. 170–173 ; Емельянов Ф. Г. Игровая доминанта политических процессов (социально-философский аспект) // Science Time. 2015. № 4 (16). С. 262–269.
- ¹⁶ См.: Ветренко И. А., Дубицкий В. В. Указ. соч. С. 173.
- ¹⁷ См.: Кузнецова Н. В. Интеллектуальный потенциал вуза и проблемы активизации творчества студенческой молодежи // Мир современной науки. 2013. № 2 (17). С. 72–76
- ¹⁸ См.: Гришин О. Е., Иглин Д. А. Компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и коммуникации // PolitBook. 2015. № 1. С. 127–145.

Образец для цитирования:

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>

Cite this article as:

Bogdanov A. V. Theoretical and Methodological Approaches to the Analysis of Gaming Technologies: The Social and Political Aspects. *Izv. Saratov Univ. (N. S.), Ser. Sociology. Politology*, 2019, vol. 19, iss. 3, pp. 330–334 (in Russian). DOI: <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2019-19-3-330-334>
