

ЗАРУБЕЖНЫЙ ОПЫТ ВНЕДРЕНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПРОЦЕСС УПРАВЛЕНИЯ ГОСУДАРСТВОМ

Федяева Юлия Сергеевна

магистрант кафедры Государственной и муниципального управления, ФГБОУ ВО Вятский государственный университет, РФ, г. Киров

Бармина Елена Анатольевна

научный руководитель, канд. экон. наук, доцент ФГБОУ ВО Вятский государственный университет, РФ, г. Киров

Аннотация. В эпоху цифровой революции во многих странах мира наблюдается демократический кризис. К факторам, по которым государство имеет демократический кризис и не относится к полной демократии, относится низкая гражданская активность, в том числе политическая апатия, и не желание государства меняться и применять новые технологии для привлечения граждан к участию в политической жизни общества. Используя общелогические методы, предлагается рассмотреть альтернативный вариант взаимодействия государства с населением, основанный на игровой механике и получивший название «геймификация». Геймификация является инструментом, который может повысить уровень демократии путем вовлечения граждан в процессы принятия решений. Об этом свидетельствует успешная практика Тайваня, в данном проекте участвует почти половина населения страны, что говорит о высоком уровне участия граждан в принятии решений, а также о гражданской и политической активности населения.

Ключевые слова: геймификация, гражданская активность, демократический кризис, процесс принятия решений, участие в политической жизни.

Стратегия геймификации – это захват и направление внимания граждан через трансплантацию техник игрового дизайна в неигровой контекст. Таким образом геймификация в управлении усиливает гражданское участие. Сочетание внутренней мотивации и внешнего вознаграждения может в итоге привести к тому, что граждане станут более активными в выработке политики и ее регулировании [4].

Традиционное понимание гражданской и политической активности определяет роль граждан в демократических государствах, рассматривая фактическое влияние, которое они оказывают на правительство. Современные же акты взаимодействия населения с политическими институтами описывают как «тонкие». Они предназначены в первую очередь для демонстрации поддержки или противодействия, охватывают в основном онлайн-действия, которые позволяют населению выражать свое мнение и присоединяться к определенной цели. Поэтому совокупный капитал гражданской активности не истощился, а трансформировался и требует применения «нетрадиционных» форм участия населения в политической жизни государства.

В настоящее время в Тайвани примерно половина страны участвует в разработке политики через онлайн- и оффлайн-платформу под названием vTaiwan, которая включает в себя онлайн-взаимодействие, например, визуальные группы участников, которые соглашаются либо не

соглашаются с проблемой, и оффлайн-взаимодействие, например вопросы и предложения, собранные через платформу, а затем рассмотренные на публичных встречах. Согласно данным, опубликованным правительством Тайваня, к концу февраля 2018 года 26 случаев обсуждались в рамках vTaiwanprocess и 80% из них привели к некоторым решительным действиям правительства [2].

Процесс vTaiwan призван способствовать конструктивным обсуждениям и взаимодействию заинтересованных сторон. Следует отметить два аспекта. Во-первых, консультативный процесс сформулирован в четыре последовательные этапы – предложение, мнение, размышления и законотворчество. На «объективном» этапе консультационная группа формирует и разрабатывает необходимые исходные положения и правила; в последующем «рефлексивный» этап позволяет участникам делиться мыслями и мнениями; «интерпретирующий» этап объединяет интерактивные и автономные рабочие группы для разработки выводов и рекомендаций; наконец, на стадии «принятия решения» результаты передаются правительству для принятия или отклонения. Во-вторых, платформы позволяют использовать инструменты для облегчения вовлечения участников. В некоторых случаях, например диалоги с заинтересованными сторонами транслировать в прямом эфире через камеры.

Случай Тайваня особенно интересен в связи с его гибридным государственно-частным характером. Здесь стоит напомнить, что инициатива формально не связана с тайваньским правительством. Тем не менее Тайваню удалось заручиться поддержкой высокопоставленных правительственных лидеров. Это повысило доверие к платформе, в то же время независимость инициативы от правительства позволила платформе быть гибкой и адаптированной к изменениям.



Рисунок. Процесс участия в vTaiwan [2]

На рисунке определен процесс участия пользователей платформы. Часть консультационного процесса проходит через частную цифровую платформу: Pol.is. Это американский стартап, произведенный с целью создания системы коммуникаций для крупномасштабного взаимодействия, основанного на принципе равного положения всех идей в онлайн-обсуждениях. Pol.is предлагает интерактивный инструмент опроса, который можно использовать для создания карт общественного мнения, которые помогают гражданам, правительствам и законодателям обнаружить точки согласия и разногласия по спорным вопросам.

Считается, что геймификация – это что-то несерьезное, детское. Это не так, потому что геймификация уже отлично зарекомендовала себя для решения некоторых бизнес и маркетинговых задач. Более того, игровые механики способны помочь не только бизнес-среде, но и государственным структурам, что подтверждается существованием удачных кейсов внедрения геймификации в деятельности государственных органов власти разных стран [1].

Центр правительственной связи Великобритании использует механизмы геймификации для рекрутинга новых сотрудников. Организация запустила целую кампанию по поиску новых талантов, способных защитить Англию от кибератак. Соискателям было предложено решить сложную головоломку, содержащую код, различные системы и т.д. Это удалось только 1% из 400 тысяч участников. С тех пор на службу в определенные отделы центра связи Великобритании трудоустраивают только тех, чьи таланты были открыты на деле [3].

В Сейлеме, штат Массачусетс, была запущена виртуальная игра «В чем смысл», целью которой является стимулирование участия местных жителей в планировании или реновации городских пространств. Для игры была разработана специальная валюта, которой награждался каждый активный участник за предложенную идею. Также участники могли голосовать за наилучшие, по их мнению, идеи, вкладывая те же виртуальные монеты в понравившиеся проекты. В результате город получил ценные идеи и отзывы непосредственно самих жителей, которые будут использованы при дальнейшем городском планировании [1].

Механизмы геймификации не являются инструментами, используемыми исключительно организациями коммерческого сектора. Геймификация уже успела зарекомендовать себя в проектах органов государственной и муниципальной власти. Внедрение игровых механик

позволяет увеличивать внимание граждан к проектам, стимулировать их более активное участие.

Список литературы:

1. Об утверждении Концепции создания государственной единой облачной платформы [электронный ресурс]: Распоряжение Правительства РФ от 28.08.2019 № 1911-р. – Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_332993/.
2. Погодина И.В. Геймификация платформ общественного участия граждан в публичном управлении / Погодина И.В., Авдеев Д.А. // Вопросы государственного и муниципального управления. – 2020. - № 4.
3. Доигрались: как компании используют геймификацию в рекрутменте [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/company/potok/blog/330280/>.
4. Sgueo G. Book Review «Games, Powers & Democracies». –URL: <https://www.cambridge.org/core/services/aop-cambridge-core/content/view/0F15F2F54A406050557330BDD969734A/S1867299X19000357a.pdf/div-class-title-gianluca-sgueo-span-class-italic-games-powers-and-democracies-span-milan-bocconi-university-press-2018-178-pp-25-hardcover-div.pdf>.