



УДК 316.013

© Н. Г. Баженова, 2013

ИГРАИЗИРОВАННЫЕ ПРАКТИКИ КАК АКТИВИЗИРУЮЩИЙ ФАКТОР САМООРГАНИЗАЦИИ СТУДЕНЧЕСТВА

Баженова Н. Г. - канд. пед. наук, доцент, первый проректор по учебной работе, e-mail: n-bazhenova@yandex.ru (ПГУ им. Шолом-Алейхема)

В современном обществе все больше просматриваются тенденции к замкнутости молодых людей на себя, преобладание индивидуалистических позиций, отсутствие у них готовности и желания к взаимодействию и объединению – все это препятствует самоорганизации студенчества в вузах. Применение позитивных играизированных практик стимулирует процессы самоорганизации, придает импульс межгрупповой солидарности.

The article studies the common tendency in the modern society for self-isolation of young people, their individualization, reluctance and unwillingness to interact and unite. This hinders self-organization of the students in universities. The use of positive gaming practices stimulates the processes of self-organization and gives an impetus to intergroup solidarity.

Ключевые слова: играизация, самоорганизация, саморефлексия, социальная мобильность.

Общественная жизнь сопровождается процессами индивидуальной и коллективной самоорганизации социальных акторов.

В современной действительности молодые люди проявляют крайне низкий уровень готовности к взаимодействию и самоорганизации – это следствие противоречивого сознания молодежи, в структуре которого просматривается как позитивные установки на общение со сверстниками, участие в сообществах по интересам, так и в противовес этому низкий уровень готовности к интеракции и самоорганизации. Эта тенденция к «атомизации» связана с процессами смыслоутраты, с деформацией ценностно-смысловых установок, с преобладанием индивидуалистических ценностей, отсутствием готовности к солидаризации на позитивной основе. В молодежной среде стали доминировать престижно-потребительские установки и ориентации, связанные с практическим успехом, достижением личного благополучия и дистанцированием от окружающих [1].



Современной молодежи свойственно разнообразие «духовных миров», определяющихся многомерными вариациями сплетений внешних и внутренних факторов, велик разброс в предпочтениях приоритетных жизненных стратегий. Это требует от практиков по работе с молодежью поиска эффективного, современного, адекватного времени и ситуации и в то же время деликатного инструментально-методического набора, позволяющего сориентировать студенческую молодежь на развитие долговременных коммуникативных стратегий, на выстраивание восходящей социальной мобильности.

По мнению В.П.Бабинцева, когнитивно-ценостный диссонанс молодежи может быть преодолен путем выстраивания новых форм самоорганизации посредством поиска современных моделей коллективизма [1].

Принцип имманентного порождения последствий П.Сорокина гласит, что «любая социокультурная система, пока она существует и функционирует, непрерывно порождает последствия, которые являются результатом не внешних факторов, а существования и функционирования самой системы». В этом кроется мысль о потенциях среды (в том числе образовательной среды вуза) и ее роли в продуцировании, поддержании и развитии разного рода процессов, одним из которых является самоорганизация студенчества.

Актуален в этой связи вывод С.А.Кравченко, что флуктуации в современных обществах происходят не только под воздействием внешней принудительной казуальности, но и под влиянием саморефлексии институциональных структур, а также внутренней саморефлексии отдельных акторов. Не только внешние, но и внутренние факторы развития социальных реалий побуждают людей к инновационной, адаптивной деятельности [2]. Следуя этому подходу, анализ состояния воспитательного пространства вуза, рефлексия отдельных специалистов, в зоне ответственности которых работа с молодежью, может стать ориентиром того нового, что будет способствовать флуктуациям, ведущим к самоорганизации молодежи.

К сожалению, процессы самоорганизации в молодежной среде либо имитируются, либо навязываются извне, носят мобилизационный характер. В результате консервируется актуальная социальная среда [1].

В современных условиях традиционные формы и методы социального управления, основанные на четких предписаниях, инструкциях и жестком контроле испытывают кризис эффективности, возникает потребность в поиске реальных средств общественного упорядочения, направленного на процессы социальной самоорганизации, в которые включен человек [3].

Управление самоорганизующейся системой должно основываться на выявлении возможных траекторий ее развития и учитывать гармонизацию внешнего управляющего воздействия и внутренних свойств системы. «Управление самоорганизующейся системой эффективно, если проектируемое состояние создаваемой системы совпадает с траекторией ее выхода на аттрактор естественной эволюции» [4].

Основой самоорганизации, самосотворения могут служить применяемые игриализованные практики, придающие импульс межгрупповой солидарно-



сти. Эти практики может предлагать внешняя среда – вуз, чтобы активизировать процессы самоорганизации.

Внешняя среда, зачастую, играет определяющее значение для функционирования системы. От условий внешней среды зависит направление, стохастическая тенденция развития системы на этапе ее формирования. Окружающие условия – это необходимый фон, содержащий бифуркационный механизм развития, в основе которого лежит механизм самоорганизации [4].

Противостоять последствиям нелинейной социокультурной динамики в предпринимательстве, политике, культуре, общественной жизни, становясь фактором порядка, порожденного из хаоса может, по мнению Кравченко С.А., играизация.

Играизация выступает в качестве фактора социального регулятора, мобильной организации социальной жизнедеятельности. Посредством саморефлексии успешные игровые и эвристические практики социально конструируются, а затем включаются в различные сферы применения [2], активизируя самоорганизацию.

Играизация как и игра отражает свободную, добровольную деятельность человека, деятельность не по принуждению [5].

Играизация вбирает из практической рациональности (в типологии М. Вебера) динамику повседневной реальности и акторов, стремящихся к прагматическим целям, оперируя при этом арсеналом гибких средств для их достижения; из субстанциональной рациональности – набор ценностей (новые знания, которые могут понадобиться в определенный момент; удовлетворение интереса; потребность в общении; этику успеха; возможность быть замеченным; др.). Адаптации к нелинейной динамике общества способствует внедрение принципов игры, эвристических элементов в жизненные стратегии индивидов, которые позволяют социально активным субъектам посредством самоорганизации выполнять основные социальные роли. В этой ситуации наращивается социальная мобильность.

Играизация, создавая программы коммуникации, предлагает социальным акторам набор алгоритмов, шаблонов-образцов, являющихся материалом для эффективного взаимодействия друг с другом и позволяющих осуществлять управление конкретным ходом жизнедеятельности в социальном поле с гибкими, размытыми функциями структур. Играизация побуждает человека к сингрессии, упорядочению разнонаправленных действий, реализует их потенциал к самоорганизации [6]. Но нужно учитывать, что в процессе играизации может быть обеспечена как восходящая, так и нисходящая социальная мобильность [5].

Посредством игры, с помощью знаковых кодов, стимулируются процессы самоорганизации. Включая социальных акторов в созданные игровые по своей сути программы, мы создаем потенциальное поле взаимодействий.

Играизация является элементом воспроизводства социальных практик, способствует креативности социальных акторов, предоставляет больше степеней свободы [6].



Форум студенческих активов вузов Хабаровского края и ЕАО, традиционно проводимый в Приамурском государственном университете им. Шолом-Алейхема, программно содержит элементы социальных практик. В данном случае влияние вуза направлено на организацию жизненного, информационно-содержательного пространства социальной среды, создание игрового поля потенциальных социальных взаимодействий.

Систематическая играизация – «рутинизация игровых социальных практик» [6] – обеспечивает адекватное понимание действий отдельных индивидов, постоянно взаимодействующих в контексте типичных игровых практик, следующих определенным алгоритмам поведения, что создает основания для коллективной рационализации общественной жизни. Выездные форумы студенческого актива проводятся в университете ежегодно, конструируя пространство для периодического взаимодействия студентов на платформе разработанной, ежегодно обновляемой, игровой модели (участники – студенты г.Биробиджан, г.Хабаровск, г.Благовещенск, г.Комсомольск-на-Амуре). Такой механизм межвузовского взаимодействия позволяет расширить круг вовлеченных социальных акторов. Опыт, полученный студентами в рамках программных игровых элементов задает ритм, обогащает алгоритмами, упорядочивает самоорганизационные процессы в вузах. Благодаря обмену информацией и взаимодействию системы (студенческого сообщества) с внешней средой (управление по внеучебной работе, преподаватели-игротехники, др.), с другими системами (студентами других вузов) в отдельной частной системе возникает понижение энтропии (форма дезорганизации) и увеличение негэнтропии (организованности).

Данная играизационная практика обладает нелинейной взаимосвязью элементов и случайной их комбинацией, поскольку в нее включены компоненты (представители студенчества) разных вузов и предполагает для акторов совмещение ролей и амбивалентность выполняемых ими функций.

Играизация оперативно позволяет включать в жизнь технологические инновации. Студенческие самообразования часто весьма стереотипно представляют свое место и возможности в среде вуза (мероприятийная практика), что исключает иные сферы образовательной среды вуза как потенциалы для проявления инициатив и самоорганизации молодежи. Программный материал форума содержит элементы технологических процедур – планирования, проектирования, командообразования, работы над идеей и вооружает студентов через игровую практику набором возможных содержательных направлений действий и технологических решений, задает «точки» приложения активности и инициативы, создает энергетические центры, вокруг которых впоследствии и могут разворачиваться события активности в рамках процессов вуза.

Играизация в рамках форума ведет к обновлению отношений студентов и вооружает их новыми способами деятельности, что может способствовать иному типу упорядоченности и согласованности – рождаются образования с новым набором элементов (группы студентов), желающих претворить в жизнь новый разработанный проект, «развернуть» реализацию возникшей



идеи. Здесь и проявляются эмерджентные эффекты играйзации. Существенным является то, что изначально латентные потенции становятся механизмом социальной коммуникации студентов, «сработавшим» после играйзации – реализации программы Форума. Фоновые ожидания участников через игровые коды провоцируют изобретательную активность.

В процессе играйзации могут формироваться, проявляться гибкие «родственные» сходства [2]. Через программные компоненты Форума, студенты включены в игру, где могут в режиме «здесь и сейчас» увидеть значимого другого, ощутить чувство «мы», создать «мы-группы». Это проявление «семейного сходства» - один из предвестников самоорганизации.

Позитивная составляющая Форума студактива, как играйзированной практики еще и в том, что по С.А.Кравченко «игровое сообщество обладает вообще говоря, склонностью сохранять постоянный состав и после того как игра уже окончилась», а это основа самоорганизации. В этих условиях играйзация выступает в качестве фактора, связывающего ранее разрозненные фрагменты социальные среды [5].

Посредством саморефлексии позитивные игровые практики социально конструируются и в последствии могут быть вплетены в деятельность студенческих структур. В содержании отдельных компонентов программы Форума содержались элементы рефлексивных методик: в рамках подведения итога на отдельных мастерских (специальные игровые техники); через экспресс-срезы содержательных предпочтений по специальной методике, на вечерних «огоньках» - коллективная рефлексия прошедшего дня (для меня было сегодня новым..., значимым..., какие части программы были полезными?, что было трудным?, что интересным?, какие навыки освоили?, для чего я участвую в Форуме? что я применю за рамками Форума в повседневной студенческой жизни? и др.); в анкетном экспресс-опросе по итогам дня, по итогам Форума.

Оценивая свой уровень подготовленности (готовности) к студенческому взаимодействию в плане общественной активности на благо вуза, около 10% отнесли себя к «продвинутому уровню», 28% - к «начальному» и 62% - к «среднему». Настораживает тот факт, что один год включенности в деятельность студенческих организаций трактуется в плане «уровня подготовленности» респондентами по-разному. Или, относя себя к «продвинутому уровню», студенты далее на вопросы анкеты отвечают, что не хватает «теоретических знаний». Посредством опроса было выяснено, что 10% участников не достает теоретических знаний, 54% - практических навыков, оставшимся 36% и того, и другого. Более 90% участников Форума отмечают значимость межвузовских учеб с выездом и «погружением» для активизации процессов самоорганизации студенчества.

Рефлексия в контексте студенческой самоорганизации должна опираться на понятийное осмысление происходящего и выбор предпочтительного варианта из множественности видов социального поведения.

Социальная организация в нашем случае в формате Форума студенческого актива как упорядочивающая деятельность выполняет функцию регу-

ляции через играйзацию. От уровня организованности, активности, информированности, социокультурной рефлексии, владения социальными практиками зависит и степень упорядоченности молодежной организации. Организационный порядок реализуется путем институционального закрепления сложившейся структуры, интериоризации и воспроизводства групповых норм и ролевых структур, оптимизации межличностных взаимодействий [7]. Эти позиции находят свое выражение в игровом поле межвузовского Форума.

Резюмируя, отметим, что зная механизмы самоорганизации, можно намеренно в социальную среду «внедрить» соответствующую флуктуацию, оказать целенаправленное воздействие, тем самым задать направление развития студенчеству в соответствии с их потенциальными возможностями. Играйзация в этом смысле представляет собой эффективный механизм «запуска» процессов самоорганизации студенчества, «заряжающий» на межгрупповую солидарность и социальную мобильность. Проблемным здесь может выступать потенциальная готовность образовательной среды (специальных служб по внеучебной работе в вузе) к подобной работе: владение теоретическими основами по вопросам самоорганизации студенчества, методиками оценки состояния системы; оперирование игровыми техниками, знание позиций управления открытыми нелинейными системами и другое.

Библиографические ссылки

1. *Бабинцев В. П., Реутов Е. В.* Самоорганизация и «атомизация» молодежи как актуальные формы социокультурной рефлексии // Социологические исследования. - 2010. - №1. - С. 109-115.
2. *Кравченко С. А.* Нелинейная социокультурная динамика: играйзационный подход: монография / С.А. Кравченко. Моск. Гос. ин-т межд. Отношений (ун-т) МИД России, каф. социологии. – М.: МГИМО-Университет, 2006. – 172 с.
3. *Степин В. С.* Смена типов научной рациональности // Синергетика и психология: Тексты. – М., 1997. - С. 121.
4. *Весна М. А.* Педагогическая синергетика: парадигма, методология, теория, исследовательская программа: Монография. – Курган: Изд-во Курганского государственного ун-та, 2010. – 294 с.
5. *Кравченко С. А.* Играйзация общества: новые контуры постмодернистской парадигмы. [Электронный ресурс]. – Режим доступа <http://lib.socio.msu.ru/library?e=d-000-00---0kongress—00-0-0-0>. – Дата обращения: 16.12.2011.
6. *Кравченко С. А.* Играйзация общества: блага и проблемы / С.А.Кравченко // Сборник научно-популярных статей – победителей конкурса РФФИ 2007 года. Выпуск 11 / Под ред. члена-корреспондента РАН В.И.Конова. – М.: Октопус-Природа, 2008. – С. 270-276.
7. *Зубок Ю. А., Чуров В. И.* Социальная регуляция в условиях неопределенности. Теоретические и прикладные проблемы в исследовании молодежи. – М.: Academia, 2008. – 272 с.