

Нельсон Диас (Org.)

НАДЕЖДА НА ДЕМОКРАТИЮ

30 лет партисипаторного бюджетирования в мире

Статьи

Нельсон Диас ^(Org.)

НАДЕЖДА НА ДЕМОКРАТИЮ

30 лет партисипаторного
бюджетирования в мире

Сборник статей

УДК 336.148, 336.14:352
ББК 65.261.7, 65.9(2)261.3, 67.401.111.4
Д44

Нельсон Диас
Д44 Надежда на демократию / Сборник статей под общей редакцией
Нельсона Диаса. – М.: Алекс, 2019. – 636 с.

ISBN 978-5-9618-0101-9

Книга издается повторно через пять лет после выхода в свет первого издания с обновленным обзором партисипаторного бюджетирования в мире. На страницах издания вы найдете статьи более 60 авторов со всех континентов о том, как партисипаторное бюджетирование развивалось на протяжении последних 30 лет.

Эта публикация подготовлена при поддержке Министерства финансов Российской Федерации в рамках совместного проекта с Всемирным банком «Развитие инициативного бюджетирования в Российской Федерации»

УДК 336.148, 336.14:352
ББК 65.261.7, 65.9(2)261.3, 67.401.111.4

ISBN 978-5-9618-0101-9

Оригинальное совместное издание на английском языке
© 2018, Epopéia Records | Oficina
coordination 2018, Nelson Dias

www.epopeia-records.pt | www.oficina.org.pt

Русское издание
alexpublishers.ru

*Посвящается Дейси Мартинс, создательнице сетей и того
наследия, которое она нам оставила*

Содержание

Предисловие к изданию на русском языке 7

Введение 10

Мировая динамика 11

Следующие 30 лет партисипаторного бюджетирования начинаются сегодня 13

Все вращается вокруг денег: что нового в партисипаторном бюджетировании и какие возможности открываются сегодня? 33

Всемирное распространение и трансформация партисипаторного бюджетирования 55

Динамика по регионам 75

АФРИКА

Партисипаторное бюджетирование в Африке: инструмент улучшения управления и укрепления местной демократии 77

ЛАТИНСКАЯ АМЕРИКА

Тридцать лет партисипаторного бюджетирования в Бразилии: извлеченные уроки 89

Партисипаторное бюджетирование в Бразилии: краткая оценка 105

Партисипаторное бюджетирование в Аргентине (2002-2018). Достижения и неудачи в формировании партисипаторной повестки 123

Партисипаторное бюджетирование в Колумбии 135

Обязательное партисипаторное бюджетирование: оценка пятнадцатилетнего опыта действия закона о национальном партисипаторном бюджете в Перу 147

СЕВЕРНАЯ АМЕРИКА

Партисипаторное бюджетирование в Канаде и США 161

Партисипаторное бюджетирование для повышения прозрачности и отчетности при разработке недр в Мексике: история успеха 179

АЗИЯ

Партисипаторное бюджетирование в Китае: подходы и развитие 193

История и проблемы партисипаторного бюджетирования в Южной Корее 211

Разнообразные пути поиска общественного мнения: партисипаторное бюджетирование на Тайване 223

О первых организаторах партисипаторного бюджетирования в Азии и России 235

ЕВРОПА

Партисипаторное бюджетирование в Португалии: между неопределенной политической волей и воздействием на государственную политику 257

20 лет партисипаторного бюджетирования в Испании 275

Партисипаторное бюджетирование в Италии: навстречу эпохе Возрождения? 289

Партисипаторное бюджетирование в Шотландии: взаимодействие реформы государственных услуг, наделения общества полномочиями и социальной справедливости 311

Партисипаторное бюджетирование в Польше в 2013-2018 гг.: шестилетний опыт и направления последующих перемен 337

Партисипаторное бюджетирование в Словении: зарождающаяся практика 357

Третья волна партисипаторного бюджетирования во Франции 373

Новый дух партисипаторного бюджетирования во Франции: Париж (2014-2020) 385

ОКЕАНИЯ

Партисипаторное бюджетирование в Австралии 402

Динамика расширения и развития 425

Развитие партисипаторного (инициативного)
бюджетирования в России 427

Общенациональное партисипаторное бюджетирование в Португалии:
возможности и вызовы для расширения масштабов участия граждан
в принятии политических решений 447

Школьное партисипаторное бюджетирование (ШПБ) в Португалии 469

Молодежное партисипаторное бюджетирование в Португалии 479

Демократизация государственных инвестиций в Чили: пример
партисипаторного бюджетирования в регионе Лос-Риос 493

Тематическая динамика 515

Порту-Алегри: от образца к кризису 517

Участие детей и молодежи в местном самоуправлении 537

Политические предпочтения на разных этапах партисипаторного
бюджетирования: пример Парижа 553

Игровые элементы: методы геймификации в применении
партисипаторного бюджетирования 567

Биографии авторов 589

Библиография 607

От авторов

Авторы, связанные с Институтом демократии и демократизации коммуникаций (the Institute for Democracy and Democratization of Communication), который финансируется бразильским Национальным советом по научно-техническому развитию в Белу-Оризонти (Бразилия), хотели бы поблагодарить за возможность поделиться своими размышлениями о проекте, финансируемом Программой научных исследований и инноваций ЕС «Горизонт 2020» (EU Horizon 2020 Research&Innovation programme). Он финансируется за счет соглашения о выделении гранта «Содействие многоканальному участию через адаптацию ИКТ (информационных и коммуникационных технологий) — ЕМРАТИА» (687920). Кроме того, мы хотели бы особо поблагодарить Иэна Ричарда Шефера и Марину Чеккарелли за сотрудничество в рамках проекта и лингвистический анализ данной главы.

Игровые элементы: методы геймификации в применении партисипаторного бюджетирования

Марко Мелони, Джованни Аллегретти и София Антунеш

Вступление

Может ли *геймификация* (рус. – игрофикация) поддержать распространение партисипаторного бюджетирования (ПБ)? В какой степени игры могут содействовать укреплению демократических ценностей и участию граждан в реальности, если говорить в общем? Цель данной главы – внести вклад в получение ответов на эти вопросы, начав с анализа опыта ролевой игры «Эмпавиль» (“Empaville”), недавно созданной в рамках широкого европейского проекта моделирования *геймофицированного* процесса ПБ в воображаемом городе. В процессе размышления мы осветим некоторые возможности и вызовы использования методов *геймофикации* и конкретных игр в условиях участия граждан – в частности, нового способа планирования и продвижения ПБ.

Как подчеркивали Аллегретти (2012) и Кунья (2010), ПБ как специфическая «технология участия» (Нуньез, 2006) зачастую плохо уживается с другими технологиями, которые (как это представляется участникам) обременяют процесс жесткими правилами, связанными в большей степени с технологическими ограничениями, чем с видением демократического потенциала. Однако замечена явная заинтересованность в сопряжении ПБ с другими инструментами, нацеленными на мобилизацию практических умений и накопление знаний, помогающих оценить последствия любых действий. При таком взгляде на вещи следует сразу уяснить, что термин *геймофикация*, или *геймификация*, который мы здесь используем, уходит корнями в цифровую медиа индустрию, особенно в контекст видеоигр. Конкретно, Детердинг (2014а) определил это понятие как использование *игровых элементов* в неигровом контексте. Это влечет за собой введение игровых элементов (таких как правила, соревнование и элементы противостояния), используемых пользователями для достижения конечной цели, что позволяет участникам получать вознаграждение за конкретные действия и общее взаимодействие. Все это прокладывает путь к «оживленным ре-

акциям и игровому поведению» (Детердинг и др., 2011, стр. 9-15). Следовательно, *геймофикация* призвана создавать общее пространство для приятного пользовательского опыта, расширяя границы приверженности пользователей от развлечений до чего-то более важного. В таком разрезе демократическое участие можно представить как самую интересную область использования игровых методов – не только в качестве инструмента практического обучения и моделирования эффектов и воздействия процедур и властных полномочий, но и как подспорье для размышлений о ценностях и правах в течении ограниченного времени. Если, в отличие от представлений Шумпетера о демократии (1942), граждане, в случае модернизации политики, должны рассматриваться как нечто большее, чем простые потребители (Пейтман, 2012), то и введение игровых элементов могло бы также преследовать цель более активного подключения граждан к процессу в качестве соразработчиков, а не просто потребителей (Ги, 2003). Таким образом, граждан можно представить в качестве творцов и создателей игровой среды, в которую они вовлекаются, чтобы лучше распознать и помочь понять игровым путем, какие компоненты и аспекты игры могли бы оптимизировать процесс интенсификации демократии.

В данной главе мы поразмышляем об *геймофикации* в рамках участия граждан в принятии решений, а также вопросы о том, как игры могут содействовать прямому взаимодействию граждан и государственных участников и обогатить его, а также содействовать сотрудничеству и прямому вовлечению сообщества. В этой конструкции партисипаторное бюджетирование представляется очень интересным инструментом, поскольку с самого первого опыта оно содержало важный элемент конкуренции между участниками за выделяемые средства. Следовательно, оно включает в свою онтологию игровое измерение – важный магнит для участников при условии, что игра и соперничество не будут заслонять или вытеснять принципы солидарности и конструктивного сотрудничества между жителями и местными органами власти. Текст начинается с попытки определить, что означает *геймофикация*, и какие элементы этой концепции наиболее интересны, когда речь заходит об обсуждении партисипаторных процессов принятия решений. За этой частью идет более конкретный раздел, где исследуется связь между *геймофикацией* и демократией. В третьем разделе изучается ролевая игра «Эмпавиль», а также другие эксперименты, предшествовавшие ей и сопровождавшие ее. В четвертой части анализируется версия игры «Эмпавиль» для школ – в частности, как она была использована в школах Португалии. Это своего рода наглядный пример, изученный с помощью опроса и наблюдения авторов за участниками. Наконец, в заключение описываются возможности и вызовы для будущих разработок.

1. Что такое геймофикация?

Чтобы лучше понять смысл слова «геймофикация», нужно изучить, как оно используется в литературе. Кайуа (2001) разработал концепцию *геймофикации* применительно к двум разным областям: «людус» (проведение или организация игр) и «пайдиа» (сам игровой процесс). Последнее подразумевает создание игрового пространства; это более открытый, экспериментальный, творческий и свободный процесс. Данное определение не помогает выйти за пределы расплывчатого переосмысления понятия «геймофикация». Тем не менее, размышление об *геймофикации* как дополнении к понятию «игривость» (Детердинг и др., 2011) проложило путь к описанию пространства для социального, а не технического подхода. При таком подходе *геймофикация* становится многогранным понятием, строго увязанным с контекстом и демографией пользователей, и оно не должно рассматриваться как одна модель на все случаи жизни.

Авторов, прежде всего, интересует здесь описание *геймофикации* как процесса, повышающего мотивацию и удовольствие пользователей и побуждающего их вернуться (для постоянного участия) к игре. Детердинг (2014а), Маник (2014) и Тиль (2016) определили эту динамику как «вовлекающий опыт», который можно лучше понять через «шаблоны дизайна интерфейсов», такие как значки, уровни или рейтинги игроков (турнирные таблицы). Они играют ценную роль в смысле общественного признания, тем более что к ним можно отнести и неигровые контексты.

Вместе с вышеупомянутыми элементами Тиль (2016) также указывает на важную роль того статуса, который могут обрести продвинутые пользователи, достигающие определенного уровня мастерства в игре. Каждое достижение признается в сообществе, превращая его в своеобразную социальную награду. Другие элементы, которые могут совпадать с *геймофикацией*, такие как обратная связь, вызовы и конкуренция между игроками за более высокий рейтинг, должны быть ограничены во времени. Все эти элементы побуждают пользователя стремиться к более приятному опыту и более активному участию. Успех *геймофикации* во многом зависит от того, насколько привлекательным может быть взаимодействие между пользователями, то есть, как лучше их мотивировать для взаимодействия друг с другом и участия.

Если суммировать все вышесказанное, то в игровом опыте можно выделить две стороны поведенческой мотивации: внутреннюю и внешнюю. Некоторые авторы, такие как Маник (2014), Санчес-Франко (2009), Тиль (2016) и Хассан (2017), указывали, что внутренняя мотивация связана с удовольствием от выполнения каких-то действий. Внешняя мотивация пе-

редается через механизмы и элементы игры и основана на стремлении к награде. Следовательно, *геймофикация* бывает более успешной, когда эмоциональная реакция и присущие ей положительные эффекты могут быть уравновешены или дополнены утилитарной (внешней) мотивацией для продолжения участия в игре.

2. Геймофикация и демократия

С учетом предложенных выше определений можно спросить, в какой степени участие приносит гражданам больше удовольствия? И как *геймофикация* может положительно влиять на партисипаторное бюджетирование и практики партисипаторной демократии в более общем смысле? Несколько авторов, такие как Пейтман (2012), Крауч (2004), Сатош (2005) и Лернер (2014), указывали на снижение уровня участия граждан в политической жизни и связанные с этим риски. В частности, Лернер утверждал, что демократия «превращает то, что когда-то было общественными процессами, в индивидуализированные задачи при минимальном взаимодействии между людьми» (стр. 8). Возможность участия уменьшается, вследствие чего процесс принятия решений отдалается от граждан, управляется и захватывается элитами и/или подчиняется технократическим процедурам. Учитывая все это, может ли *геймофикация* считаться жизнеспособной частью мозаики действий, обогащающих демократию через содействие участию? Как доказывает Лернер в своем очерке «Сделать демократию развлечением» (“Making Democracy Fun”, 2014), где главное внимание уделяется ПБ, игры «демократичны по своей сути», поскольку приглашают людей к участию, подразумевая совещания и их влияние на принятие конечных решений. Акцент на совещательном аспекте помогает сформулировать понятие игровой демократии: коллективная игра может считаться первым шагом к дискуссии и совещаниям между гражданами и институтами власти.

Тиль (2016) разложил на категории и проанализировал некоторые электронные платформы участия, чтобы изучить, в какой мере игровая демократия может содействовать совещательной демократии. Его исследования выявили очень ограниченное и узкое совещательное измерение большинства партисипаторных проектов. Они также высветили преобладание пассивного подхода к пропаганде вовлечения граждан: нередко совещания ограничиваются заранее оговоренными предписаниями. Тиль отмечает, что даже когда процессы публичных совещаний позволяют гражданам уделять первостепенное внимание интересующим их темам, взаимодействие между разными действующими лицами остается ограниченным — например, возможность сравнивать альтернативные решения одной и той же проблемы отсутствует. Будучи частичной (из-за специфической выборки автора), эта оценка красноречиво указывает на распространенные ограничения в

рамках многочисленных платформ, созданных для содействия электронному участию граждан в публичной политике. Следует отметить пару повсеместных и самых сильных ограничений: (1) снижение приверженности государственных чиновников и участников проведению обсуждений друг с другом и активному «взаимодействию» в рамках партисипаторного процесса; (2) ограниченное число участников, активно вовлеченных в дискуссионный и совещательный процесс принятия решений через онлайн-платформы. При таком взгляде переоценка *геймофикации* как процесса, содействующего общему благу, становится ключевым методом интенсификации партисипаторных процессов, которые должны быть более привлекательными для граждан. Как доказывал Маник (2014), *геймофикация* может также уменьшить отчуждение граждан от политики и общества в целом, так как через ее краудсорсинговое измерение люди могли бы лучше понять свою роль в местном сообществе — «перепоручение важного дела массам во имя общего блага». В Википедии дан наглядный пример того, как работа для местного сообщества может обеспечить действенное вовлечение в процесс. Как говорит Макинтош (2004), игровая среда позволяет гражданам лучше понять, какой вклад они могли бы внести в более широкий политический жизненный цикл сообразно своим знаниям и навыкам. Кроме того, стоит подчеркнуть, что литература на тему игровых элементов в общественном участии также содержит очень критические ноты. В особенности, когда идет разбор негативных последствий моделей, не нацеленных на обеспечение свободного и сложного мышления, но использующих элементы конкуренции в качестве инструментария, а также жесткие черты игровых контекстов для информационно-психологического воздействия на большую аудиторию, ослабления независимости граждан или сведения участия к чистой символической.

Например, Сгуэо (2018) критически подходит к оценке нескольких игр, разработанных и проверенных международными организациями (такими как НАТО или Всемирный банк) для передачи молодым поколениям исключительно положительного представления о неолиберальных доктринах основной волны. При таком взгляде, как доказывает Маник (2014), *геймофикация* — это «скользящая территория». Он осуждает ее обедняющее влияние всякий раз, когда серьезные дебаты сводятся к простому принципу «хomo ludens» и пропаганде некоего подобия демократического образа жизни на основе одних удовольствий, вместо сложной формулировки для полноценного удовлетворения человеческих потребностей или борьбы за улучшение жизни общества. Аналогичное искажение может навредить также потому, что доводит до крайности представление о социальной среде на основе «меритократии», а не демократических ценностей. При таком взгляде *геймофикация* представляется крахом (с точки зрения демокра-

тии) всякий раз, когда граждан поощряют тратить свою энергию на игры, чтобы отвлечь их внимание от вопроса о том, кто устанавливает правила, или от критики социально-политического строя, в котором создается игровой контекст.

2.1. Большое разнообразие контекстов и инструментов

Местное управление было благодатным полем для реализации новых способов вовлечения граждан через использование электронных партисипаторных инструментов и методов *геймификации*. Сгуэо (2018) доказывает это, собрав разные практики *геймофикации*, реализованные институтами власти разных уровней. Во всем мире распространились методы использования игр, связанных с демократией и взаимодействием между влиятельными силами с разнообразными целями и стратегиями. Инструменты, используемые для *геймофикации* взаимодействия жителей с представительными органами власти, могут быть чрезвычайно разнообразными, поскольку возможно также творческое применение мультимедийных устройств. Например, интересными примерами в США можно считать Санта-Монику (Калифорния), где жители могут оценивать предложения городского совета через сайт, подобный платформе Tinder, или Бостон (штат Массачусетс), где граждане и канцелярия мэра «делятся информацией о дорожном движении, преступности, доступности мобильного интернета и вывозе мусора» (там же, 7-8). В Перу, во время саммита по проблемам изменения климата в Лиме COP20 в 2014 году, была начата программа под названием «Предупреждение от стервятников» (“Gallinazo Avisas”). Она позволяет гражданам «отслеживать через камеры GoPro и устройства спутниковой навигации стервятников, специально обученных находить незаконные свалки мусора» (там же, 52). Из многочисленных экспериментов в Европе стоит отметить Дублин, где граждане «получают до 200 евро в виде ваучеров за помощь городскому совету в мониторинге общественных туалетов и фонтанов в городских парках». Заслуживает внимания и опыт Мадрида, жители которого делятся своими идеями на специализированной интернет-платформе и ставят «лайки» понравившимся предложениям, чтобы они имели приоритет во время голосования в городском совете (там же, 8). Аналогичные практики так называемой «непрерывной генерации идей» существуют в Барселоне, Лиссабоне и Москве. В португальском городе Кашкайш приложение “Городские очки” (“City Points”)¹ позволяет награждать граждан (скидками, транспортными бонусами и другими преимуществами) за поведение, вдохновленное лучшими практиками в таких областях, как защита окружающей среды, мобильность, сплоченность общества и активное вовлечение граждан. Тем самым последнее признается важным компонентом усиления местной демократии (Диас и Дуарте де

¹ См. https://www.cascais.pt/sites/default/files/anexos/gerais/new/cascais_citypoints_pt_0.pdf

Союза, 2017). Аналогичным образом, в некоторых случаях ПБ Японии (Мацубара, 2013) граждане, не облагаемые налогами, могут голосовать за приоритетные проекты, на которые выделяется 1% муниципального бюджета, только если они накапливают определенное количество баллов, благодаря добровольному участию в благотворительных проектах и работе НПО в социально-экологической области. А в Китае город Суйнин являет собой еще более впечатляющий пример: граждане получают баллы в соответствии со своим общественным поведением и, на основании суммарного балла, им предоставляются преимущества, такие как доступ к некоторым общественным услугам или приоритет при трудоустройстве (Сгуэо, 2018:8).

Как утверждал Богост (2011), эти инструменты никогда не позволят удовлетворить потребности граждан и усилить участие, если не все исполнители и соисполнители (организованные участники процесса, граждане, госслужащие и чиновники) имеют желание сотрудничать и принимать активное участие в принятии решений. Участие – понимаемое как площадка для диалога на равных, где правительство и граждане могут быть партнерами на равных основаниях в процессе принятия решений (Макинтош, 2004; ОЭСР, 2001), – представляет собой наиболее желанное пространство для процесса *геймофикации*, который можно охарактеризовать как «серьезную игру» (или прикладную игру). В эту категорию входят игры, предназначенные для главной цели, а не просто для развлечения. Их можно представить как разновидность серьезного повествования (Люгмайер и др., 2016), и они связаны с тем, как моделирование в целом используется в таких отраслях, как авиация или медицинская помощь, при условии, что в них явно подчеркивается «добавленная педагогическая стоимость состязания.»²

Нынешние эксперименты *геймофикации для серьезных целей*, включая те, что упомянуты в последних абзацах, представляют собой неоднородные инструменты (особенно при использовании устройств, подключенных к интернету) при полной преемственности целей традиционного использования игр для образования. Эта традиция восходит, по крайней мере, к началу 20-го века (Эбт, 1970; Андерсон и др., 2009), но она приобрела особенно большое значение в 1970-х годах в рамках педагогического движения «Назад к основам». Сегодня быстрое развитие *геймофикации* через информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) преобразило игры

² См.: https://en.wikipedia.org/wiki/Serious_game, где объясняется, что прилагательное «серьезная» в целом относится к «видео-играм, используемым такими отраслями, как оборона, образование, научные исследования, здравоохранение, управление чрезвычайными ситуациями, градостроительство, инженерия и политика», то есть «вне развлекательного контекста, где повествование развивается как цепочка впечатляющих по качеству шаблонов... и является частью вдумчивого прогресса».

в комплексную отрасль со своим сообществом технологов обучения с помощью игр и своим инструментарием для пропаганды и распространения наглядных примеров и сравнительного анализа.³

3. Игровой метод в ПБ; от «Вила Планетарио» до «Эмпавиля»

Если перефразировать то, что написал Аршон Фанг (2011), когда представлял себе две дифференцированные макрокатегории партисипаторных процессов в зависимости от того, как организаторы «интерпретировали» стоявшую перед ними задачу, то мы могли бы применить аналогичный подход к *серьезной геймофикации* в рамках партисипаторных процессов. Таким образом, мы можем говорить о (1) *деонтологических* и (2) *консеквенциалистских* процессах *геймификации*. Во-первых, согласно деонтологическому подходу, игры ценятся, потому что они повышают привлекательность демократических процессов, облегчая выстраивание отношений между гражданами, а также между гражданами и государством. Они ценны тем, что облегчают вовлечение граждан и содействуют формированию нового имиджа совещательных экспериментов, «помимо того, что имеют множество других благотворных последствий» (Фанг, 2011). Сторонники такого подхода исходят из того, что достаточно предложить гражданам элементы игры, чтобы они активнее участвовали в партисипаторных процессах (хотя это вовсе не всегда означает их более глубокое или осмысленное участие) без необходимости преследовать более широкие цели.

Во-вторых, речь идет также о *консеквенциалистском* или результативном подходе, при котором инновации на основе игр считаются ценными в той мере, в какой они могут гарантировать дополнительную ценность, включая обучение на практике, моделирование, нацеленное на создание среды сотрудничества, реагирующей на интересы граждан, вдохновляющей на солидарность, социальную справедливость и так далее. Следовательно, *консеквенциалистская геймофикация* в партисипаторных процессах направлена на претворение в жизнь более широких задач с помощью конкретных инструментов, гарантирующих результативность и связь между мотивами, целями, планируемыми результатами, а также соответствующую оценку последних. При таком взгляде на вещи консеквенциалистские игровые процессы лучше отображают «серьезный игровой подход», поскольку их дополнительная «серьезная» повестка (обучения, наделяния полномочиями, а также развития игроков и отношений между ними) представляется более ясной и последовательной.

³ Примеры этой тенденции являются Международный журнал по серьезным играм или исследовательские центры, такие как Датское агентство игр для цифрового обучения или Интерактивные серьезные игры.

Скорее партисипаторное бюджетирование само по себе можно считать «серьезной игрой», в которой компоненты конкуренции за ресурсы между разными идеями и поддерживающими их группами представляют собой привлекательную мотивацию для граждан принять участие в этом процессе, поскольку преследуется «серьезная» цель участия в принятии решений о политическом курсе и проектах. Однако естественная привлекательность соревновательного элемента — это лишь первый уровень стимулов вовлечения для граждан. Его можно усилить, если у людей появится возможность участвовать в написании правил процесса ПБ, получать бонусы и награды за конкретные типологии предложений, вовлекаться в оценку осуществимости (и повышения качества) предложений. Граждане также должны иметь возможность осуществлять мониторинг одобренных инвестиций и даже качества исполнения, прозрачности и отчетности всего партисипаторного процесса и содействующих ему органов власти. Эти особенности превращают ПБ в многоуровневый игровой процесс, но не в игру как таковую, поскольку не создаются условия для практической отработки необходимых навыков при отсутствии рисков. В действительности принимаемые решения имеют реальные последствия для участников процесса, оказывая влияние на систему управления, проводимый курс и городское пространство. Однако риски такого неигрового применения можно изучить, хорошо представлять и даже частично предотвращать с помощью игр, которые необязательно ограничиваются наращиванием обучающих аспектов ПБ.

Фактически первые известные ролевые игры, связанные с построением моделей ПБ, появились примерно в 2000-2001 годах, когда несколько европейских организаций общественных попытались «импортировать» ПБ на Старый континент и «перенять» латиноамериканский опыт, приспособив его к совершенно иному общественно-институциональному контексту. Среди первых игр, моделирующих ПБ, можно назвать «Вила Планетарио» (“Vila Planetário”). Эта игра была разработана несколькими членами французской сети «Радикальная демократизация демократии» (Démocratiser Radicalement la Démocratie) совместно с «Мировой социальной программой Падуи» (World Social Agenda of Padua, Италия). Цель игры — представить экстремальную ситуацию: совместно принять окончательное решение о переселении жителей трущоб, и стимулировать лиц, принимающих это решение, и демократически избранных официальных лиц к участию в демократических инновациях, которое способно помочь в разрешении сложных конфликтных ситуаций в городе и в снятии напряженности в отношениях между местными властями и жителями. Главная идея этой бумажной игры⁴ в основном сводилась к созданию безопасного простран-

⁴ Игра была переведена на местные языки и опробована во время нескольких обучающих мероприятий в Италии, Франции, Греции, Испании, Португалии, Австралии и Новой Зеландии.

ства для испытания ПБ, его сути. В этом особенно нуждались государственные чиновники, проявившие заинтересованность в бразильском новшестве, которым необходимо было лучше понять и обсудить, как можно переформатировать данное нововведение применительно к другим условиям и странам. Параллельно в 2002 году некоторые негосударственные организации Великобритании разработали еще одну интересную ролевую игру, связанную с ПБ. Этот проект координировался Инициативой «Общественная гордость» (Community Pride Initiative) в Манчестере и получил известность благодаря ячейке ПБ, созданной в качестве важного места для консультаций и поддержки британских ПБ⁵ (Синтомер и Алегретти, 2009). Новая ролевая игра, к которой можно было получить свободный доступ в сети благодаря сайту местной ячейки ПБ,⁶ была переведена на несколько языков и адаптирована к разным культурным и национальным условиям. Главная ее цель заключалась в поддержке индуктивного подхода с целью повышения осведомленности о ПБ во время обучающих встреч. Чтобы визуально изобразить, как можно принимать решения в рамках ПБ на базе сложных «матриц» проблем и измерений, связанных с особенностями тех мест, где формируются решения, в ролевую игру были включены бумажные элементы. В качестве примера можно упомянуть карточки с изображением разных персонажей, моделирующих поведение разных граждан, вовлеченных в ПБ, а также карточки, изображающие особенности разных кварталов, файлы в формате Excel, позволяющие быстро подсчитывать баллы, и системы определения приоритетов для голосования — во время моделирования цикла ПБ.

Главная цель первых ролевых игр, вдохновленных партисипаторным бюджетированием, заключалась в разборе механизмов его функционирования, поднятии завесы таинственности над этим нововведением, чтобы было понятно, что такое ПБ, которое, несмотря на кажущуюся сложность, опирается на простые идеи. Вот почему такие игры, в основном, используются для обучения участников, чтобы они лучше поняли суть идеи ПБ и помогли в ее распространении. Другое направление было выбрано в Белу-Оризонти, Бразилия, где первое цифровое ПБ в 2006 году сопровождалось небольшой онлайн игрой (организованной по принципу достижения уровней, но без наград) под названием «Знаешь ли ты свой город?». Игра была предназначена, в первую очередь, для молодых людей, чтобы они проверили свои знания о городской территории перед голосованием за приоритеты ПБ. Это был один из первых игровых элементов, сопровождавших цифровое ПБ. Это происходило в условиях, когда (как продемонстрировали

⁵ Благодаря активному вовлечению правительства во главе с Лейбористской партией, особенно после утверждения Зеленой книги участия граждан при содействии Министерства сообществ и местного управления.

⁶ Сегодня многие материалы и ресурсы собраны на портале: <https://pbnetwork.org.uk>

Ницше и др., 2012) даже практики ПБ, опиравшиеся преимущественно на платформы ИКТ, оказывались неспособными реализовать многочисленный потенциал революции Веб 2.0. После 2006 года эта революция привела к объединению онлайн инструментов электронного правительства и органов самоуправления с новым измерением в виде социальных сетей, распространявшихся подобно снежной лавине.

На базе моделирующей игры, разработанной в рамках Инициативы «Общественная гордость» 2010 года, Центр социальных исследований Университета Коимбры переработал оффлайн игру, в сотрудничестве с проектом OPTAR (Оперативная цель), финансируемым Научно-технологическим фондом Португалии. Новая версия игры была испытана в нескольких школах в рамках целой серии мероприятий под общим названием “CES идет в школы”, направленных на исследование социализации в португальских учебных заведениях. Затем в 2016 году эта игра была трансформирована консорциумом, который координировал проект «EMPATIA: многоканальное участие с помощью адаптации ИКТ» (“EMPATIA-Enabling Multichannel Participation Through ICT Adaptations”). Консорциум сконструировал новую ролевую игру под названием «Эмпавиль»⁷. Этот инструмент изначально задумывался как своего рода бета-тест для нескольких функций (формулирование предложений, голосование, создание мгновенных отчетов об общественных собраниях со статистикой по участникам и т.д.) новой веб-платформы, созданной EMPATIA – совместным предприятием различных участников из разных дисциплинарных областей в пяти разных европейских странах.⁸ Финансирование его осуществлялось в рамках программы CAPS проекта «Горизонт-2020». Следовательно, поначалу игра зародилась как побочный продукт проверочных тестов при построении основного продукта в рамках данного проекта. Однако вскоре она сама по себе стала ценным, автономным педагогическим инструментом. На самом деле, моделируя игровой процесс ПБ в воображаемом городе Эмпавиль, программа могла внедрять в пространство общественного обсуждения (наподобие тех, что существуют в ролевой игре в рамках Инициативы «Общественная гордость») цифровое голосование. Это полезно для ознакомления участников с важными проблемами, свойственными ПБ, и обсуждения с ними характера и специфических особенностей процесса с методической и практической точек зрения.

Эмпавиль можно описать как игру, которая воспроизводит поток гибридного ПБ (то есть в онлайн пространстве и в реальном мире), уделяя особое внимание авторизации, голосованию и визуализации данных. Эмпавиль —

⁷ См.: www.empaville.org

⁸ См. www.empatia-project.eu Страны, напрямую участвующие в проекте: Португалия, Италия, Германия, Чешская Республика и Великобритания.

это «направляемый эксперимент», который начинается с обсуждения проблем города в малых группах, после чего предлагаются проекты, и организуется голосование. Заканчивается процесс коллективным размышлением об итогах голосования с помощью заранее подготовленной статистики и наглядного представления данных. Это позволяет проанализировать воздействие демократического многообразия и организационных правил на достигнутые результаты. Игра сконструирована при поддержке специального сайта, связанного с цифровой платформой EMRATIA UX.

Такой изначально незапланированный продукт был сформирован в ответ на запрос снизу о приспособлении ранее разработанной игры к необходимости проверять некоторые ИКТ-аспекты, выявленные по ходу реальных процессов ПБ. После 35 испытаний в различных обучающих средах разных стран и в нескольких школах стран-партнеров игра «Эмпавиль» приобрела форму пакета обучающих возможностей в разных версиях, которые могут адаптировать первоначальную простую концепцию к потребностям разных сообществ, запросивших этот обучающий пакет. Поэтому, хотя игру можно определить как *геймоофикацию* деятельности в рамках ПБ, и этой теме посвящено соответствующее исследование, игровое взаимодействие осуществлялось, в основном, в обучающей среде.

В ходе игры участникам предлагается взять на себя роли с разными характеристиками, что вынуждает их ощутить себя на месте жителей района. Им также предлагается обсудить и разработать проектные предложения для города Эмпавиль. Это вымышленный город, спроектированный для моделирования типичных конфликтов, возникающих в современном городе, таких как асимметричное распределение инфраструктуры и оборудования, социальная поляризация разных групп на одной территории, а также существование реконструированных и туристических зон. Раздаваемые карты содержат персональные данные — возраст, пол, гражданство, профессия, место жительства, место работы, интересы участников, а также мотивы их участия и поведения во время процесса ПБ. На каждой карточке описан тот профиль и личностные особенности, которые участники должны будут изображать, играя роль участника с определенным социальным статусом. Это стимулирует следующую игровую динамику: 1) на личностном уровне участники мотивированы сопереживать тем, социальный статус которых отличается от их статуса. Им также даются подсказки, как вести себя, чтобы застенчивые люди энергично играли разные роли; 2) На коллективном уровне игра выигрывает от разнородного состава участников, имеющих разные, иногда противоречащие друг другу интересы.

В игре конкретная доля госбюджета, выделяемого на гражданские проекты, будет определяться демократически после разработки предложений на интернет-платформе. Число участников может различаться от 12 (минимум)

до 60 человек (максимум). Они разбиваются на небольшие группы (от 3 до 15 человек в каждой), чтобы им было легче взаимодействовать друг с другом. У них имеются (или не имеются) обученные организаторы для проведения групповой деятельности (при их отсутствии имеется пошаговая письменная инструкция, чтобы они соблюдали временной регламент игры). Игроков просят описать предложения и указать их географическое местоположение, бюджетный диапазон и категорию, выбранную из заранее определенной выборки областей. После загрузки на платформу предложения представляются одно за другим и выставляются на голосование. Игра разработана так, чтобы внутри и между районами появлялись конфликты, а затем идет демонстрация того, как эти конфликты разрешаются с помощью партисипаторного процесса. Очевидно, что моделирование завершается объявлением победивших предложений. Затем происходит анализ данных и подведение итогов, что дает возможность подробно исследовать процесс игры извне. Это важно для выявления критических вопросов и обсуждения процесса с методической и практической точек зрения.

Команда организаторов направляет деятельность в каждой игровой сессии – как на уровне общего собрания, так и (по возможности) в обсуждениях малых групп, представляющих разные районы. Модерирование сосредоточено на совещательном этапе и цифровой поддержке с возможностью предпринимать совместные действия внутри группы для стимулирования реалистично искаженной динамики, которую можно проанализировать на заключительном этапе. Как следует из вышеупомянутого описания, главная цель ролевой игры Эмпавиль – развить более глубокую культуру динамики ПБ и содействовать цифровой эволюции публичного участия. Таким образом, участникам предоставляются важные инструменты для обнаружения выгод и вызовов использования технологий общественного участия. По этим причинам созданный инструментарий позволяет голосовать как за, так и против того или иного предложения и обеспечивает детальный разбор и визуализацию итогов голосования (по возрастным группам, половой принадлежности, месту жительства и т.д.), чтобы повысить педагогический потенциал игровых сессий.

Наконец, игра «Эмпавиль» была задумана для достижения трех разных целевых групп: практиков (например, политики, госслужащие и чиновники), граждан, вовлекаемых в реальные партисипаторные процессы, и юных учащихся школ (и их учителей). Для первых двух групп «Эмпавиль» поддерживает одинаковую конструкцию, хотя в случае практиков акцент делается на моделировании ситуаций: чтобы они могли увидеть партисипаторный процесс глазами участников, а не только как организаторы; провели тестирование цифровой платформы для участия; поэкспериментиро-

вали с динамикой цифрового голосования, а также исследовали процесс игры и анализ данных в конце игры, сосредоточившись на таких темах, как безопасность, время и возможные искажения. Гражданам и общественным организациям игра, в основном, помогает понять динамику процесса ПБ, познакомиться с онлайн платформами, поразмышлять о границах и потенциале цифровой демократии и понять потребности и нужды других социальных групп. Чтобы сделать игровой процесс интересным для младших участников (до 15 лет), была разработана упрощенная версия под названием «Школьный Эмпавиль». Авторы данной главы предпочли вкратце проанализировать последнюю версию как своего рода «тематическое исследование» в силу интересных открытий, сделанных в ходе экспериментов. Речь идет, прежде всего, о плюсах и минусах *геймофикации* применительно к формату общественного участия, в котором преобладает молодежь.

4. «Эмпавиль» для школ

В виде упрощенной версии, специально разработанной для юных участников, «Школьный Эмпавиль» основан на совершенно разной групповой динамике и требует меньше различного технологического оборудования. Во время игры (длящейся около 90 минут) участников приглашают принять участие в мини ПБ, нацеленном на улучшение парка в воображаемом городе Эмпавиль путем обсуждения, разработки предложений по проектам и голосования за них. Число участников может колебаться от 18 до 90 молодых людей (максимум на данный момент).

С помощью видеоролика участники переносятся непосредственно в парк и начинают обсуждать проблему с организатором, который играет роль мэра. После этого мэр объявляет, что с учетом выявленных потребностей конкретный процент муниципального бюджета будет выделен под проекты в парке в соответствии с приоритетностью предложений, которая будет определена участниками демократическим способом. Участников просят подготовить плакат по каждому предложению с фотографиями, письменным описанием и рисунками, в которых должны быть отражены основные особенности данного предложения (например, цели, задачи, примерная стоимость и т.д.). Затем предложения сканируются и загружаются на сайт, где за них можно проголосовать.

Участники разделяются на шесть разных команд граждан Эмпавиля, которые часто гуляют в парке в соответствии с розданными до начала карточками. Это любители традиционных видов спорта (футбол, волейбол и баскетбол), дерби скейтбордистов и роллеров (любители нетрадиционных видов спорта), любители собак (думающие об экологии), престарелые жители, юные жители (жаждущие вечеринок и развлечений), персонал парка

и деловые люди. Групповые карточки имеют дизайн, аналогичный тому, который используется в сети Фейсбук, и содержат информацию о членах каждой группы: их возрасте, половой принадлежности, профессии, друзьях (эти воображаемые группы тематически связаны друг с другом), что им нравится, что не нравится, живут ли они рядом с парком. Вся игра строится вокруг групповой динамики, демонстрируя, как партисипаторный процесс позволяет разрешать конфликты внутри групп и между группами. В процессе игры делается попытка стимулировать участников на совместное планирование, совещание и принятие решений. Каждой группе также предлагается выдвинуть одного или двух представителей, чтобы они представили свои проекты на общем собрании и проголосовали от имени группы, сделав выбор между всеми предложениями. Каждая группа имеет в общей сложности три голоса: два «за» и один «против». Моделирование заканчивается объявлением предложений-победителей и церемонией награждения. После этого происходит итоговое обсуждение, чтобы у участников была возможность изучить процесс вне игры. В этом пространстве игроки могут выделить критические проблемы; у них появляется возможность объяснить динамику игры и трансформировать ее в инструмент для дискуссий.

«Школьный Эмпавиль», в основном, тестировался в Португалии в рамках проекта, координируемого Центром социальных исследований при Университете Коимбры, как часть проекта «CES идет в школу». Цель проекта — привязать исследования к конкретной территории, в частности, предполагалось сотрудничество с государственными школами в рамках процесса распространения (и обсуждения) знаний в сфере общественных и гуманитарных наук.⁹ Эксперименты, в которых приняло участие почти 200 учащихся из разных регионов, дали материал для постоянного обновления игры с учетом специфики каждой школы и для адаптации процесса обсуждения для каждого уровня образования.

На самом деле исследовательская группа использовала индивидуальный подход, учитывая различия и контекстуальные потребности, чтобы лучше мотивировать пользователей и персонализировать опыт игры. В некоторых случаях моделирование запрашивалось учителями, обеспокоенными необходимостью применять новый государственный закон Португалии,

⁹ Команда проекта ЕМРАТИА взялась за этот проект в сотрудничестве с несколькими школами второго и третьего циклов начального и среднего образования. Школы были расположены в центральном регионе (Калдаш-да-Раинья, Перейра, Коимбра) и на севере Португалии (Порту). Сессии «Школьного Эмпавиля» происходили в январе-феврале 2017 года с привлечением учащихся от 10 до 18 лет.

обязывающий школы тратить по методологии ПБ некоторую часть министерских трансфертов, но не способными подготовиться к внедрению этого процесса среди учащихся своих школ.¹⁰

В португальском эксперименте использовались разные материалы, онлайн и оффлайн инструменты (компьютеры, карточки, видеоматериалы, магнитно-маркерные доски, папки с зажимом для бумаг, карандаши, фотографии, подборки газет и журналов) для организации игры и разработки сюжетной линии. Правила и условия объяснялись поэтапно, чтобы не перегружать игроков, а также стимулировать их любопытство и преподносить им сюрпризы. Учащиеся получали поощрение за освоение каждого шага игры, тогда как организаторы обеспечивали ее динамику. В частности, они играли роль мэра с большим актерским мастерством, чтобы участники погружались в процесс. Учащиеся очень живо реагировали на подобные представления, и степень их вовлеченности нередко превосходила ожидания. Они спорили с мэром, активно возражали на его аргументы, противостояли позиции властей. Стоит подчеркнуть, что, по сравнению с ранее проведенными игровыми экспериментами ПБ с 2013 по 2015 годы, «Школьный Эмпавиль» лучше стимулировал игроков. Экспериментальный характер этого процесса воодушевил Центр социальных исследований на проведение небольшого исследования этого игрового инструмента с помощью метода, включающего разные подходы (при котором анализ опросов учителей сочетался с наблюдениями участников) и вдохновленного идеей отслеживания процесса, предложенной Дэвидом Коллиером (2011). Отзывы учителей относительно эффективности игрового подхода были однозначно положительными, хотя и отличались в зависимости от класса. Они особенно подчеркивали важность этапа обсуждений для развития различных способностей и критического подхода к действительности. Многие учителя указывали на то, что застенчивые или плохо управляемые дети были прекрасно мотивированы и даже подчас впервые брали на себя роль лидеров.

Неформальное учебное пространство заметно активизировало школьников, особенно в возрасте 10-12 лет. Этот процесс явно пришелся им по душе. Учителя особо отметили позитивную роль трех элементов *геймификации*: ролевые игры, время, отводимое на решение каждой задачи, а также демократичный характер обсуждений в кругу ровесников, выдвигавших свои предложения. Эта практика уравнила всех учащихся в том смысле, что каждый мог высказать свое мнение и быть услышанным. В целом учителя и профессора заявили, что игра захватила воображение

¹⁰ Государственный указ № 436-A/2017 ввел Школьное ПБ в стране в честь Дня школьника, чтобы воодушевить учащихся на активную гражданскую позицию и участие в демократических процессах. См. <https://opescolas.pt> and <https://opescolas.pt/regulamento>.

учащихся и повысила их мотивацию намного лучше, чем традиционные лекции. Учителя детей старшего возраста (13-16 лет), которые использовали версию «Школьный Эмпавиль», склонны отмечать, что, несмотря на позитивное воздействие этапа обсуждений, ограничения по времени действуют слишком угнетающе. Они считают, что для вовлечения подростков требуется более привлекательная *геймофикация*, которая может конкурировать с видеоиграми и социальными сетями.

Что касается типичной динамики, определяемой игровыми методами, то наблюдение участников, проведенное некоторыми членами организационной группы, выявило следующее:

- а) Учащиеся, познакомившиеся с «Школьным Эмпавилем», продемонстрировали больше любознательности и с самого начала были более внимательны к происходящему в классе. Наверное, ключевым элементом был «призыв к чему-то новому», который прервал привычную скучноватую динамику в классе. Присутствие новых предметов и неизвестных людей в школе символизировали новый подход, при котором учителя оказывались в роли простых наблюдателей, и тем самым снижалось их непосредственное влияние на моделирование ситуаций.
- б) Поведение некоторых учащихся с точки зрения лидерства, творческого подхода и сосредоточенности отличалось от того, что рассказывали учителя о рутинных занятиях и лекциях. Возможно, симуляция усиливала новое поведение в соответствии с понятием «проективной идентичности» (Рамирес и Сквайр, 2014). Это дало возможность учащимся, играя разных персонажей, отбросить роль «хорошего или плохого ученика» и чувствовать себя комфортно в других ролях.
- в) Вовлеченные учащиеся, включая самых юных, демонстрировали высокий уровень владения технологическими устройствами, используемыми для моделирования. Использование цифровой платформы для поддержки игры стимулировало их любопытство и побуждало к сотрудничеству. По всей видимости, загрузка предложений онлайн считалась единственным доказательством их реального существования, а некоторая раздражительность характеризовала отношение к технологиям (которые порой казались медленными и несовершенными). Это указывает на привычку к быстроте и молниеносности, которую в детях, вероятно, развивает последнее поколение цифровых устройств и программ.

- г) Конкуренция между группами участников игры повысила продуктивность и вовлеченность, но только в самых активных классах. Однако она практически не влияла на менее активные классы. Хотя имелись видимые отличия на индивидуальном уровне, динамика оказалась преимущественно коллективной. Возможно, в одном и том же случае первоначальное отношение группы влияло на восприятие происходящего в качестве игры, или же просто в качестве школьного задания на языке игры.
- д) Задачи с серьезным уровнем самостоятельности, требуемой от участников, выполнялись менее оригинально и с большими трудностями. Например, поиск более оригинального названия для каждого проекта оказался более сложным делом для участников, чем ожидали организаторы. Когда организаторы обеспечивали более высокий уровень модерирования, результаты были заметно лучше, но это происходило ценой снижения такого важного элемента, как самостоятельность.
- е) Из двух альтернативных форм знакомства учащихся с начальной сюжетной линией (показ видеоматериала о парке и активное взаимодействие с мэром города с помощью картинок и элементов театрального представления) второй оказался наиболее действенным и стал частью самой игры.
- ж) Окончательное подведение итогов после моделирования всегда было связано с элементами размышления, обучения и критики полученного опыта, что доказывало важность соединения игры с другими методиками для максимизации эффективности обучения (Ларсен Маккларти и др., 2012) и для соединения игрового опыта с внешней реальностью, помогая усвоению приобретенных навыков. Сессии, в которых подведение итогов было сжато из-за нехватки времени, оказывались менее действенными и хуже запоминались.
- з) Хотя многие учащиеся заявляли о том, что слышали раньше о практике ПБ, лишь немногие были знакомы с ее особенностями и методиками. В будущем будет важно исследовать, могло ли ПБ в игровой форме улучшить доступ молодежи к этому инструменту и подготовить к его сознательному применению. В такой стране, как Португалия, где почти 40% местных властей (и некоторые министерства на национальном уровне) экспериментируют с ПБ, подобное исследование нетрудно себе представить.

Некоторые заключительные замечания

Растущее число методов *геймофикации* сегодня применяется для поддержки и интеграции демократических инноваций с целью привлечения более широкой аудитории (особое внимание уделяется гражданам, имеющим доступ в интернет, усиления мотивации для участия в общественной деятельности и принятии решений, и вознаграждения (речь идет не только о конечных результатах партисипаторных процессов). Список литературы, анализирующей потенциальные выгоды и ограничения более широкого применения игр в демократических процессах, постоянно расширяется. Однако немногие исследователи изучают совокупный эффект сочетания умышленного применения игровых элементов и естественного игрового компонента, свойственного любому партисипаторному процессу, где конкуренция и конечная награда являются структурными компонентами. Особенно редко исследуется влияние этой комбинации в среднесрочной и долгосрочной перспективах. Явное и широкое признание большого потенциала при отсутствии ясности относительно реального воздействия *геймофикации*, особенно в сочетании с демократическими инновациями, наверное, объясняет, почему игровые элементы используются довольно робко и осмотрительно в большинстве партисипаторных процессов. Возможно, этим также объясняется, почему методам *геймофикации* отдается предпочтение в обучении, которое предшествует реальным партисипаторным процессам для выработки городской политики и готовит к участию в них. Именно здесь доводится до максимума их положительный экспериментальный потенциал в специально сконструированных условиях, где реальные последствия ограничены и высока вероятность постепенного улучшения игрового метода для развития новых эффективных форм обучения на практике. Действительно, игра может готовить разных участников реальных партисипаторных процессов, которые будут более осведомлены и подготовлены. Эти участники смогут реагировать на положительные сюрпризы и неожиданные ограничения, действуя продуманно.

Партисипаторное бюджетирование являет собой выдающийся пример этой тенденции. Поскольку оно бывает связано со сложными темами, а также традиционно жесткими и четко выраженными циклами, ПБ может заметно выиграть от предварительной подготовки его организаторов и участников, мотивируя последних тратить время и силы на активное участие в процессе. Несмотря на это, *геймофикация* все еще достаточно робко используется в ПБ, хотя она больше соответствует природе конкурентного процесса, нацеленного на получение комплексных результатов, чем на то, чтобы сделать процесс более гладким и привлекательным. В данной главе мы вкратце рассказали об использовании игровых элементов, действующих распространению ПБ как комплексного механизма, с целью

иллюстрации его пока еще неисследованного потенциала. Конкретно, мы сосредоточились на действиях в рамках специально разработанной ролевой игры «Эмпавиль», которая оказалась полезной метафорой некоторых ограничений и вызовов *геймофикации* для демократии, особенно в контексте обучения и наращивания потенциала. Тем не менее, многие вопросы остаются открытыми, и сегодня можно ответить лишь на некоторые из них, учитывая, что *геймофикация* — это быстроразвивающийся процесс, который еще предстоит анализировать, исследовать и внедрять более осмотнительно.

Как правильно указывалось Детердингом и др. (2011), принципы *геймофикации* не могут сами по себе считаться позитивными или негативными, поскольку их оценка строго увязывается с их использованием и последствиями. Вот почему даже тщательно продуманная, этически безупречная *геймофикация* не может считаться единственно верным инструментом во всех ситуациях, особенно в учебном процессе. Этот метод необходимо встраивать в другие дискуссионные площадки, которые могли бы служить мостиком между играми и действительностью (Ларсен Макларти и др., 2012).

Как было продемонстрировано на примере «Школьного Эмпавиля», всегда имеются большие возможности для совершенствования и роста, даже если результаты игры оцениваются как однозначно положительные. Например, если акцент на групповой динамике (считающийся наиболее подходящим для младших возрастных групп) рискует частично уменьшить индивидуальные возможности самостоятельных действий и выбора, в будущих экспериментах важно это учитывать и пытаться восстановить баланс коллективной и индивидуальной динамики при моделировании, как это уже имеет место в версии игры «Эмпавиль» для взрослых. То же можно сказать и о вводе технологических особенностей в моделирование ситуаций (а также о качестве оборудования и подключения к интернету онлайн-частей игры). Знакомство учащихся с технологиями и их творческим потенциалом, похоже, требует в будущем расширения их применения в играх-симуляторах. Ту же тенденцию мы сегодня наблюдаем и в реальном мире во многих гибридных моделях ПБ.

Обобщая все сказанное, можно утверждать, что опыт игры «Эмпавиль» показал: главная задача любых экспериментов в области *геймофикации* для демократии в настоящий момент заключается в необходимости смещения акцентов с простой оценки заранее поставленных целей и организационных особенностей к центральному акценту — анализу итогов и результатов, полученных при каждом моделировании. К сожалению, учебные и

исследовательские центры, а также органы государственной власти, пытающиеся продвигать *геймофикацию* для повышения привлекательности и совершенствования функционала партисипаторных инноваций, пока еще далеки от фактической реализации подобного сдвига. Вместе с тем, мы убеждены, что этот сдвиг неизбежен для получения способности оценивать влияние *геймофикации* на демократию, и, возможно, увеличить ее авторитет, который безусловно заслужен.