
КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА «ЕСЛИ БЫ Я БЫЛ МЭРОМ...» В ПРОЕКТЕ СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ «ПОРТАЛ МОЛОДЫХ ЛИДЕРОВ»

В.Е. КИРИЕНКО

Администрация города Томска, Россия

Представлен проект создания социальной сети «Портал молодых лидеров» как одной из форм активизации участия молодежи в общественной жизни города. В качестве главного компонента портала предложена компьютерная игра «Если бы Я был Мэром...». Изложены основные принципы и содержание игры. Показаны результаты её реализации на примере формирования квалифицированного состава молодежного парламента города Томска.

Ключевые слова: компьютерное моделирование, социальные сети, муниципальное управление.

ВВЕДЕНИЕ

«Инновации», «Модернизация», «Информационные технологии» — три императива нашего времени. Эти понятия должны наполниться конкретным содержанием. А наполнение призваны обеспечить все мы — те, кто работает на предприятиях, в учреждениях, компаниях малого, среднего и большого бизнеса, государственных органах и органах местного самоуправления. Так, в настоящее время во многих регионах и муниципалитетах существуют или начинают свою деятельность «молодежные парламенты» и «молодежные правительства». Популярность этой формы участия в общественной жизни среди молодежи весьма высока. Интернет, социальные сети стали привычной составляющей информационного взаимодействия молодого поколения на всем географическом пространстве Российской Федерации.

Одной из форм привлечения студенческой, научной, инженерной и рабочей молодёжи к участию в созидательной деятельности, реализации её желания испытать свои силы в корпоративном, региональном и муниципальном управлении, генерации идей и поиске инноваций может стать социальная сеть «Портал Молодых Лидеров».

1. ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Формирование сообщества по генерации, обсуждению и подготовке к практической реализации идей в различных сферах жизнедеятельности страны с привлечением широких слоев населения, прежде всего молодёжи. Содействие развитию преобразований в области государственного управления, местного самоуправления, менеджмента в корпорациях и на предприятиях малого и среднего бизнеса, активизации молодого поколения в процессе поступательного развития нашего общества.

2. ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

В соответствии с программными установками выделить ряд проблемных вопросов и задач, требующих конструктивного решения, в различных областях жизнедеятельности страны, регионов, муниципальных образований, предприятий и учреждений. Предложить варианты решений, «снимающие» проблемные вопросы.

Донести проблемы, задачи и решения участникам социальной сети в современном, привлекательном виде, способствующем вызвать интерес к соучастию.

Создать атмосферу активного диалога государственных и муниципальных служащих, ученых и известных специалистов с каждым участником игры, с изложением точек зрения, комментариями по проблемам и их решениям.

Катализировать креативную составляющую таким образом, который убедительно говорит о том, что органы власти, государственные руководители и менеджеры высшего звена управления корпораций рассчитывают на новое поколение будущей элиты управления, ценят его творческий потенциал, его активность и знания, приглашают к непосредственному участию в решении задач федерального, регионального управления, местного самоуправления и менеджмента предприятий различных секторов экономики.

Обеспечить наличие мотивационного фактора, который должен подкрепляться стимулированием, способствующим вызвать и постоянно поддерживать заинтересованное и широкое участие молодёжи в сети, посредством введения игровой составляющей.

3. ИНСТРУМЕНТАРИЙ ПРОЕКТА

Социальная сеть «Портал Молодых Лидеров» должна представлять собой интеграцию лучших идей инструментария популярных интернет-ресурсов, наиболее полно отвечающих требованиям современности.

Инструментарий призван задействовать такие мотивирующие человека факторы, как потребность в общении, признании, самовыражении. Ведущим должен быть мотив состязательности, присущей каждому из нас.

В первую очередь нужно использовать механизмы существующих ресурсов:

- крупнейших сетей, таких как: «В контакте», «Одноклассники», «Мой круг», «ЖЖ» и др.;
- социальных библиотек, как приложений, позволяющих участникам оставлять ссылки на книги, аудиозаписи и т. п., с поддержкой системы рекомендаций, рейтингов.
- многопользовательских сетевых игр. Этот механизм должен позволять имитировать виртуальные «парламенты», «правительства», «муниципалитеты», «корпорации» с различными организационными структурами и назначением победителей на определенные должности по результатам, показанным в ходе игровых действий.

4. МОДЕЛЬ БАЗОВОГО КОМПОНЕНТА ПРОЕКТА

В основе базового игрового компонента сети лежит модель, которая содержит пять основных блоков процедур:

- блок формирования проблем и решений, содержание которых определяется предметной областью сферы приложения игры: экономика, менеджмент, экология, муниципальное управление, медицина, образование и т.д.
- блок сбора и обработки информации участников игры по предложенным проблемам и решениям;
- блок сбора предложений участников игры по инициированным ими проблемам и решениям;
- блок формирования коллективной экспертной оценки проблем и решений высококвалифицированными специалистами в предметной области сферы приложения игры, которая в ходе игры используется в качестве «эталона» для сравнения с результатами каждого участника игры;
- блок формирования рейтинга участника игры, который формируется на основе сравнения результатов игрока с «эталонами».

Представленная выше модель была опубликована автором данной работы в нескольких проектах:

1. Деловая игра «Формирование навыков оценки и самооценки полезных действий сотрудников организации при планировании и управлении

проектами с ориентацией на достижение стратегических целей деятельности организации». Проект создан в 1995 г. для регионального конкурса в Западной Сибири по программе малых грантов среди неправительственных учреждений Фонда Евразия.

2. Тренинг-игра «Активный менеджер». Проект создан в 1996 г. для регионального конкурса в Западной Сибири по программе малых грантов среди неправительственных учреждений Фонда Евразия.

3. Тренинг-игра «Эффективный сотрудник». Проект создан в 1996 г. для регионального конкурса в Западной Сибири по программе малых грантов среди неправительственных учреждений Фонда Евразия.

4. Компьютерная игра «Если бы Я был Мэром». Программный продукт компьютерной деловой игры создан в 1999–2000 гг. и использован для проведения подбора квалифицированного состава молодежного парламента города Томска в 2000 г. [1].

5. В дальнейшем автором были разработаны и предложены заинтересованным лицам и организациям проекты интернет-игр «Если бы Я был Сенатором» (2009), «Если бы Я был Депутатом» (2010) и «Портал Молодых Лидеров» (2010)».

4.1. КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА «ЕСЛИ БЫ Я БЫЛ МЭРОМ ...»

Основные принципы и содержание деловой игры проиллюстрируем на примере программного продукта версии 1999–2000 гг. Как сказано выше, контекст игры определяется предметной областью рассматриваемых тем, в данном случае различными проблемами и решениями, связанными с работой органов местного самоуправления.

Исходный посыл для реализации проекта состоит в том, что при формировании состава «Молодежного парламента» Томска в 1999–2000 гг. было решено пойти не традиционным путем обычной процедуры выборов, а отбором кандидатов в члены парламента по результатам участия в деловой игре «Если бы я был Мэром...». От участников деловой игры требовались активный интерес к жизни города, творческое осмысление задач управления, умение найти нужное решение и «подсказать» руководителям администрации, какие еще проблемы волнуют молодежь.

Реализовать идею проведения деловой игры в масштабах города без применения компьютерных технологий было невозможно. С учетом того, что игра проводилась до наступления эпохи массового доступа к Интернету, её программный продукт распространялся на машинных носителях. В шести ведущих государственных университетах города – ТГУ, ТУСУР, ТПУ, ТГПУ, ТГАСУ, СГМУ – было роздано 600 экземпляров игровых программ на дискетах.

В игре приняли участие более 5000 человек. Не все желающие смог-

ли выполнить условия игры, так как для этого необходимы некоторые знания в области управления городом и достаточно глубокий интерес к его жизнедеятельности. Это были не только студенты и сотрудники вузов, но и другие категории жителей города, что нашло отражение в первом составе «молодежного парламента», сформированного в составе 25 человек – первых по рейтингу результатов игры.

4.1.1. СЦЕНАРИЙ ИГРЫ «ЕСЛИ БЫ Я БЫЛ МЭРОМ ...»

Перед началом игры каждый участник игры проходит регистрацию.

В начале игры представлены:

- обращение мэра к участникам игры;
- условия игры;
- формы награждения победителей игры;
- список проблем по тематике игры, перечисленных в произвольном

порядке (интерфейс с визуализацией проблем и операционными клавишами показан на рис. 1);

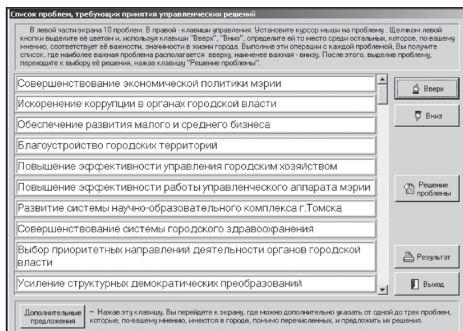


Рис. 1. Экран с предлагаемым списком проблем и возможностью проведения игровых действий (клавиши справа)

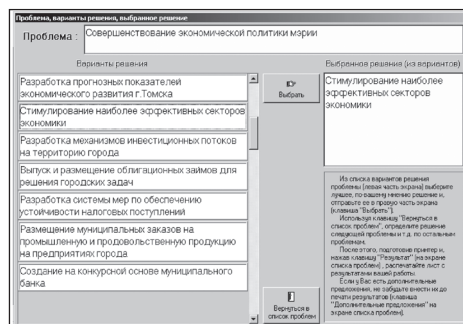


Рис. 2. Экран выбора решения каждой проблемы

варианта решения каждой проблемы, в числе которых есть не только правильные решения, но и неверные, абстрактные (интерфейс с визуализацией проблем и операционными клавишами показан на рис. 2).

Игрок выполняет следующие действия:

- расставляет проблемы из списка в том порядке, который, по его мнению, определяется значимостью проблемы;
- из предложенных вариантов решения каждой проблемы выбирает те, которые позволяют успешно разрешить проблему;
- дополнительно может сгенерировать свой перечень проблем, задач и их решения;
- после проверки игрок отправляет свои результаты в оргкомитет проведения игры,

результаты кодируются и декодируются при автоматизированной обработке результатов участников.

Организаторы игры выполняют следующие действия:

- на основе экспертного опроса высших руководителей муниципалитета заранее готовят «эталон Мэра», содержащий проблемы, упорядоченные по значимости и решения по каждой проблеме для сравнения результатов;
- посредством использования программного модуля системы деловой игры, обеспечивающего операции по сравнению результатов игроков с «эталоном Мэра», получают реестр результатов игроков, расположенных в порядке убывания по степени совпадения с эталоном;
- после полной обработки полученных от участников игры данных определяют список победителей, форму оповещения и награждения.

Победителями игры признаются те участники, результаты которых при расстановке проблем по значимости и выбору вариантов решений проблем наиболее близки к оценкам экспертов – «эталону Мэра».

Помимо основных результатов проведения деловой игры: активного участия студенческой молодежи в этой акции и выбора первого состава молодежного парламента города Томска по итогам игры на основе заинтересованного внимания, знаний и понимания участниками определенных процессов в различных сферах жизнедеятельности города, организаторами были получены дополнительные данные. На основе этих данных был составлен «портрет» современного активного молодого человека, позволивший сформировать представление о направлениях молодежной политики для руководства муниципалитета (рис. 3).

4.1.2. ОЦЕНКА ПОПУЛЯРНОСТИ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ «ЕСЛИ БЫ Я БЫЛ МЭРОМ...»

В ходе игры и апостериорного социологического исследования восприятия молодежной аудиторией деловой игры «Если бы Я был Мэром» получены следующие результаты:

1. Количество участников игры превысило прогнозируемое более чем в 8 раз.

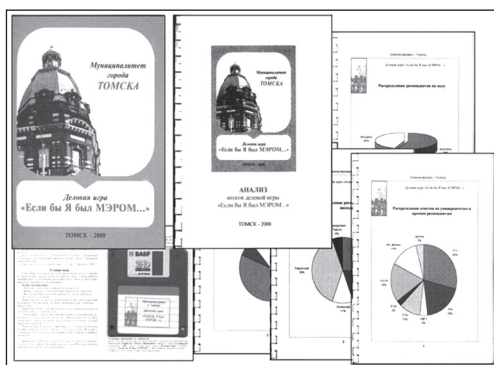


Рис. 3. Брошюра с аналитическими материалами для руководителей муниципалитета

2. Что привлекло внимание участников:

- участие мэра и его заместителей;
- постановка реальных проблем жизнедеятельности муниципалитета, требующих решения;
- условия в плане мотивации и стимулирования участников;
- сам факт привлечения молодёжи к решению проблем и постановке актуальных задач управления.

3. Игра оказала влияние на становление конструктивной позиции участников.

4. Форма общения и подачи материала вызвала у молодежи желание последующего участия в подобных акциях.

В заключение необходимо отметить, что деловая игра «Если бы я был МЭРОМ...» как оригинальная идея и ее IT-реализация была создана в Томске впервые в России и странах СНГ. Материалы игры были представлены вниманию независимых экспертов и получили высокую оценку. В качестве примеров отзывов экспертов приведем мнения двух авторитетных специалистов:

- Профессор Ю.А. Михеев, заместитель председателя совета главных конструкторов по информатизации регионов Российской Федерации (ВНИИПВТИ, Москва): «... Нельзя обойти вниманием опыт Томска по обеспечению регулярного информационного взаимодействия с гражданами... Деловая игра «Если бы Я был Мэром» ... – все это события, факты и подсистемы единого целого...».

- Rebecca S. Gadell, Senior Communications and Governance Specialist (Center for International Development, Research Triangle Institute, USA): «Bravo! Every city would be wise to have such a program. You've obviously decided an important goal of citizens in a way they can appreciate...».

ЛИТЕРАТУРА

1. Кириенко В.Е. Информатизация муниципального управления: от АСУ горисполкома к «электронному» муниципалитету (томская модель). – Томск: НТЛ, 2006. – 212 с.