

КОСТРИКИН АЛЕКСАНДР ВАДИМОВИЧ

*Почетный работник сферы молодежной политики,
старший преподаватель кафедры теории и технологии социальной работы
Санкт-Петербургского государственного института психологии и социальной работы,
kostrikin@hotbox.ru*

KOSTRIKIN ALEXANDER

*Honorary Youth Worker of Russia, senior lecturer, department of theory and technology of social work,
Saint-Petersburg state institute of psychology and social work*

УДК 329 + 316.3

**МОДЕЛИРОВАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
МОЛОДЕЖНЫХ ОБЩЕСТВЕННЫХ ОБЪЕДИНЕНИЙ
MODELING OF YOUTH ASSOCIATIONS ACTIVITY**

Аннотация. Статья посвящена результатам моделирования деятельности молодежных общественных объединений посредством специально разработанной организационно-деятельностной игры «Один год жизни общественного объединения». Активисты молодежных и детских объединений взаимодействовали в игре друг с другом и виртуальными государственными, общественными и частными структурами, СМИ. Игры выявили особенности деятельности молодежных и детских объединений и их самоидентификации в современной России.

Abstract. The author analyses the results of youth public associations activity modeling by means of the specially developed imitating game «One year of life of public association». The active workers of youth and children's associations cooperated in game with each other and virtual state, public and private structures, media. The games have revealed features of activity of youth and children's associations and their self-identification in modern Russia.

Ключевые слова: молодежь, молодежные общественные объединения, организационно-деятельностная игра, социальная активность, самоидентификация.

Keywords: youth, youth associations, imitating game, social activity, self-identification.

Задача модернизации страны, выдвинутая нынешним руководством России, не может быть решена без активного участия самих граждан. Молодежь, как известно, является наиболее активной частью населения, но для ее действенного вовлечения в решение социально-экономических проблем и эффективного использования потенциала молодежи в интересах общества и самой молодежи необходимо, чтобы молодые люди имели возможность освоить соответствующие практики участия. Наиболее эффективным институтом легализации социальной активности молодежи и вовлечения ее в общественную жизнь являются молодежные общественные объединения (МОО).

Молодежные и детские общественные объединения выступают важнейшим элементом гражданского общества, обеспечивая его преемственность. Активная жизненная позиция и навыки самоуправления, формируемые в идеале еще в рамках детских объединений и через систему ученического самоуправления, реализуются в дальнейшем в молодежных инициативах и деятельности молодежных организаций, создаваемых самими молодыми людьми для решения реальных общественных проблем.

Рассматривая особенности молодежных и детских объединений, хотелось бы в первую очередь обратить внимание на следующие аспекты:

1. Молодежные и детские общественные организации, как и другие институты гражданского общества, привлекают дополнительные ресурсы для решения тех или иных проблем и реализации общественно-значимых проектов и программ. Речь идет не только о прямом финансировании за счет членских взносов, спонсоров или различных фондов, но и о труде добровольцев и информационных ресурсах, основанных на развитой международной инфраструктуре молодежного сотрудничества. Касаясь деятельности детских общественных организаций, необходимо отметить, что они привлекают в качестве ресурса труд не только добровольцев из числа собственных членов, но и их родителей. Многие родители используют возможности своих предприятий для помощи организациям, в которых состоят их дети.

2. Деятельность молодежных и детских объединений, как правило, носит инновационный, экспериментальный характер. Именно в общественных структурах отрабатываются новые модели,

которые затем в качестве передового опыта распространяются и осваиваются государственными учреждениями. Для общественной организации главный критерий деятельности — полезный результат, оцениваемый людьми, а для государственных структур — соответствие нормативным документам и мнению руководства.

3. Молодежные и детские объединения являются «кузницей кадров» для всей молодежной политики. Почти все руководители начинали свою деятельность как лидеры молодежных и детских общественных организаций. Школа лидерства в молодежной общественной организации незаменима в любой сфере.

Для создания условий эффективной реализации миссии молодежных объединений в интересах общества и самой молодежи важно понять, насколько способны сами объединения действовать в современных условиях, ставить и решать общественные проблемы, привлекать различные ресурсы, заявлять о своей деятельности. Эта задача может быть решена с привлечением метода моделирования.

Моделирование деятельности молодежных общественных объединений осуществлялось с помощью специально разработанной организационно-деятельностной игры «Один год жизни общественного объединения». Эта игра является вариантом организационно-деятельностных игр, разработанных в Московском методологическом кружке под руководством Г.П. Щедровицкого [3]. Организационно-деятельностные игры неоднократно с успехом применялись для подготовки менеджеров крупных предприятий и компаний, отработки межведомственного взаимодействия в различных регионах страны, прогнозирования экономического развития, однако, насколько нам известно, для моделирования деятельности некоммерческих организаций и институтов гражданского общества нами подобная игра была использована впервые. Как отмечает Г.П. Щедровицкий [4], отличие организационно-деятельностной игры от обычных деловых и имитационных игр состоит в том, что в организационно-деятельностной игре проблема, которую решают участники, не задается организаторами, а формулируется самими участниками, причем по-разному. Именно это различие в понимании проблемы позволяет выявить различные позиции, подходы, парадигмы и, как следствие, технологии решения.

Разработанная нами игра «Один год жизни общественного объединения» дает возможность не только исследовать деятельность молодежных и детских объединений, но и диагностировать и оценить действия отдельных игроков, а также может быть эффективно использована в учебных целях.

Суть игры представляет собой организацию игрового пространства, в котором действуют в качестве групп подыгрыша различные государственные и общественные структуры, с которыми сталкивается в своей работе молодежное или детское общественное объединение. В наших играх это были: Администрация Президента (аппарат

Полномочного Представителя Президента в федеральном округе), Государственная дума в лице депутата от соответствующего региона, Министерство образования и науки (в дальнейшем — Минспорттуризма и Федеральное агентство по делам молодежи), региональный парламент (Законодательное собрание), отраслевые органы исполнительной власти региона (Комитет по делам молодежи и другие комитеты или региональные министерства и ведомства), органы местного самоуправления, учреждения дополнительного образования (дом детского творчества, дом молодежи), бизнес-сообщество, международные организации, Общественная палата. Важным элементом игры выступают средства массовой информации (газета, возможно, и радио), как осуществляющие введение в ход игры тех или иных дополнительных условий и информации, так и предоставляющие возможность играющим презентовать свои достижения, мнения, идеи или инициативы. В ходе игры также появлялись представители «организованной преступности», которые под видом предпринимателей пытались вовлечь играющих в сферу своей деятельности. Кроме того, действовал суд, позволявший разрешать конфликты как между участниками, так и между участниками и структурами подыгрыша.

Большой удачей при проведении игр в рамках финала Всероссийского конкурса «Лидер XXI века» было то обстоятельство, что в качестве подыгрыша удалось привлечь реальных сотрудников соответствующих структур: помощников и депутатов МСУ и региональных парламентов, представителей бизнес-ассоциаций, экспертов международных организаций, сотрудников органов исполнительной власти и Росрегистрации, работника аппарата Полномочного Представителя президента в Северо-Западном федеральном округе, отвечающего за взаимодействие с общественными объединениями.

В одной из игр в качестве подыгрыша были приглашены члены Молодежного правительства Ленинградской области, которые имитировали деятельность тех структур и комитетов, в которых проходили стажировку. Это позволило оживить игру, поскольку Молодежное правительство само активно выступало с инициативами, его члены вступали во взаимодействие друг с другом, привлекали участников к решению важных, с их точки зрения, местных проблем. Эта игра проводилась в рамках учебного семинара, и обучающий эффект оказался значительно выше.

В основе игры лежит понимание молодежных общественных объединений (как и негосударственных некоммерческих организаций вообще) как «промежуточных» структур, осуществляющих связь между государством, бизнесом и сообществами людей, действующими на основе непосредственного и неформального общения (семья, компании друзей и т.п.) [5]. Этот подход, в отличие от идеи «третьего сектора», гораздо лучше помогает объяснить смешанную логику деятельности общественных объединений. Находясь в промежуточном положении, они оказываются в состоянии

устойчивого неравновесия, и смещение их в сторону того или иного из вышеназванных секторов ведет к потере идентичности [2]. В силу этого, оценка успешности действий участников строится на основе по меньшей мере трех групп показателей: во-первых, объема привлеченных к своим проектам или программам ресурсов (финансовых средств), во-вторых, в способности поставить в обществе важные проблемы или занять аргументированную позицию в отношении тех или иных событий общественно-экономической жизни, выступив субъектом социальных и политических отношений, и, наконец, в-третьих, в способности создать положительный имидж самих себя и своих организаций. Участники сами формулировали в игре собственные приоритеты и свое понимание того, какие цели они преследуют.

Игра моделирует один год деятельности организаций с января по декабрь, при этом один месяц игрового времени представляет собой от 10 до 20 минут реального времени. Это дает возможность интенсифицировать игровые взаимодействия и мобилизовать играющих на быстрое принятие решений. Общая продолжительность самой игры составляет, таким образом 2–4 часа, а с учетом объяснения условий и подведения итогов — от 3 до 5 часов. В начале игры каждый участник получает индивидуальный листок, на котором в дальнейшем отмечаются все его взаимодействия с другими участниками. Баллы за полученные ресурсы (финансы) делятся между членами той или иной группы, получившей их на свой проект, а баллы за успешные взаимодействия и продвижение своей «организации» начисляются всем ее членам. По окончании игры каждая группа («организация») подсчитывает и оглашает полученные ею баллы, а представители групп подыгрываю высказывают свои впечатления и замечания, после чего ведущий благодарит всех за новые идеи и осуществляет выход из игры, чтобы участники не увлеклись игровыми взаимодействиями.

Игра начинается с того, что участники «создают» свои молодежные и детские организации, объединяясь в группы не менее чем по три человека и предоставляя в «регистрационную службу» заявление и устав организации. Затем созданные виртуальные организации могут вступать в контакты с различными структурами, обращаться к ним с предложениями, исходя из своего понимания их компетенции и возможностей. Игровые структуры могут оказывать организационную и финансовую помощь организациям и их проектам. Это позволяет оценивать итоги игры не только по объему собранных финансовых ресурсов, но и по продвижению инициатив, созданию своего имиджа, включенности в систему подготовки и принятия управленческих решений.

Игры проводились с руководителями молодежных и детских объединений из различных регионов России в рамках семинаров, региональных этапов и финала Всероссийского конкурса лидеров и руководителей молодежных и детских объединений «Лидер XXI века». В каждой игре участвовало

от 20 до 70 человек. В общей сложности было проведено более 20 игр.

Проведенные игры позволили выявить важные особенности деятельности молодежных и детских объединений и их самоидентификации. Прежде всего, это касается декларируемых целей молодежных и детских объединений. Наиболее часто в качестве целей указывалось содействие развитию личности, формированию лидерских качеств, а также защита прав и интересов детей и молодежи. При этом в уставах виртуальных детских организаций более часто используются слова «воспитание», «нравственное и духовное развитие», в то время как те, кто позиционирует свои объединения как молодежные, говорят о «привлечении к общественной деятельности» «самореализации», «творческом и инновационном потенциале». Это позволяет говорить о принципиально разной самоидентификации молодежных и детских общественных объединений. Интересно отметить, что ни в одной из проведенных игр участники не выступали одновременно учредителями нескольких организаций, хотя условиями игры это не было запрещено. Обычно участники разделялись на группы по принципу личной симпатии и предварительного знакомства. Были отмечены единичные случаи, когда уже в ходе игры созданные игровые «организации» вступали в коалиции, но обычно они действовали как конкуренты в соревновании за ресурсы. Между тем, очевидно, что для отдельного участника вступление одновременно в две или три игровых организации существенно повысило бы его рейтинг и возможности.

Реализуя в ходе игры различные инициативы, молодежные и детские общественные объединения продемонстрировали типичный для них репертуар своей деятельности. Главным образом, это были различные мероприятия (фестивали, конкурсы, трудовые акции). Их инициирование происходило практически независимо от текущих событий общественно-политической жизни, о которых сообщалось в СМИ. Практически никто из участников не обратил внимания на противоправный характер деятельности «организованной преступности» и доверчиво принимал от нее средства, с готовностью участвовал в предлагаемых сомнительных акциях. Это говорит об определенной неразборчивости руководителей и лидеров молодежных и детских объединений, вызываемой, по-видимому, недостатком легальных и прозрачных возможностей для привлечения ресурсов. Практически не использовались возможности судебной инстанции для разрешения споров и конфликтов, что говорит о низкой правовой культуре руководителей и лидеров МОО. СМИ для участников были лишь возможностью разместить информацию о себе и своем проекте, но так и не стали партнером в постановке и обсуждении общественных проблем. Лишь в одной из последних игр, проведенных в 2011 году, одна из групп инициировала в последние минуты игры создание собственного средства массовой информации. Все это говорит о том, что СМИ и молодежные объединения

существуют в параллельных социальных реальностях. Руководители МОО не обладают необходимыми навыками работы в сфере связей с общественностью, использовать СМИ для привлечения сторонников и вынесения на обсуждение общественности вопросов и проблем, которые волнуют молодежь. В силу этого и молодежные объединения не рассматриваются средствами массовой информации в качестве ньюсмейкеров или потенциальных партнеров, посредников в поиске интересных тем и собеседников.

Деятельность международных организаций рассматривалась исключительно как источник финансовых ресурсов, но не как возможность развития международного сотрудничества. Ряд участников, основываясь на высказываниях отдельных политических деятелей о связи международных организаций с зарубежными спецслужбами, вообще отказался от контактов с ними. Между тем, международные организации могли бы предоставить возможность для новых проектов, обмена опытом, международных молодежных обменов.

Взаимодействие с органами исполнительной власти ограничивалось, как правило, только профильным комитетом по молодежной политике. По-видимому, участники плохо представляют себе задачи и компетенции отраслевых органов исполнительной власти. Между тем, большое количество проектов и программ, касающихся различных категорий молодежи, может быть поддержано органами культуры, спорта, социальной политики и др. Подведомственные учреждения (дома молодежи, дома детского творчества) почти не получали идей и предложений о сотрудничестве от участников игр, разве только если при выдаче субсидии или поддержки представители органов власти или МСУ прямо не задавали вопрос: «А на какой базе Вы будете проводить свое мероприятие? Помещение у вас есть?» Таким образом, учреждения по делам молодежи рассматриваются руководителями и лидерами МОО лишь как возможное помещение для своего мероприятия, а не партнер по его организации и продвижению. Это приводит к неоправданной конкуренции между молодежными объединениями и государственными (муниципальными) учреждениями по работе с молодежью.

Органы местного самоуправления оказались наиболее близкой и понятной участникам игр ветвью власти. Хотя средства, выделяемые муниципалами, были по условиям игры небольшими, именно к ним был наибольший поток просьб и заявок о поддержке. МСУ также рассматривались исключительно как источник ресурсов, а не как партнер в постановке и решении проблем местного значения. По-видимому, в силу этих же причин обращений к депутатам Законодательного собрания региона или Государственной думы было значительно меньше, чем к МСУ. С этим уровнем законодательной власти взаимодействуют преимущественно большие молодежные организации, имеющие разветвленную сеть региональных отделений. То же относится и к взаимодействию с Минспорттуризма и Росмолодежью.

Взаимодействие с бизнес-структурами также сводилось к просьбам денег на очередное мероприятие. Лишь немногие из участников игр попытались понять заинтересованность предпринимателей в привлечении квалифицированных молодых кадров или почувствовали их желание использовать МОО как посредников во взаимоотношении с законодательной и исполнительной властью (по условиям игры, предприниматели выдвигают своего кандидата на ближайших выборах и нуждаются в широкой поддержке).

Аппарат Полномочного Представителя Президента вообще участниками не воспринимался ни как партнер, ни как источник ресурсов. Между тем, именно рекомендации и поддержка этого органа оказываются на практике очень важными для реализации инновационных и амбициозных проектов, получения грантов Президента РФ для НКО, проведения региональных форумов по типу образовательного форума «Селигер».

Все это позволяет говорить об ориентации МОО преимущественно на возможности финансовой поддержки из государственных и муниципальных источников прежде всего на местном и региональном уровне. В ходе игры лидеры и руководители молодежных общественных объединений воспроизвели типичный для них репертуар общественных практик, ограниченный традиционными акциями и мероприятиями. Это подтверждает результаты проведенного нами ранее опроса, в котором больше половины руководителей петербургских МОО заявили, что они рассматривают свою деятельность как дополнительную по отношению к деятельности органов молодежной политики [1]. При этом большинство опрошенных тогда заявляли об инновационном характере деятельности своих организаций, между тем в ходе игр почти никаких инновационных идей продемонстрировано не было. Руководители и лидеры МОО не стремятся к установлению партнерских отношений, рассматривают друг друга скорее как конкурентов в борьбе за ресурсы, не умеют выдвигать для общественного обсуждения животрепещущие проблемы, предлагать пути их решения в кооперации с бизнес-сообществом, органами законодательной и исполнительной власти, местного самоуправления. Игра показала, что участники, как правило, имеют слабое представление о бюджетном процессе, довольно низкую правовую культуру, недостаточные навыки работы с прессой.

На основании результатов проведенных игр можно сделать вывод о том, что в настоящее время для повышения активности и эффективности деятельности молодежных и детских общественных объединений необходимо обучение их лидеров технологиям привлечения ресурсов, расширение репертуара реализуемых проектов и программ с тем, чтобы они охватывали различные стороны общественной жизни на местном, региональном и федеральном уровне. Только таким образом можно обеспечить реальное участие молодежи в решении социально-экономических проблем, повышение ее конкурентоспособности, что является необходимым условием модернизации страны.

1. *Кострикин А. В.* Молодежные и детские общественные объединения Санкт-Петербурга глазами их лидеров (результаты социологического исследования) // Регион: Политика. Экономика. Социология. — 2005. — № 3–4. — С. 153–158.
2. *Кострикин А. В.* Социально-экономические условия деятельности молодежных общественных объединений // Ученые записки Санкт-Петербургского государственного института психологии и социальной работы. — СПб.: СПбГИПСР, 2008. — Вып. 1. — Том 9. — С. 91–96.
3. ОДИ-1: организационно-деятельностные игры / Сост. и отв. ред. А. А. Пископфель и др. — М.: Наследие ММК, 2006. — 718 с.
4. *Щедровицкий Г. П.* Организационно-деятельностная игра: сборник текстов: [к 25-летию ОДИ]. — М.: Наследие ММК, 2004. — 285 с.
5. *Abrahamson P.* Social policy in changing Europe. — Roskilde University Press, 1993.