

УДК 303.01

Никита Сергеевич Якушкин
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»,
проектно-учебная лаборатория «Молодежная политика»
Москва

Метод теоретико-игрового моделирования в вопросах взаимодействия власти и молодежи

Аннотация. В статье рассматриваются преимущества и недостатки метода теоретико-игрового моделирования в области исследований взаимодействия власти и молодежи. Моделирование выстраивается на предпосылке о том, что агенты рациональны. Это несет в себе определённые ограничения, которые необходимо проанализировать. На основе сравнения теоретических основ методологий рационального выбора, бихевиоризма и теории игр было выявлено основное преимущество теоретико-игрового моделирования – практическая применимость в формировании публичной политики. Данное свойство также подтверждает анализ публикаций в сфере взаимодействия власти и молодежи в России, где были рассмотрены статьи с применением трех вышеупомянутых методологий.

Ключевые слова: теоретико-игровое моделирование, теория игр, власть и молодежь, молодежная политика.

Nikita S. Yakushkin
National Research University Higher School of Economics
Russia, Moscow
nsyakushkin@gmail.com

The method of game-theoretic modeling in matters of interaction between the authorities and youth

Abstract. The article discusses the advantages and disadvantages of the game-theoretic modeling method in the field of research on the interaction between government and youth. Modeling is built on the premise that agents are rational. Based on a comparison of the theoretical foundations of the methodologies of rational choice, behaviorism and game theory, the main advantage of game-theoretic modeling was revealed - practical applicability in the formation of public policy. This property is also confirmed by the analysis of publications in the field of interaction between the authorities and youth in Russia.

Key words: game-theoretic modeling, game theory, youth and government, youth policy.

Введение

В сфере исследований взаимодействия власти и молодежи отсутствует консенсус в вопросе методов, применимых для получения знания об этом явлении. Теоретико-игровое моделирование – это многофункциональный аналитический инструмент, который используется в социальных науках в ситуациях принятия решений. Поскольку при взаимодействии друг с другом и власть, и молодежь выбирают коммуникативные стратегии, методология теории игр является перспективным инструментом и в этой области. В данной статье, путем систематизации и сравнения отечественных и зарубежных исследовательских практик, будут представлены преимущества и недостатки метода теоретико-игрового моделирования при изучении стратегий взаимодействия власти и молодежи.

Эпистемологическая аксиоматика теории игр

Методология теории игр строится на пресуппозиции о том, что игроки действуют рационально. Сама по себе такая предпосылка – спорная, породившая размежевание теорий рационального выбора и бихевиоризма. Однако теория игр принимает рациональность в ситуации взаимодействия двух и более акторов, в то время как теория рационального выбора исследует выбор одного агента. Бихевиоризм же отрицает рациональность в пользу ограничения выбора социальным окружением. Бихевиористские исследования обнаруживают набор разрозненных фактов социального контекста, частично объясняющих индивидуальное поведение. Теория игр же дает целостный ответ, включающий в себя комплекс стратегий и сценариев воспроизводимого взаимодействия двух и более игроков [1].

С другой стороны, в этом и заключается основная трудность применения метода теоретико-игрового моделирования: будучи высоко формализованным инструментом модели претендуют на получение универсалистского знания [2]. Процесс моделирования состоит из трех этапов: построение, решение и тестирование модели. На этапе построения модели исследователь выбирает предполагаемую полезность игроков, а также ее масштаб. Универсальность знания, полученного моделированием, таким образом, легко ставиться под сомнение, поскольку основу метода составляет произвольный выбор. Индуктивные методы, требующие работы с полем, более удачны в построении универсальных теорий [3].

Теория игр и формирование публичной политики

Исследование взаимодействия власти и молодежи отчасти направлены на то, чтобы объяснить, как и почему молодые люди реагируют на публичную политику государства. Основное преимущество теоретико-игрового моделирования заключается в том, что полученное знание охватывает не только поведение молодежи, но и стратегии власти, которые также зависят от действий

граждан. Другие методологии предлагает либо слишком широкое, либо слишком узкое решение.

Например, анализ протестной активности в рамках бихевиоризма сводится к описанию социального контекста в качестве объясняющего фактора: влияет городская среда, самоидентификация молодежи как группы, высокое воспроизводство ценностей среди молодых людей [4]. Из этого знания затруднительно вывести краткосрочные рекомендации органам публичной власти по профилактике и контролю конфликтной ситуации.

Молодежные исследования с использованием методологии рационального выбора сводятся к перечню факторов, которые влияют на поведение. Например то, что динамика экономического благосостояния влияет на политическую активность: молодежь, которая считает, что их материальное положение ухудшилось, с меньшей вероятностью будет голосовать [5]. Из этого следует, что 1) абсентеизм, скорее всего, является формой протестного поведения молодежи и 2) экономическое благополучие снижает протестный потенциал. Опять же, этот специфический факт не тяжело использовать при краткосрочном планировании деятельности государства.

В свою очередь, теоретико-игровое моделирование может напрямую использоваться в формировании публичной политики. Исследования с применением методологии будут сводиться к моделированию игр на множестве двух игроков: молодежи и власти. Игра может принимать нормальную (стратегическую) форму и быть представлена платежной матрицей.

Таблица 1 – Пример платежной матрицы стратегической игры

	Игрок 2		
Игрок 1		Стратегия «С»	Стратегия «D»
	Стратегия «А»	4;2	8*;4*
	Стратегия «В»	5*;9*	-4;-2

В данном случае предполагается, что решения принимаются одновременно и без информации о том, какую стратегию выбрал другой игрок, что оптимально для краткосрочного прогноза [6].

Если же предполагается, что игроки действуют последовательно и обладают знанием о решениях другого, то игра принимает развернутую (экстенсивную) форму. Такая игра формализуется через дерево, где вершинами являются моменты принятия решений игроками.

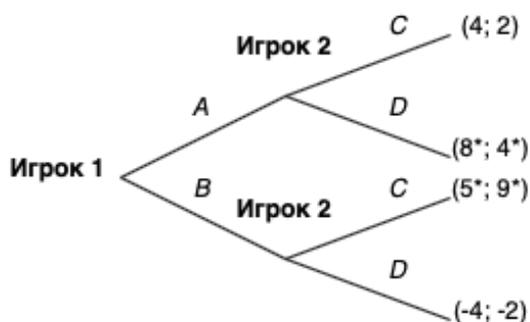


Рисунок 1 – Пример дерева игры в развернутой форме

В каждом из случаев задача игроков – максимизировать собственный выигрыш, а решение игры заключается в поиске множества стратегий, удовлетворяющих всех участников (равновесия Нэша) [7]. В игре всегда есть как минимум одно равновесие (в примере – два). Для моделирования социальной реальности достаточно заменить условные обозначения стратегий на конкретные действия власти и молодежи.

При построении модели целью игры можно принять сотрудничество молодежи и государства – на практике эта цель означает построение диалога – и, выделив стратегии сторон, найти равновесие игры, на основе которого можно дать рекомендации органам власти. В исследовании коммуникаций в медиа пространстве Блиновой О. А. и Горубновой Ю.А. [8] было выделено 4 стратегии молодежи (позитивно-активистская стратегия; стратегия активного избегания; пассивная, но потенциально активистская стратегия; негативно-активистская стратегия) и 2 стратегии государства (оценка активности молодежи как законной и легитимной; оценка активности молодежи как

незаконной и наказуемой). Решением этой игры является негативно-активистская стратегия молодежи + стратегия одобрения деятельности молодежи государством. Наибольший выигрыш сторонам приносят одобряемые властью действия молодежи.

Результат моделирования напрямую указывает, каких действий от государства ждет молодежь (одобрения маргинальных активностей) и какие действия государство ждет от молодежи (активность в рамках закона). Консенсус здесь лежит в легитимизации маргинальных, но относительно безвредных практик (например, мемов и «троллинга»). Методология также позволяет моделировать как более частные вопросы (например, стратегии взаимодействия молодежи и администрации учебного заведения [9]), так и более общие (например, реакции молодежи на различные стратегии публичного позиционирования власти). Теория игр позволяет выявлять комплекс решений для сотрудничества власти и граждан в различных масштабах.

Заключение

Теоретико-игровое моделирование как метод исследований в области взаимодействия власти и молодежи представляется наиболее эффективным для получения знания, которое может стать основой практической рекомендации по ведению публичной политики. Он позволяет не только объяснять поведение граждан, но и предсказывать реакцию на действия органов публичной власти.

Несмотря на то, что теория игр – менее привлекательная методологии при формировании универсальных теорий, объясняющих обширный пласт социальной действительности, методология высокоформализована и, поэтому, внутренне валидна.

В зарубежной академической традиции методология применяется давно и применяется в исследованиях электорального поведения, общественных объединений, конфликтах граждан и публичными институтами, международных отношений. Однако свое место в практике отечественных исследований

методология еще не завоевала, в силу чего открыто множество возможностей для дальнейших исследований.

Библиографический список

1. Brahms, S., Game Theory and Politics. New York: The Free Press, 1975.
2. Munck, G. L., Game Theory and Comparative Politics: New Perspectives and Old Concerns // World Politics - 2001. 53(2), pp. 173-204.
3. Locke, E.A., The case for inductive theory building // Journal of management. 2007. 33(6), pp. 867-890.
4. Трынов Д.В, Дидковская Я.В. Новая протестная молодежь: самоидентификация, социальное самочувствие и образ будущего // Tempus Et Memoria. 2019. №3/191.
5. Филиппова, Д. В., Игнатьева, Е. Р. Электоральное поведение студенческой молодежи // Развитие государства и общества: идеи, субъекты, институты и практики. 2018.
6. Григорьева К.В. Бескоалиционные игры в нормальной форме: Учебное пособие. - СПб : Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, 2007 – С. 78.
7. Osborne, M.J. and A. Rubinstein. A Course in Game Theory. The MIT Press, 1994 – P. 341.
8. Блинова, О.А., Горбунова Ю.А. Стратегии политической коммуникации молодежи в цифровом пространстве // Вопросы управления. 2021. №3 (70).
9. Земцов, Д.И., Хукаленко Ю.С. Выпускнический капитал: стратегии взаимодействия с выпускниками университета // Высшее образование в России. 2023. Т. 32, № 1. С. 35-50.

Якушкин Никита Сергеевич — бакалавр, стажер-исследователь проектно-учебной лаборатории «Молодежная политика», Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Москва, Россия;
e-mail: nsyakushkin@gmail.com