

Мир науки. Социология, филология, культурология <https://sfk-mn.ru>

World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies

2021, №2, Том 12 / 2021, No 2, Vol 12 <https://sfk-mn.ru/issue-2-2021.html>

URL статьи: <https://sfk-mn.ru/PDF/06KLSK221.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Лаврикова И.Н. Деловая игра: сложно, но эффективно // Мир науки. Социология, филология, культурология, 2021 №2, <https://sfk-mn.ru/PDF/06KLSK221.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

For citation:

Lavrikova I.N. (2021). Business game: difficult, but effective. *World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies*, [online] 2(12). Available at: <https://sfk-mn.ru/PDF/06KLSK221.pdf> (in Russian)

УДК 37.01

ГРНТИ 13.11.25

Лаврикова Ирина Николаевна

ФГКОУ ВО «Московский университет Министерства внутренних дел Российской Федерации имени В.Я. Кикотя»
Тверской филиал, Тверь, Россия

Профессор кафедры «Правовой и гуманитарной подготовки»

Доктор культурологии, кандидат философских наук, доцент

E-mail: ilavrikova@rambler.ru

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=363878

Деловая игра: сложно, но эффективно

Аннотация. Статья носит научно-публицистический характер и повествует о феномене игры как инструменте образования. Отмечено, что игра изучена не в полной мере и представляет значительный интерес для философии, культурологии, психологии, педагогики, математики и т. д. До сих пор нет однозначного определения феномена, единой общепризнанной классификации: каждый исследователь выделяет наборы признаков и закономерностей, выстраивает их в структуру, определяет стороны человеческих взаимоотношений в пространстве игры.

Отправной точкой известных научных концепций об игровом взаимодействии является включенность игры в социум. Без сомнения, она выполняет целый ряд разнообразных функций, среди которых: коммуникативная, релаксационная, социализирующая, педагогическая, компенсаторная, гедонистическая и т. д. Кроме того, игра способна обеспечивать высокую эффективность любой деятельности, и, при этом, делает личность гармоничной.

Основываясь на структурном и контекстуальном анализе текстов о природе игр любого свойства, исследуя их ценностную ориентацию, автор отмечает, что в последнее время интерес к игре значительно возрос, причем в различных сферах, включая и педагогику. С помощью умелой игровой методики в аудитории создается непринужденная атмосфера сотрудничества и сотворчества, безопасности и доверия. Игра дает энергию, которая способствует высоким результатам коммуникации.

Однако автор высказывает опасение, что переход на дистанционные технологии уведет игру на периферию образовательных методик, поскольку сама дидактическая игра требует массы умений, усилий и затрат от преподавателя, но, прежде всего, она основана на тесном и живом контакте педагога и обучаемого.

Ключевые слова: игра; интерес; коммуникация; культура; результат; творчество; феномен

*Игра остается явлением загадочным и притягательным.
Наверное, дело в том, что игра необычайно многогранна...*

А.В. Гурин. Урок+игра

Феномен игры, порожденный человеком еще на заре своего существования, несмотря на его изученность, и сегодня представляет значительный интерес для представителей самых разных наук и профессий. Игру изучают философы, культурологи, психологи, педагоги, математики, актеры... Однако ни однозначного определения феномена, ни единой общепризнанной классификации игры пока нет: каждый исследователь, выделяя некие наборы признаков и закономерностей, выстраивает их в структуру и определяет очередные грани человеческих взаимоотношений в этом пространстве. Действительно, что при всех сложностях ее изучения, игра есть наиболее естественная форма взаимодействия между людьми, ведь играть любят и взрослые, и дети.

Замечу, что отправной точкой известных научных концепций об игровом взаимодействии является утверждение имманентности игры социуму. И это оправдано, поскольку она выполняет целый ряд разнообразных функций, среди которых: коммуникативная, релаксационная, социализирующая, педагогическая, компенсаторная, гедонистическая и т. д. Исследовательский интерес к феномену оправдан еще и потому, что игра обладает способностью «обеспечивать высокую эффективность любой деятельности и вместе с тем способствует гармоничному развитию личности» [2, с. 17].

Проводя структурный и контекстуальный анализ текстов о природе игр любого свойства [3–7 и др.], исследуя их ценностную ориентацию, считаю важным отметить, что в последнее время интерес к игре значительно возрос, причем в различных сферах, включая и педагогику. Чем это объяснить? Все дело в природе феномена: она позволяет в своем пространстве соединить трудно соединимое — человеческую рациональность и чувственность. Игра, которая всегда есть удовольствие, будучи используемой в сфере преподавания, помогает обучать без личностного насилия. Более того, игровые методы уже перешли границы школы, завоевывая умы преподавателей колледжей и вузов, системы повышения квалификации. Однако, по мнению профессиональных исследователей интересующего нас феномена, отраженном в литературе по игротехническому менеджменту, существует ряд вопросов по поводу методологического обоснования игры в структуре обучения. Скажем, Л.И. Федорова в этой связи весьма категорично утверждает, что «практика применения игры во многом основывается на стихийном опыте педагогов, на их интуитивных догадках...» [8, с. 4]. И, далее, автор, констатируя игровую многогранность, справедливо утверждает, что желательно «очертить связанный с ней круг проблем и категорий, чтобы можно было оценить специфические педагогические проблемы применительно к феномену игры». Полагаю, это архиважно в реалиях современных образовательных реформ, проводимых в нашей стране (включая рекомендации о переводе учебного процесса на цифровую платформу максимально), а также и в связи с теми переменами, которые коснулись сферы образования на фоне всемирного локдауна 2020–2021 годов.

Итак, вернемся к собственно игре, точнее умелой игровой методике, когда в аудитории создается непринужденная атмосфера сотрудничества и сотворчества, безопасности и доверия, что, в конечном счете, становится обязательным условием результативности педагогической деятельности. Согласимся с профессором Е.А. Левановой, что «игра — это энергия как тренинга, так и его участников, включая тренера», которая «просто необходима, чтобы результаты ... были максимально высоки» [2, с. 7].

Мнение Е.А. Левановой особенно актуально в период реформирования всей сферы образования, и особая роль в этом процессе отводится профессорско-преподавательскому

составу. Инновации в данной сфере сегодня — это долгосрочные инвестиции в будущее. Если мы говорим о слушателе взрослом (скажем, в системе повышения квалификации), то именно его самостоятельность повышает ответственность преподавателя «за адекватность профессиональным требованиям и за педагогическое мастерство на современном уровне» [9, с. 6]. Согласно А.П. Панфиловой, качественно высокий уровень профессионализма предполагает наличие коммуникативных, интерактивных, перцептивных и игротехнических специальных знаний и умений по технологиям имитационного моделирования (конструирование, подготовка и проведение) [9, с. 6–7]. Однако реальная практика, к сожалению, содержит существенные проблемы, связанные с психологической и игротехнической *некомпетентностью педагога*, в связи с чем игровые технологии *дискредитируются*.

Таким образом, очевидно, что интерактивным технологиям, как и игротехническому менеджменту «нужно серьезно обучать самих преподавателей...» (особенно в системе постдипломного обучения), поскольку взрослые слушатели «способны не только увидеть недостатки обучения, но и сказать об этом прямо в глаза тому, кто их обучает» [9, с. 9].

Таким образом, если педагог хочет добиться конкретного качественного результата от игрового взаимодействия с группой, важно сформулировать и цель, с которой игра проводится, и задачи, которые она решает. Цели и задачи всякого феномена непосредственно связаны с его функциями: неслучайно первым игровым ресурсом исследователи называют функциональность.

Итак, если мы говорим о функциях явления, то к важнейшим, по мнению В.И. Ильина, можно отнести компенсаторную и развивающую [10, с. 126–127]. *Компенсация* неиспользованной в борьбе за выживание энергии стала исторически и логически первым значением игры. Фактически она становится сублимацией неизрасходованной энергии или, своего рода, «здоровой, конструктивной стратегией обуздания нежелательных инстинктов». И далее, «...игра обеспечивает сохранение качеств, данных от природы, но не востребованных в реальной жизни индивида» [10, с. 126–127], особенно в период расцвета цивилизации. Й. Хейзинга полагал, что интересующий нас феномен создавал «временное, ограниченное совершенство» [10, с. 127], позволяя человеку хотя бы временно избегать дефекты и хаотизацию окружающего мира.

Если же мы говорим о *функции развития*, то «многие чистые виды игры» по сути — это «модели поведения, направленные на целевое развитие тех или иных качеств индивида» [10, с. 127]. Игротехник формирует модель деятельности, искусственным путем способствуя проявлению или развитию специальных качеств, при этом каждая игра подразумевает свою иерархию целей¹. В конечном счете, процесс состязания позволяет сэкономить средства и время, а также избежать рисков, то есть всего того, что может обернуться потерями в реальной жизни. Играя, участники обучаются пролегоменам общественной кооперации и борьбы. По мнению Ф. Хайека, «...игра — прекрасный пример процесса, в котором участники, преследуя разные и даже противоположные цели, но, подчиняясь общим правилам, в результате достигают всеобъемлющего порядка» [цит. по: 10, с. 128].

Игра социализирует, научает, позволяет моделировать отношения, импровизируя... Игра — одно из древнейших порождений человечества, она логично переносится на территорию праздника, без которого социальное бытие не мыслится. Особые отношения, когда-то подсмотренные у животных, основательно вплетены в ткань нашей жизни неслучайно:

¹ Неоспоримо, что в интеллекте нуждается всякая игра, однако не везде он становится ключевым условием успеха. Важно заметить, что все трудоемкое, опасное и ненужное с точки зрения базовых потребностей в состязательном пространстве не несет такие угрозы.

игра — один из немногочисленных феноменов с древнейшей историей становления и богатейшим опытом. Игровые знания и навыки бережно передаются из поколения к поколению оправданно, поскольку они есть модель, которая обладает бесценным и громадным ресурсом социализации.

При прочих позитивных моментах устройства игровых занятий важно указать на отрицательные обстоятельства, разочаровывающие обучаемых. По многолетним наблюдениям [подробнее об этом см.: 9, с. 44–46] А.П. Панфиловой, снижение интереса проявляется в следующих ситуациях: партнеры по команде оказываются неприятными людьми; неудачные действия или неправильное поведение одного из участников игры; неопределенные условия, поставленные в задаче; проигрыш или иная форма неуспеха; необходимость выступать в игре равноправным партнером с другими играющими после многих лет авторитарного лидерства; вынужденная активность и потребность осуществления в этом состоянии продолжительной интеллектуальной деятельности; *некорректное поведение самого преподавателя*.

Последнее из указанного особенно важно, поэтому, прежде чем приступить к проведению интерактивных технологий, преподаватели должны осуществить *самомаркетинг*. Согласимся с А.П. Панфиловой, что подобная подготовка позволит удостовериться, что педагог имеет не только аналитический и творческий потенциал, мотивационную готовность к игротехнической компетенции, но и осознает, что «интерес к взрослому слушателю, доброжелательность и терпимость, чувство такта и психологическая грамотность являются определенной философией...» [подробнее об этом см.: 9, с. 44–45].

В таком случае мы можем говорить о *престижном вербальном имидже*, когда при обучении коммуникативной компетентности недопустимы (особенно в среде взрослых слушателей) ни односторонняя вербализация учебного процесса, ни непререкаемость педагогического авторитета.

Кроме того, у многих преподавателей недостаточно развит *визуальный имидж*: это и внешний образ преподавателя, и слабое владение невербальными средствами коммуникации: речь идет либо о преобладании у него «силовых», «доминирующих» сигналов тела, либо о сигналах неуверенности. В конечном счете, все перечисленное [9, с. 47] наносит ущерб профессиональному резюме, так как обучаемые могут терять мотивацию к познанию, тем самым отторгая образовательный процесс.

По мнению А.П. Панфиловой, *коммуникативная компетентность* не только актуальна и востребована в сфере обучения специалистов, руководителей, самих преподавателей, но и достичь ее высокого уровня возможно «... преимущественно интерактивными технологиями обучения при их разумном сочетании с традиционными методами» [9, с. 47].

Известно, что в обучении и организационном развитии персонала чаще всего используется интерактив в виде деловых игр (в сравнении с имитационными или организационно-деятельностными). *Деловая игра*, будучи явлением многоплановым, стала предметом изучения экономики, психологии, управления и т. д., поскольку она *есть модель процесса принятия управленческого или хозяйственного решения*. Как отмечает В.Я. Платов, деловая игра синтезирует характеристические признаки метода анализа конкретных ситуаций, игрового проектирования и ситуационно-ролевых игр. Такая игра строится на моделировании объекта управления, но для принятия решений, в ней обязательно должны быть роли как должностные, так и игровые, игровое проектирование решений и взаимодействие участников [9, с. 168].

Таким образом, деловая игра — это сложная интерактивная технология, позволяющая разрабатывать многоальтернативные решения и проекты на основе *разнообразного взаимодействия и сотрудничества* обучаемых специалистов в условиях разных ролевых интересов, интеллектуальной и эмоциональной напряженности, соревнования и экспертного

оценивания. Отчасти и по этой причине возникло желание привлечь внимание к ее образовательной результативности. Думается, что до тех пор, пока такая результативность не будет замечена, деловая игра как технология обучения персонала все время «будет считаться “новой”, а следовательно, не очень желанной и дорогостоящей» [9, с. 11].

В наше время мало кто из психологов и педагогов не понимает значения игры, но лишь немногие умеют ее эффективно организовывать и делать союзником своей профессии. По мнению Е.А. Левановой, этот парадокс связан с тем, что игротехнику «необходимо самому играть, тем самым показывая ... пример», «... тонко и чутко вести остальных за собой, сохраняя логику и цель игры, а это не так-то легко» [2, с. 8].

Игра сопровождает культуру на протяжении многих веков, присутствуя как особый вид деятельности, отличный от обыденной жизни. Этот уникальный феномен был всегда привлекателен в качестве объекта исследования философов и культурологов. Скажем, Платон приравнивал игру к искусству, сравнивая ее полезность с математикой и геометрией. Аристотель полагал игру источником душевного равновесия, гармонии души и тела.

Последняя треть XIX века рождает первые научные игровые теории, в которых данное культурное явление превращается в предмет систематического научного изучения с позиций физиологии (Г. Спенсер, М. Лацариус и др.); биогенетики (Г.С. Холл, Л.Э. Эпплтон и др.); социологии (К. Гросс, К. Райнуотер, Д. Рисмен, Э. Неймер и др.); биопсихологии (У. Макдауголл, Г. Мерфи, Ф.Я. Бентендейк); психотерапии (З. Фрейд, Я. Морено, Г. Леманн); культурологии (И. Хейзинга) и др.

Помимо прочего, деловая игра — это интересно! Вы станете свидетелями того, как перестраиваются взрослые, состоявшиеся люди, как они меняются... Когда буквально рассеивается напряжение, свойственное образовательной процедуре, и общение с преподавателем принимает новые оттенки. Позволю, как автор данной статьи, высказать свое мнение [подробнее об этом см.: 12, с. 165–175; 13, с. 852–856] по поводу этих метаморфоз: мне представляется самым важным, что на момент состязания уходят страхи, порожденные незнанием, скованностью или внутренней зажатостью, возрастом, рамками профессии... Само осознание перемены стиля в общении с педагогом позволяет человеку на некоторое время эти страхи перебороть и показать себя наивыгоднейшим образом! Стиль игры позволяет надевать маски и пробовать себя в новой бесстрашной роли! Нет, речь в данном случае не идет об амикошестве, категорически нет, но именно в такой ситуации преподаватель может увидеть свои сильные и слабые стороны, включая элемент уважения со стороны слушателей! Быть может, отчасти и по этой причине многие педагоги использование игрового пространства в процессе обучения откладывают «на потом»².

Остановимся на этом моменте поподробнее. Видите ли, я глубоко убеждена в том, любая, будь то мыслительная, творческая, духовная деятельность слушателей на игровых занятиях определяется многими факторами, в числе которых, как представляется, значительную роль играет профессионализм ведущего, в частности, его коммуникативная и игротехническая компетентность (этой темы бегло мы уже касались несколько выше).

Соглашусь с коллегой А.П. Панфиловой [9, с. 516], что, анализируя проблемы обучения взрослых людей, нельзя исключать степень готовности самих преподавателей для эффективного интерактивного обучения: сам преподаватель, прежде всего, должен быть грамотным коммуникатором, а именно уметь слушать других и формулировать свою позицию; иметь аналитический склад ума для объективной экспертизы; быть стрессоустойчивым и толерантным к аудитории; в конце концов, владеть массивом технологий и техник

² Конечно, категорически нельзя сбрасывать со счетов трудоемкость и «умелость» создания хорошей игры.

взаимодействия и т. д. Не надо сбрасывать со счетов и личные лидерские способности, так называемую самость преподавателя, который в течение игры должен и привлекать, и восхищать других, «заряжая» оптимизмом, уверенностью в себе, желанием развиваться и совершенствоваться.

Время, в котором мы живем, как никогда требует от педагога личностной потенции и профессионализма, что соответствует пониманию современной рыночной ситуации, когда при минимальных затратах времени от человека требуется решать различные конструктивные задачи.

Добавим к высказанному перечню полезности игры мнения известных российских игровых технологов по данному поводу [9, с. 92].

Итак:

Во-первых, игра дает возможность снять с себя жесткие рамки социальных ролей, а для взрослого человека это актуальнее, чем для ребенка.

Во-вторых, в игре создается равноправная и непринужденная обстановка, в которой даже самая сложная информация будет восприниматься проще.

В-третьих, игра — это мощный антистресс, что нивелирует сложные моменты и напряжение, связанное с присвоением нового.

В-четвертых, игра открывает участникам «доступ» в их детство, а значит, повышает гибкость и творческий потенциал.

В-пятых, игра — это хороший метод для повышения работоспособности и снятия усталости.

Собственно, задавшись целью, список феноменального блага можно продолжить, но, отойдя от радужно-эмоциональной нотки, заметим, что на сегодняшний день *природа игрового интереса в сфере обучения изучена недостаточно*.

Грань тонкая, польза и значимость меж собой взаимодействуют тесно, отчасти плавно переходя друг в друга, но, тем не менее, А.П. Панфиловой была предпринята попытка основные игровые образовательные интересы суммировать [9, с. 41–42]: удовольствие от межличностного взаимодействия с партнерами по игре, между командами; удовольствие от демонстрации своих организаторских, интеллектуальных и творческих возможностей партнерами; азарт ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры; необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях и др.

Далее, мой личный опыт проведения игр³ с разнообразными категориями обучающихся (студенты, специалисты различных уровней и направлений [11], в том числе и в силовых вузах) свидетельствует, что зачастую именно на играх устанавливаются деловые связи, партнерские отношения, которые затем используются в реальной практике для решения профессиональных проблем.

Для руководителей и специалистов обучение с помощью интерактивных технологий представляет новые, востребованные профессиональной деятельностью, потребности

³ Лаврикова, И.Н. Нескучная философия / Авт.-сост. И.Н. Лаврикова. — Тверь: Филиал СПбГИЭУ в г. Твери, 2009. — 160 с.; Лаврикова, И.Н. Прибыльные манеры или «Хорошие манеры приносят прибыль». Рабочие тетради (для изучающих курс современного делового этикета) / Авт.-сост. И.Н. Лаврикова. — Тверь, 2016. — 80 с. — (Серия «Рейтинг успеха»); Лаврикова, И.Н. Сценарии деловых игр по учебной дисциплине «Нравственно-этические основы службы в органах внутренних дел Российской Федерации» / И.Н. Лаврикова. — М.: Московский университет МВД России имени В.Я. Кикотя (Тверской филиал), 2019. — 76 с.

[9, с. 42–43]: раскрепоститься и приобрести уверенность в себе; преодолеть комплексы неполноценности; научиться вести конструктивные переговоры; освоить техники быстрого установления делового контакта и многое другое.

Думается, что вышеперечисленные интересы вызваны в последние годы необходимостью в новых экономических условиях постоянно осуществлять *самоменеджмент* и *самопрезентацию* для поддержания конкурентноспособности.

Знания и умения, необходимые для успешной деловой карьеры, требуют от специалистов психологического и коммуникативного опыта, отсутствие которого негативно влияет на профессиональное реноме. Все это делает привлекательными для системы последиplomного образования интерактивные технологии, позволяющие организационно развивать и обучать новой профессиональной компетенции. Практика показывает, что именно на таких занятиях участники довольно легко осваивают новую информацию по совершенствованию человеческих отношений.

Природа дидактической игры такова, что она связана с самыми различными областями человеческой деятельности: она и праздник, она и искусство, и особый тип познания, и труд, и профессия... Совершенно ясно, что грамотное использование ее в образовании не должно быть лишь инициативой конкретного педагога. Если мы говорим о сфере образования, то феномен необходимо тщательно изучать в части дидактических возможностей, учиться конструировать игру, организовывать ее, чувствуя «ее нюансы и почти неограниченные возможности» [8, с. 162].

Подытоживая сказанное, полагаю, в данном случае будет уместно обратиться к статье Г.Е. Зборовского и П.А. Амбарово́й [14], в которой освещается «острейшая проблема отечественного высшего образования» в виде образовательной неуспешности студенчества. По мнению авторов, она «выходит за рамки вузовской среды и приобретает широкое социальное звучание» [14, с. 17]. Не буду пересказывать ее содержание, но замечу, что со многими положениями этого текста согласна (как-то: практики академического мошенничества, «институциональные ловушки» для преподавателей и пр.). Меня лично в контексте данной статьи беспокоит лишь потеря игры в учебном процессе: такой тонкий и важный инструмент — он может истончиться, быть отброшенным в условиях цифровизации и дистанцирования педагога и обучаемого. Не сомневаюсь, кто-то возразит, что играми забиты компьютеры и мозги огромного количества людей, проходящих лечение от лудомании, но, я говорю о дидактической игре, которая нуждается в *непосредственном и тесном контакте живых людей*, из полилога которых исключен робот, снабженный жесткими установками ведения коммуникации. Включение игры в учебный процесс требует умений, затрат и дополнительных усилий преподавателя, не пойдем ли мы по пути удобного отказа от нее в условиях популяризации дистанционных платформ, когда воплощение игровой методики в ее классическом виде становится практически невозможным?

В финале буду предельно честной, как и сами правила анализируемой нами деловой игры: игротехников легких, ярких, энергичных и креативных гораздо меньше, чем преподавателей, формирующих достойные компетентностные навыки. Очень надеюсь, что интерес к игровым методикам не иссякнет, а их использование поможет коллегам привнести в свою работу свежесть, красочность, незаурядность и определенную смелость, словом, все то, что подразумевает в себе творчество истинного педагога!

ЛИТЕРАТУРА

1. Гурин, А.В. Урок+игра. Современные игровые технологии для школьников / А.В. Гурин. — СПб.: Речь; М.: Сфера, 2010. — 158 с., илл.
2. Леванова, Е.А. Игра в тренинге / Е.А. Леванова, А.Г. Волошина, В.А. Плешаков, А.Н. Соболева и др. — 2-е изд. — СПб.: Питер, 2011. — 208 с.: ил. — (Серия «Практическая психология»).
3. Актуальные проблемы дидактики высшей школы: современные тенденции обучения // Межвузовский сб. научных статей / Под ред. Г.В. Щербовой. — СПб., 2005.
4. Варенов, А.В. Мотивация персонала: игра или работа / А.В. Варенов. — СПб.: Речь, 200. — 158 с.
5. Ильясова, С.В. Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы / С.В. Ильясова. — М.: Флинта, 2009. — 294 с.
6. Стюарт, Д. Игра в бизнес / Д. Стюарт // Пер. с англ. Е. Калугин общ. ред. Г.Ю. Ивлевой. — М.: Альпина, 2017. — 252 с.
7. Щедровицкий, Г.П. Организационно-деятельностная игра / Г.П. Щедровицкий. — М.: Наследие, 2005. — 319 с.
8. Федорова, Л.И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем / Л.И. Федорова. — М.: ФОРУМ, 2009. — 176 с.
9. Панфилова, А.П. Игротехнический менеджмент. Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала / А.П. Панфилова. — СПб.: ИВЭСЭП, «Знание», 2003. — 536 с.
10. Ильин, В.И. Поведение потребителей / В.И. Ильин. — СПб.: Издательство «Питер», 2000. — 224 с.: ил. — (Серия «Крайний курс»).
11. Коробкова, С.Н. Служебный этикет как компонент профессионализма / С.Н. Коробкова, И.Н. Лаврикова. — СПб.: ГУАП, 2019. — 70 с.
12. Лаврикова, И.Н. Игра как педагогическое «подспорье» / Обеспечение прав человека в деятельности правоохранительных органов // Сборник научных трудов. Выпуск 2. — Тверь: Твер. гос. ун-т, 2019. — 246 с.
13. Лаврикова, И.Н. Ценность отложенного эффекта: деловая игра в обучении / Государственное управление и развитие России: вызовы и возможности: сборник статей международной конференц-сессии, 14–18 мая 2018 года. Том 2 // Под общ. ред. Г.Ю. Ивлевой. — М.: Издательский дом «НАУЧНАЯ БИБЛИОТЕКА», 2018. — 1006 с.
14. Зборовский, Г.Е. Образовательная неуспешность российского студенчества: социологическая интерпретация проблемы / Г.Е. Зборовский, П.А. Амбарова // Социологические исследования. — 2021. — № 3. — С. 17–27.

Lavrikova Irina Nikolaevna

Moscow University of the Ministry of Internal Affairs of the Russian Federation of V.Ya. Kikotya
Tver branch, Tver, Russia
E-mail: ilavrikova@rambler.ru

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=363878

Business game: difficult, but effective

Abstract. The article is of a scientific and journalistic nature and tells about the phenomenon of the game as an educational tool. It is noted that the game is not fully studied and is of considerable interest for philosophy, cultural studies, psychology, pedagogy, mathematics, etc. Until now, there is no single definition of the phenomenon, a single universally recognized classification: each researcher identifies a set of features and patterns, builds them into a structure, determines the sides of human relationships in the space of the game.

The starting point of well-known scientific concepts about game interaction is the inclusion of the game in society. Without a doubt, it performs a number of different functions, including: communicative, relaxation, socializing, pedagogical, compensatory, hedonistic, etc. In addition, the game is able to provide high efficiency of any activity, and, at the same time, makes the personality harmonious.

Based on the structural and contextual analysis of texts on the nature of games of any kind, exploring their value orientation, the author notes that recently interest in the game has increased significantly, and in various fields, including pedagogy. With the help of a skillful game technique, a relaxed atmosphere of cooperation and co-creation, security and trust is created in the audience. The game provides energy that contributes to high communication results.

However, the author expresses concern that the transition to remote technologies will lead the game to the periphery of educational methods, since the didactic game itself requires a lot of skills, efforts and costs from the teacher, but, above all, it is based on close and lively contact between the teacher and the student.

Keywords: game; interest; communication; culture; result; creativity; phenomenon