

Янович И.С., студ. гр. ДИС-4 ИСГО
БГЭУ

Научный руководитель – Романова С.П.,
кандидат социологических наук, доцент

КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ИГРОВЫХ ПРАКТИК: МЕЖДУНАРОДНЫЙ ОПЫТ

Современное общество отличается актуализацией коммуникационных технологий в разнообразных сферах. Связано это с возникновением новых игровых практик, которые рассматриваются как специфический ресурс вхождения в мировое пространство, что актуально для Республики Беларусь. "Игра - прекрасный пример процесса, в котором участники, преследуя разные и даже противоположные цели, но подчиняясь общим правилам, в результате достигают всеобъемлющего порядка" -- пишет Ф.Хайек [1, с. 261]. Понятие «всеобъемлющего порядка» оказывается важным для осознания возможностей игровых практик в любых подсистемах общества, обеспечивающих процессы общения, коммуникации. Использование игры позволяет упростить контакты взаимодействия и определить «продукт общения». С помощью данных технологий происходит контакт с внешним миром, где предпочтение коммуницировать в основном определяется не интересом общения, а необходимостью получения информации.

Применение игровых практик в коммуникационных технологиях способствует эффективному пониманию передаваемой информации и является важным инструментом при формировании взаимоотношений между людьми. Использование игровых практик дает полную картину всех событий, которые могут произойти в дальнейшем в деятельности коммуникаторов. С помощью игровых практик возможно изучение актуальных вопросов, проблем существующих в обществе. Позже с появлением средств формирования виртуальной реальности швейцарская компания Silicon Graphics использовала системы визуализации для оснащения тренинг-центров крупных корпораций интерактивными комплексами для ситуационного

моделирования, что способствовало оцениванию существующей ситуации в компаниях.

Основной содержательной единицей коммуникации являются сообщение или текст. Любой культурный объект обладает символическими свойствами, т.е. представляет собой текст культуры, который необходимо правильно закодировать. При кодировке существует множество механизмов верной подачи информации получателю, но главное является то, как получатель поймет данное сообщение. Для того чтобы не произошло искажения передаваемой информации применяются различные технологии в том числе и игровые. Основным видом игровых технологий практической направленности является деловая игра. Деловая игра позволяет найти решение сложных проблем путем применения специальных правил обсуждения, стимулирования творческой активности участников с помощью специальных методов работы (например, методом «Мозгового штурма» и т. д.). Ее цель - совершенствование существующих и выработка новых форм понимания, подачи и трансляции информации. Деловая игра предоставляет возможность выбора правильных решений в практической деятельности, на примере составленной игровой модели. Причем приобретение новых знаний осуществляется не стихийно, а организовано, что позволяет эффективно усвоить нужные образцы поведения.

В международной практике игровые методики ориентированы на демонстрацию требований, функционирующих в современное общество. Игровая практика в коммуникационных технологиях даёт разнообразный опыт решения проблем и предлагает комплекс мер при взаимодействии между коммуникаторами, что помогает получать положительный результат при совместной работе людей разного социального происхождения и разных культур, придерживающихся различных систем ценностей и интересов.

Список использованных источников:

Хайек, Ф. Дорога к рабству / Хайек Ф. – М: Экономика, 1992. --345 с.