Бобровський О.І.

РОЛЬ ТЕОРІЇ ІГОР І ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПІДГОТОВЦІ І ПІДВИЩЕННІ КВАЛІФІКАЦІЇ ФАХІВЦІВ З ПУБЛІЧНОГО УПРАВЛІННЯ І АДМІНІСТРУВАННЯ

Об'єктивна соціально-економічна реальність українського суспільства перебуває в стані глибоких трансформаційних змін і потребує висококомпетентних фахівців нової формації для реформування економіки і соціальної сфери країни.

Для розвитку українського суспільства в цих складних умовах знадобляться не тільки професійні знання і уміння фахівців, а й їх особистісний розвиток, наявність стратегічного мислення і володіння методами розробки і реалізації стратегій, планів і завдань розвитку. Для підготовки таких фахівців необхідно застосовувати методи, які б поєднували в собі як власний прогресивний досвід, так і досвід освіти в Європі і США. Ця обставина мотивує до постійного удосконалення змісту і методів вищої освіти щодо підготовки майбутніх фахівців. У їх складі особливе місце займає підготовка фахівців з публічного управління й адміністрування і менеджерів проектів для різних сфер і галузей діяльності.

Наразі актуальними і беззаперечно перспективними дисциплінами в навчальних планах слід розглядати опанування системи знань з теорії ігор і її застосування в практиці управління економічними, соціальними, політичними, технологічними та іншими видами процесів суспільної діяльності.

Ключовими поняттями теорії ігор є «оптимальна стратегія» і «рівновага», «максимізація очікуваної корисності», які були введені в науковий обіг авторами «Теорії ігор та економічної поведінки» Джоном фон Нейманом і Оскаром Моргенштерном у 1944 р. [1, с. 117]. Вони вперше спроектували математичний апарат цієї теорії для економічного життя суспільства, для вибору, обґрунтування і застосування оптимальних стратегій, розгляду і ліквідації конфліктних ситуацій, прийняття рішень в умовах стійких небажаних конкурентних позицій, вирішення проблем укладання угод, шляхом постійного пристосування й узгодження з тими, хто хоче також для себе досягти найкращих результатів із мінімізацією власного ризику.

Розглядаючи як важливий чинник вироблення стратегій Джон-Форбс Неш запропонував використовувати оптимальний обсяг інформації, необхідної при розробці стратегій з урахуванням умови «зовнішнього середовища» – некерованих змінних ринкових відносин. У результаті «рівновага Неша» стала методом, який використовується дослідниками, фахівцями і керівниками майже в усіх сферах з метою розуміння і вирішення складних взаємозалежностей.

Найбільш ефективний шлях опанування методів Дж. Неша з метою його подальшого використання в дослідній, управлінській, проектній і виробничій діяльності є введення в навчальні процеси підготовки фахівців з вищою освітою теорії ігор та її застосування на практиці.

Під грою розуміється процес, в якому бере участь не менше ніж дві сторони, які ведуть боротьбу за реалізацію своїх інтересів [2, с. 17]. Гра використовується як практичний і теоретико-методичний ігровий підхід до опанування нових знань,

системи вибору людської поведінки, розкриття нових серйозних відносин, швидкого виявлення нових проблем та визначення шляхів і необхідних методів для їх вирішення.

На сучасному етапі розвитку комп'ютерних технологій ігри поширились по всьому світі. Вони стали джерелом саморозвитку, вольового, розумового й емоційного самовдосконалення, підвищення інтуїції у відносинах, порозуміння і співпраці, водночас стаючи об'єктом бізнесу. Про це може свідчити інформація, розміщена в мережі Інтернет. Так, добова відвідуваність сектору ігор в СНД за інтернет-даними становить 3,75 млн користувачів (42 %), у тому числі користувачі з України – 15 %, 1,8 % аудиторії становлять користувачі з Норвегії, 1,56 % – із США і Канади, 1,48 % – із Німеччини, 1,3 % – з Польщі та ін. [3]. Швидкими темпами розвивається і ринок багатокористувацьких розважальних програм. Багатомільйонним вважається світовий кіберспортивний бізнес, який уключає продаж прав споживачів, спонсорство, продаж квитків на товари і кіберматчі.

Теорія ігор сьогодні у світі сформувалась як самостійний науковий напрям і стала обов'язковою дисципліною в навчальних планах підготовки фахівців провідних зарубіжних університетів.

Як навчальна дисципліна в системі знань з підготовки фахівців з публічного управління і адміністрування та менеджменту владних і господарюючих суб'єктів вона буде цілеспрямовуватись на набуття слухачами навичок і компетенцій для розробки і прийняття стратегічних і поточних рішень, стратегічної взаємодії в умовах невизначеності, відмінності інтересів, відсутності достатньої інформації, кількості ресурсів, пошуку спільних інтересів і налагодження співпраці між фахівцями, керівниками різних рівнів, соціальними групами тощо. Тому включення «теорії ігор» до дисциплін, які вивчають у ВНЗ, при підготовці фахівців з публічного управління і адміністрування, менеджменту, економіки, соціології, політики та інших спеціальностей повинно розглядатися серед заходів щодо підвищення якості надаваних знань.

Список використаних джерел

1. Шиманська О. Новаторський аналіз рівноваги в теорії ігор та його застосування в економіці / Оксана Шиманська // Вісник Тернопільського національного університету. – 2009. – Вип. 2. – С. 117 – 121. – Режим доступу: http://library.tneu.edu.ua/images/stories/praci_vukladachiv/Факултет%20Фінансів/Каф%20екон.%20теорії/Шиманська%20О/nar.PDF.
2. Гладкова Л. Застосування теорії ігор в економіці / Людмила Гладкова, Марина Наумова // Наукові записки – 2013. – Вип. 4(11). – С. 16 – 21. – Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти. – Режим доступу: file:///C:/Users/Helen/Downloads/nz_pmfm_2013_4(2)__6.pdf.
3. Алексулин В. Создание и продвижение брендов в сфере компьютерных игр / Владимир Алексулин // Библиотека маркетолога. – Режим доступу : https://www.marketing.spb.ru/mr/travel/branding_online_games.htm.