

2. Махницкая Е. Ю. О современном экономическом дискурсе / Елена Юрьевна Махницкая // Речевая деятельность. Текст: сб. науч. тр. — Таганрог, 2002. — С.158-161.

3. Лакофф Дж. Метафоры, которыми мы живем / Джорж Лакофф, Марк Джонсон. — М. : Эдиториал УРСС, 2004. — 256 с.

4. Лакофф Дж. Там само.

5. Чудинов А. П. Россия в метафорическом зеркале: Когнитивное исследование политической метафоры (1991 — 2000): моногр. / Анатолий Прокопьевич Чудинов // Урал. гос. пед. ун-г. — Екатеринбург: [б. и.], 2001. — 238 с. Режим доступа: <http://www.philology.ru/linguistics2/chudinov-01.htm#150>

6. ElMundo [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.elmundo.es/elmundo/economia.html>.

7. ABC [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://abc-economia.com/>.

8. ElEconomista [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.eleconomista.es/economia/>.

9. CNNExpansión [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.cnnexpansion.com/economia>.

УДК 37.091.3:811'42–048.63:327

Вдовиченко В. А.,

*старший викладач кафедри іноземних мов
факультету міжнародної економіки і менеджменту
ДВНЗ «Київський національний економічний
університет імені Вадима Гетьмана»*

ЛІНГВІСТИЧНИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ ІМІТАЦІЙНИХ ІГОР ЯК МЕТОД ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ З МІЖНАРОДНИХ ВІДНОСИН

***Анотація.** У статті висвітлено проблематику засад лінгвістичного інструментарію імітаційних ігор для студентів спеціальностей «міжнародні відносини». Автор фокусується на принципах роботи імітаційних ігор, що висвітлюють проблематику міжнародних політико-економічних відносин та застосовуються для роз'яснення роботи міжнародних організацій.*

***Ключові слова:** імітаційні, симуляційні ігри.*

***Аннотація.** В статье освещена проблематика основ лингвистического инструментария имитационных игр для студентов специальностей «международные отношения». Автор фокусируется на принципах работы имитационных игр, освещающих проблематику международных политико-*

экономических отношений и применяются для разъяснения работы международных организаций.

Ключевые слова: имитационные, симуляционные игры.

Abstract. *The article traverses the issues of linguistics instruments used for simulation gaming targeted for International Relations students. The author is focused on the principles of simulation games encompassing political and economic issues being used in order to explain the work of international organizations.*

Key words: *simulation gaming, simulation games.*

Питання пошуку нових, ефективних форм, методів, методик і технологій навчання й виховання існувала завжди. Традиційна методологія викладу матеріалу не завжди сприяла розвитку продуктивного мислення студентів, віддаючи перевагу репродуктивному мисленню. Тому під час традиційного навчання студент може творчо використовувати засоби мовлення, що мають слугувати базисом для прояву професійних якостей молодого спеціаліста та сприяти його самостворенню та самовираженню.

Імітаційні ігри все більше використовуються в науково-дослідницькій діяльності, практичній підготовці фахівців з міжнародних економічних відносин. Спектр рольових, ділових та імітаційних ігор відзначається багатством своїх варіацій. Деякі форми імітаційних вправ стали визнаними складниками навчального процесу як у вищих навчальних закладах, так і в системі підвищення кваліфікації працівників державної служби.

Такі ігри забезпечують знайомство з роботою різноманітних установ та інституцій — від органів місцевого самоврядування до національних парламентів та політичних органів Європейського Союзу, структур системи ООН, НАТО. Активне використання лінгвістичного інструментарію імітаційних ігор сприяє підготовці самостійних майбутніх керівників, попит на яких дедалі більше зростає як в економіці, так і в політиці.

Мета цієї статті полягає в розгляді теоретичних засад імітаційних ігор, аналізі використання їх лінгвістичних інструментів під час навчання іноземної мови, визначенні можливостей застосування ігор для професійного зростання студентів міжнародних спеціальностей.

Вагомий внесок у дослідженнях щодо застосування інноваційних методів викладання зробили такі вітчизняні та зарубіжні науковці: І.Г. Єрмаков [2], А. Бейкер [4], Д. Герц [1], Дж. Кауфман [5], Дж. Лантіс [6].

Імітаційні гра — це дидактичний засіб викладення матеріалу, який перетворює техніку проведення перемовин та прийняття рішень на доступний для аналізу процес. Складність перемовин завдяки цьому зменшується, а сам матеріал стає зрозумілішим. Безпосереднє знайомство з практичними аспектами міжнародного політичного та економічного життя збагачує досвід його учасників. Під час проведення такої гри знання передаються у спосіб, що підвищує мотивацію до подальшого вдосконалення своїх професійних якостей та тренування риторичних навичок, необхідних для молодого та амбітного лідера зі знанням міжнародних відносин [1, с. 8].

Завдяки імітаційних іграм у практичній підготовці та навчанні можливе досягнення багаторівневих навчальних результатів. Під час таких ігор студенти отримують чудову нагоду уявити та відстежити всі внутрішні обставини, у яких відбувається творення політики.

Імітаційні ігри є більш дієвим інструментом у розвитку комунікаційних навичок студентів, аніж простий мовленнєвий дискурс. Перетворюючись на практичний тренінг, вони готують до ситуацій, що можуть виникнути в майбутньому професійному житті учасника, випробувати можливості стратегічно діяти та зменшити ймовірність помилок. Відповідно кожна імітаційна гра оперує власним мовленнєвим кодом-інструментарієм, що сприяє дотриманню регламенту проведення самої гри та встановлює допустимі межі взаємодії між її учасниками [5, с. 68–69].

Першим таким інструментом є вибір кожним учасником своєї ролі у тому міжнародному політичному процесі чи події, що вони мають представити. Це основне правило називається *«to be in character»* («виконувати роль, відтворювати характер»). Якщо одному з гравців дорікають, що він «випадає з ролі чи не відповідає характеру», то це досить суворий закид, за умови, що цей докір робиться виправдано модератором проведення перемовин між учасниками. За умови, коли необхідно не тільки тренувати риторичні навички, а й зрозуміти суть перебігу міжнародної події, її наслідки, імітаційна гра вимагає наповнення ролі реалістичним змістом [1, с. 11].

В імітаційних іграх, де кожен учасник отримує інформацію лише про свою роль, ніби акцентується увага на певному ситуативному контексті. У гравців виникає бажання дізнатись більше про інших учасників процесу, виникає інтерес до конкретних учасників-особистостей. Відповідно імітаційні ігри кардинально змінюють світогляд молодих лідерів. Не важливо, до якого рі-

шення прийдуть учасники під час гри-імітації, цінним є досвід «занурення» у реальність. Відтак, студенти матимуть можливість серйозно замислитися над своїм майбутнім професійним життям і тим, що ще вони мають зробити чи змінити в ньому.

Якщо після участі в імітаційній грі на політичну тематику студент краще зрозуміє, як працює уряд, у нього може з'явитися бажання взяти участь в реалізації його функцій. Такі ігри приводять до особистісного зросту, коли учасники починають застосовувати на практиці набуті знання, прагнуть до позитивного результату, уже уявляючи можливі наслідки від тієї чи тієї дії.

Наступним інструментом імітаційних ігор є безпосередньо перемовини. Під час проведення імітаційних ігор-моделей політичних органів міжнародних інституцій (ООН, ЄС) звертається увага на правило поведінки «*diplomatic conduct*» («дипломатична поведінка»). Це правило передбачає поведіння його учасників як справжніх культурних дипломатів, тобто, дотримання зважених мовних засобів, ввічливе ставлення та поводження, повага до себе та інших учасників імітаційної гри [1, с. 8].

Під час проведення імітаційної гри є високий ризик виникнення багатьох конфліктних ситуацій через нерозуміння учасниками один одного. Кожен сприймає дійсність через призму світогляду свого персонажу та власного. Відповідно, щоб бути почутими під час проведення дебатів, учасники користуються лінгвістичним інструментом «*point of order*» (право «заклик до порядку»). Таким «закликом» учасники гри нагадують голові про порушення їхніх прав та звертаються за відповідним роз'ясненням. Цей лінгвістичний інструмент може доповнюватися звертанням голови із «*point of personal privilege*» («особисте звертання»), коли делегат не чує свого опонента чи іншого учасника, прагнучи перехопити слово біля мікрофона. В інших випадках цей інструмент застосовується самими учасниками, якщо вони мають особисті прохання або скарги не з процедурних питань («*rules of procedure*») [3, с. 20–21].

Оскільки переговорний процес може бути затяжним чи не матиме бажаного результату, існує можливий сценарій звернення за роз'ясненнями правил та процедурних питань («*point of parliamentary inquiry*»). Цей інструмент допомагає відновити хід ведення перемовин, підтримуючи офіційний стиль переговорної мови [3, с. 21].

Від імітаційних ігор не варто очікувати досягнення вагомих прогнозів, оскільки під час її проведення відбуваються відхилення від політичної та економічної реальності. Крім того, оцінюючи

влучність або хибність гри, вирішальне значення повинні мати судження учасників перемовин.

Отже, ефективність та успішність застосування лінгвістичного інструментарію імітаційних ігор залежить від того, наскільки чітко студенти-учасники гри усвідомлюють цілі її проведення, наскільки активну участь беруть у ній. Позитивними результатами використання імітаційних ігор у навчальному процесі є те, що вони допомагають краще зрозуміти політичні та економічні реалії, сприяють підвищенню ентузіазму студентів та задоволенню від навчання. Завдяки формату імітаційної гри та оперуючи її лінгвістичним інструментарієм, учасники розвивають розуміння міжнародних політичних та економічних процесів, тренуються обстоювати свою позицію, набувають уміння стратегічно мислити та реалізовувати власну тактику проведення перемовин.

Імітаційні ігри допомагають молодому поколінню повноцінно діяти в новому світі, постійно самовдосконалюватися, адекватно реагувати на зміни, особливо в періоди технологічних та цивілізаційних проривів.

Література

1. Політичні рольові ігри / за ред. Д.Герца. — Київ: «Заповіт», 2004. — 97 с.
2. Сучасні технології в освіті/ АПН України. ДНПБ України (за ред. І.Г. Єрмакова). — Київ:ДНПБ, 2005. — 211 с.
3. Моделювання міжнародних організацій: метод. комплекс/ за ред. Ковальчук С. — К.:Київ.університет, 2010. — 35 с.
4. Baker A., Jensen P., Kolb D. In Conversation: Transforming Experience into Learning // Simulation&Gaming. — No. 28 (1). — 1997. — P. 6–12.
5. Kaufman J.P . Using Simulation as a Tool to Teach about International Negotiation // International Negotiation. — No. 3, 1998. — P. 59–75.
6. Lantis J.S. Simulations and Experiential Learning In the International Relations Classroom // International Negotiations. — No. 2 (3). — 1997. — P. 39–57.

УДК 37.032.

Воробйова Ж.Ю.,
старший викладач кафедри іноземних мов
факультету міжнародної економіки і менеджменту