

УДК 628.18

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ КОМПЛЕКСА ЭКОНОМИЧЕСКОЙ БЕЗОПАСНОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ

Элентух М. А.

Научный руководитель Шалагин О. В.

Филиал БНТУ «Минский государственный политехнический колледж»

Процесс функционирования организации достаточно похож на жизнедеятельность человека. Важно учитывать различные факторы, которые можно разлить на три группы (концепция 3э):

- экономические ресурсы;
- экономическую среду;
- экономическую безопасность.

Для обеспечения экономической безопасности организации необходимо анализировать особенности её структуры, рыночной деятельности и другие места с потенциальными угрозами.

Одним из самых эффективных методов изучения чего-либо является геймификация, то есть внедрение некой игровой формы в естественную работу или деятельность. Её преимуществами перед другими схожими по функции методами являются – более высокая мотивация, стимулирование к нестандартным предложениям и мыслям, повышается вовлеченность в рабочий процесс, создаётся некая конкуренция между сотрудниками, повышаются вероятности довести рабочий процесс до конца и снимаются внутренние психологические цензоры.

В то же время сам процесс исследования будет примерно распределяться на следующие этапы:

- принятие решения о проведении данного исследования;
- выбор области исследования;
- разработка сценария;
- подбор персонала;
- подготовка к исследованию;
- проведение исследования;
- интерпретация результатов;
- выводы и получение конечных результатов.

Первый этап, то есть принятие решения происходит в результате условий неопределённости с целью минимизация потенциально ущерба, обнаружения потенциальных угроз и возможных способов их разрешения.

На втором этапе необходимо выбрать, что конкретно необходимо исследовать. Например, необходимо исследовать внешние внутренние, смешанные угрозы или угрозы, связанные с финансами, кадрами, безопасностью при найме сотрудников, при формировании благоприятной среды, информационной, технологической, инженерно-технической и налоговой безопасностями.

На третьем этапе разрабатываются определённые последовательные этапы геймификации функционировании организации и их проигрывание, определяются потенциальные ситуации для исследования.

На четвёртом этапе необходимо подобрать персонал. Возможно, потребуется учёт психологических особенностей сотрудников и их интеллектуальные возможности.

На пятом этапе необходимо будет провести некоторые действия с целью подготовки к исследованию: формулирование цели и задач для сотрудников, подготовка рабочего места, определение дедлайна и так далее.

На шестом пункте происходит выполнение определённых действий по разработанному сценарию и получение результатов.

На седьмом пункте происходит интерпретация, то есть выделение, обоснование полученных данных

На восьмом этапе происходит выделение слабых мест в комплексе экономической безопасности.

К тому же, если исследование происходит не первый раз, то на весь процесс будет затрачиваться меньше ресурсов.

Основными задачами в области геймификации комплекса экономической безопасности являются:

- ведение и анализ социально-экономических показателей, которые определяют функционирование организации;
- интерпретация и анализ необходимой информации для принятия управленческих решений в комплексе экономической безопасности;
- анализ систем и различных разновидностей менеджмента внутренней среды;
- анализ внешней среды;
- проигрывание, моделирование различных ситуаций и выявления специальных протоколов и рекомендаций для координации действий сотрудников при данных ситуациях.

Причём, исследоваться должны уровни согласно иерархии субъекта экономической деятельности, такие как непосредственные исполнители, среднее звено, собственники и высшее звено. Так же должны выделяться исследования в зависимости от вида проблем, которые в свою очередь бывают умышленными, произошедшими по причине халатности, системными и институциональными.

К тому же геймификация может совмещаться с другими исследованиями внутри организациями и неплохо будет их дополнять. Например,

при изучении корпоративной среды путём моделирования различных ситуаций межличностных отношений можно выявить системные и институциональные угрозы.

Для подобных исследований рационально будет использование искусственного интеллекта и нейросетей, так как они помогут исследователям определить основные и косвенные факторы, влияющие на функционирование того или иного процесса. Взаимодействие с ними должно происходить путём задавания им чётких и уточнённых вопросов о описании того или иного процесса, объекта, явления, системы, возможных действий и так далее. Но нейросети не могут заменить специалиста по экономической безопасности, участвующего в исследовании. Они являются всего лишь ресурсом помощи, а информация, полученная при их помощи, всё равно требует интерпретации, корректировки, доработки. Хотя при этом нейросети вполне могут заменить поисковые сети и сэкономить время при поиске теоретической информации.

Таким образом, использование геймификации для изучения комплекса экономической безопасности организации является наилучшим способом анализа различных элементов функционирования организации и повышению её экономической защищённости.

Литература

1. Белый, Е. М. Введение в специальность: экономическая безопасность: учебное пособие для вузов / Е. М. Белый. – М. : Издательство Юрайт, 2022. – 148 с.
2. Зубик, В. Б. Экономическая безопасность предприятия (фирмы) / В. Б. Зубик, Д. В. Зубик. – Минск : Выш. шк., 1998. – 391 с.
3. Петтинжер, Т. Экономика для каждого образованного человека / Т. Петтинжер. – М. : АСТ. 2020. – 240 с.