

Н. К. Мельников, кандидат экономических наук, доцент
Институт бизнеса БГУ, Минск, Беларусь

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ В БИЗНЕС-ОБРАЗОВАНИИ

Рассматривается история использования деловых игр в бизнес-образовании. Сделан вывод о том, что игровое моделирование бизнес-процессов как формирующаяся дисциплина нуждается в научном осмыслении и методическом сопровождении по результатам широких междисциплинарных исследований.

Ключевые слова: бизнес-образование, менеджмент, деловые игры, имитационное моделирование

N. K. Melnikov, PhD in Economic sciences, Associate Professor
School of Business of BSU, Minsk, Belarus

BUSINESS GAMES IN BUSINESS EDUCATION

The history of the use of business games in business education is considered. It is concluded that the game modeling of business processes as an emerging discipline needs scientific understanding and methodological support according to the results of extensive interdisciplinary research.

Keywords: business education, management, business games, simulation modeling

Деловые игры прочно заняли одно из ведущих мест среди наиболее перспективных методов обучения. Они используются для тренировки, развития творческого мышления, формирования практических умений и навыков. Их применение позволяет стимулировать внимание и повышать интерес к занятиям, активизировать и обострять восприятие учебного материала.

Деловая игра – это в определенном смысле репетиция будущей деятельности человека, «метод имитации управленческих и деловых ситуаций путем игры по заданным правилам человека (группы людей) и ЭВМ. Деловая игра является воссозданием предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики» [1]. Она дает возможность проиграть практически любую конкретную ситуацию в лицах, что позволяет лучше проникнуть в психологию людей, встать на их место, понять, что ими движет в тот или другой момент реального события.

Зарубежные исследователи считают, что использование моделирования в бизнес- и экономическом образовании началось в 1957 году с программы под названием Top Management Decision Game, разработанной американской Ассоциацией менеджмента. Эта игра, как считается, стала первой имитационной игрой, использовавшейся в целях гражданского, а не военного обучения.

Между тем впервые к этому методу активного обучения обратилась в конце 30-х годов XX века в Ленинграде М. Бирштейн, которую многие специалисты считают родоначальником применения деловых игр в обучении [2]. Тогда этот метод носил исключительно экспериментальный характер.

Трудно говорить, как развивался процесс внедрения деловых игр в практику обучения в историческом аспекте, однако можно с уверенностью сказать, что начало его применения можно сравнить с революцией в образовании и обучении. Вряд ли мы станем свидетелями широкого признания на международном уровне приоритета советской (российской) школы деловых игр, как это, например, стало с теорией оптимального использования ресурсов, за которую получил Нобелевскую премию академик Л. Канторович. Американцы не допустят, чтобы было признано первенство других там, где они сейчас занимают лидирующие позиции. Приходится считаться с тем, что и в другом направлении активных методов обучения – так называемых организационно-деятельных играх – очень серьезные претензии на приоритет имеет и другой наш соотечественник – Г. Щедровицкий [3]. К достижениям отечественной школы деловых игр следует отнести и концептуальные подходы Таллиннской школы менеджеров, основанной В. Тарасовым. Основанная им в 1984 году Таллиннская школа менеджеров действует и по сей день, в разных городах России под его началом проходят летние деловые игры, организуются бизнес-лагеря. Эта концепция подготовки управленческого персонала развита в ряде его книг [4].

М. Бирштейн с соавторами, будучи заместителем председателя Ленинградского общественного научно-методического центра по активным методам обучения (АМО), в докладе «Возникновение и состояние советских и зарубежных деловых игр» обобщила базу знаний об активных методах обучения [5]. По ее данным, к тому моменту в США применялось около 400 деловых игр (ДИ). Проведение ДИ в преподавании экономических дисциплин в США распространено так же, как, например, практические занятия при изучении физики или химии. Деловые игры проводятся во всех звеньях системы подготовки специалистов по управлению – в высших и средних учебных заведениях, в старших классах средней школы, в школах бизнеса. ДИ широко применяются в практике предприятий и корпораций и при решении исследовательских задач.

В следующем десятилетии были разработаны сотни моделей бизнеса и управления. К середине 1990-х годов более 200 бизнес-симуляторов использовались примерно 9000 профессорами только в США [6].

В развитии современных американских ДИ прослеживается ряд тенденций. Среди них – резкий количественный рост ДИ (в десятилетие 1966–1975 гг. – примерно в 6 раз, с 56 до 340); интернационализация фонда ДИ, то есть заимствование их в других странах; увеличение удельного веса «ручных» игр (до 67 % в 1973 г.) – и все это несмотря на усложнение содержания и повышение их научно-технического уровня. Широко используются новейшие средства вычислительной техники и оргтехники, оснащение игровых коллективов техническими и программными средствами, проведение игр дистанционно. Появились ДИ с особо сложными ситуационными комплексами и значительным увеличением продолжительности (например, игра по перспективному планированию института Карнеги идет 37 недель); усовершенствовалась игровая организация и методы проведения автоматизированных игр (число команд в игре увеличилось до 40–45); используется компьютер как играющая сторона, а также типовые блоки. Для современных американских ДИ характерно развитие системных комплексов (например, ДИ «Город» имеет 6 модификаций базовой игры); выход на мультимедийный экран (число телеучастников – до 50 тысяч человек) использование экстремальных возможностей (например, моделирование лунной обстановки в игре «Лунная встреча»), игра в воображаемом государстве «Лагош», а также в древнем государстве, существовавшем за 3,5 тысячи лет до нашей эры («Шумерийская» игра); возникновение комплексных крупномасштабных игр (например, по управлению хозяйством воображаемой планеты «Кларион» в условиях начала XXI века).

Тиражирование материалов игр поставлено в США на индустриальную основу и поэтому они доступны любой организации. Более поздние источники называют примерно 1500 деловых игр, разработанных и используемых в мире на момент оценки.

Новый этап развития деловых игр связан с появлением персональных компьютеров и знаменуется небывалым до сих пор уровнем моделирования реальной жизни. Однако коммерческая направленность развития различного рода виртуальных игр во многом затмила образовательную и познавательную функцию компьютерного моделирования. Одновременно педагоги и ученые высказывают обоснованные опасения относительно возможного отрицательного воздействия чрезмерного увлечения компьютерными играми на психику играющих.

Компьютерная эра способствовала появлению различного рода моделей и деловых игр, моделирующих реальные экономические процессы и позволяющих в течение непродолжительного времени пройти многие стадии развития того или иного экономического явления. Часто в качестве целевой установки таких игр выступает построение оптимальных стратегий развития виртуального общества. В большинстве случаев такие модели с большим упрощением передают некоторые взаимосвязи развития сложных систем, к числу которых относится и экономика. Вместе с тем получили развитие и такие имитационные модели, которые позволяют с высокой степенью достоверности отражать реально происходящие в экономике процессы. Например, деловая компьютерная игра «Моделирование экономики и рынка» служит основой проведения ежегодных международных соревнований, в которых вот уже несколько лет с неизменным успехом выступают белорусские команды старшеклассников и студентов младших курсов вузов.

Ключевой этап осознания значения деловых игр в обучении и подготовке квалифицированных кадров относится к концу 80-х – началу 90-х годов XX века.

Переход к иной концепции управления экономикой и обществом потребовал соответствующей разработки как теории, так и практики применения деловых игр. К этому периоду относятся выход серьезных монографических исследований и учебно-методических пособий по вопросам организации проведения деловых игр. При повышении квалификации во все большей степени изучаются типовые деловые ситуации, например, действия компании в условиях ухудшающейся конъюнктуры рынка, переход на новую технологию, создание иной организационной структуры, внедрение скользящего планирования, групповая работа менеджеров и т. д. Отдельные компании используют активные методы обучения, в которых ведущее место принадлежит дискуссиям, деловым играм, групповому решению задач. В качестве информационной базы используется отчетная и аналитическая документация компании.

Изучение возможности игрового моделирования в обучении кадров для рыночной экономики в Республике Беларусь относится также к этому периоду. Достаточно сказать, что все без исключения рыночные программы этого периода содержали специальные разделы, в которых уделялось особое внимание вопросам активных методов подготовки предпринимательских кадров для рыночной экономики, в том числе и деловых игр.

Исследователи отмечают, что в рамках международного сотрудничества белорусских и немецких ученых и практиков за последние годы был разработан, адаптирован к реалиям трансформационной экономики и внедрен в учебный процесс ряд систем имитационного моделирования: Дельта, Биржа, UBS-IV, Эколополия. Данные имитационные системы прошли апробацию и были внедрены в учебный процесс ряда ведущих высших учебных заведений Республики Беларусь, среди которых Белорусский государственный университет, Белорусский государственный экономический университет, Академия управления при Президенте Республики Беларусь, Белорусский национальный технический университет [7].

Активно в этот период работала негосударственная неприбыльная организация – Белорусская экономическая ассоциация, учрежденная в середине 1990-х годов белорусскими экономистами, менеджерами и преподавателями экономики. Многие из них являются сертифицированными тренерами экономического образования Национального совета по экономическому образованию США (НСЭО) – организации, проводящей масштабную работу по экономическому образованию школьников, в том числе и на международном уровне.

С 1995 г. ассоциация в сотрудничестве с НСЭО проводила программы переподготовки для учителей экономики начальной, средней и высшей школы. К этому периоду относится и оживление интереса к экономическому образованию школьников в рамках факультативных занятий. Была подготовлена программа курса, выпущены учебные пособия [8, 9]. Получили развитие организационно-деятельностные игры в области неформального обучения взрослых [10].

Плодотворная работа по привлечению молодежи и школьников к изучению основ экономики и предпринимательства проводится уже на протяжении более чем 20 лет на базе Минского государственного дворца детей и молодежи. Ежегодно проводится Республиканский конкурс-фестиваль по экономике и предпринимательству «Лестница успеха». За эти годы по «Лестнице» прошли несколько тысяч юношей и девушек нашей (и не только нашей) страны, увлеченные познанием секретов экономики и предпринимательства. «Лестница успеха» выполняла и продолжает выполнять важную функцию поддержания интереса молодежи к такой важной для развития страны сфере деятельности, как предпринимательство, через использование активных методов обучения.

Сегодня никто не возьмется сказать, какое количество деловых игр существует в мире. Вероятно, их число составляет десятки тысяч [11]. Это лишний раз говорит о значении этого метода обучения и образования для воспитания квалифицированных специалистов, работающих в условиях неопределенности и риска. Вместе с тем игровое моделирование бизнес-процессов как формирующаяся дисциплина нуждается в научном осмыслении и методическом сопровождении, что предполагает проведение широких междисциплинарных исследований.

Список использованных источников

1. Энциклопедический словарь: психология труда, рекламы, управления, инженерная психология и эргономика / под ред. Б. А. Душкова ; сост.: Б. А. Душков, Б. А. Смирнов, А. В. Королев. – Екатеринбург, 2000. – 462 с.: ил.
2. Бельчиков, Я. М. Деловые игры / Я. М. Бельчиков, М. И. Бирштейн. – Рига, 1989. – 304 с.
3. Щедровицкий, Г. П. Мышление. Понимание. Рефлексия / Г. П. Щедровицкий. – М., 2005. – 800 с.
4. Тарасов, В. Персонал-технология: отбор и подготовка менеджеров / В. Тарасов. – Л. : Ленинградское отделение издательства «Машиностроение», 1989. – 368 с.
5. Бирштейн, М. М. Возникновение и состояние советских и зарубежных деловых игр / М. М. Бирштейн, Р. Ф. Жуков, Т. П. Тимофеевский // Активные методы обучения и деловые игры. – Новосибирск, 1981. – 107 с.
6. Dickinson, J. R. Simulation Gaming for Sales Management Training and a Demonstration / J. R. Dickinson, A. J. Faria : The Simulation and Gaming Workbook ; ed.: D. Saunders. – Vol. 3. – London : Kogan Page. – 1995.
7. Неправский, А. А. Система имитационного моделирования как инструмент бизнес-образования / А. А. Неправский // Интерактивное образование : материалы Всероссийской науч.-практ. конф., Москва, 29 июня 2012 г. / МГУ им. М. В. Ломоносова. – М., 2012. – 64 с.
8. Шаппо, Н. П. По лестнице к успеху / Н. П. Шаппо, Н. К. Мельников. – Минск : Тесей, 2000. – 104 с.
9. Мельников, Н. К. Основы экономики и предпринимательства / Н. К. Мельников. – Минск : Коперспектива, 2001. – 288 с.
10. Водолажская, Т. Организационно-деятельностные игры. Популярное введение / Т. Водолажская, А. Егоров. – Минск : АГТ-ЦСИ. 2008. – 71 с.
11. Arnseth, H. C. Simulation/gaming as a discipline / H. C. Arnseth, A. McFarlane // J. Simulation Gaming. – 2010. – № 41 (6). – P. 898–920.