

О. В. Чубур
старший преподаватель кафедры
Финансового менеджмента
(АлтГТУ, г. Барнаул)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЛОВЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ПРИ ПОДГОТОВКЕ МЕНЕДЖЕРОВ

Во всем мире давно признано, что наиболее эффективными являются активные формы обучения. Важное место среди них занимает метод компьютерных деловых игр. Его суть - управление виртуальным экономическим объектом, деятельность которого имитирует компьютер.

Использование компьютерных деловых игр способствует развитию прежде всего профессионального и высшего уровней информационной культуры личности на основе имеющегося базового уровня.

Компьютерные деловые игры являются прогрессивным методом, позволяющим в интересной и разнообразной форме учиться, а также применять полученные знания, умения, технику действий и вспомогательные средства, необходимые для экономической практики. Важными учебными целями игры являются ориентация на работу в группе, целостное и системное мышление плюс способность действовать. Такая игра позволяет студентам ощутить динамику процесса комплексного управления предприятием, начиная от завоевания рынка и кончая реальными решениями по управлению производством. Цель игры показать процесс управления предприятием, как цельную систему.

Слово "*игра*" у большинства людей ассоциируется с детством, со спортом, с казино, профессией актера. После некоторого размышления вспоминаются всяческие развлекательные игры типа КВН или "Поля чудес". И действительно, игры нас окружают постоянно. Ю.В. Геронимус [Геронимус Ю.В. Игра. Модель. Экономика. - М.: Знание, 1989.] называет следующие факторы, способствующие возникновению игрового интереса:

- удовольствие от контактов с партнерами по игре;
- удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;

© О. В. Чубур, 2009

- азарт ожидания непредвиденных игровых ситуаций;
- удовлетворение от успеха;
- корыстный интерес к денежному выигрышу и др.

Поэтому использование игрового подхода в обучении является вполне закономерным. Именно на игровые мотивы во многом опираются методы активного обучения.

Игровые технологии относятся к педагогическим технологиям, основанным на активизации и интенсификации деятельности учащихся. Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Понятию *"деловая игра"* всего несколько десятков лет. Как отмечают многие авторы, прототипом деловых игр были игры военные. Накануне Второй мировой войны появились военно-политические игры. Позднее имитационные игры находят применение в социологии, истории, психологии, криминалистике и других областях.

Общепризнанным автором первой в мире деловой игры является Мария Мироновна Бирштейн. В 1930 г. в научно-исследовательском секторе Ленинградского инженерно-экономического института была создана *"группа пуска новостроек"*. Этой группой было установлено, что одна из важнейших причин задержки пуска крылась в отсутствии у руководящих кадров практического навыка по созданию заводо-гигантов. После анализа материалов обследований М.М. Бирштейн предложила идею обучения руководящего персонала на манер подготовки военных руководителей в процессе военных игр. В июне 1932 г. эта игра была проведена. Результаты показали, что опыт, приобретенный участниками игры в условных ситуациях, можно с успехом применять на реальном объекте.

За несколько лет было разработано около 40 игр с различной тематикой. Среди них деловые игры для тренировки диспетчеров и проектирования диспетчерских служб, исследовательские игры по перестройке производства, так называемые аварийные игры по отработке аварийных ситуаций в энергоснабжении и других отраслях промышленности.

В 1938 г. деловые игры в СССР постигла участь целого ряда областей науки, таких, как генетика, селекция, кибернетика. Почти на 20 лет деловые игры остановились в своем развитии.

В середине 50-х годов деловые игры начали распространяться в США. Здесь их родоначальником стала американская ассоциация менеджмента. Тема первой американской игры была одной из актуаль-

нейших для Соединенных Штатов - развитие крупной производственной компании в течение 4-5 лет. Первый эксперимент с данной игрой проводился в 1956 г. при участии 20-ти крупнейших фирм. Игра сразу же получила широкое признание в США. Появилось множество ее модификаций.

В настоящее время развитию деловых игр уделяется особое внимание. Деловые игры являются разновидностью активных методов обучения. Теоретические основы и практическое применение метода деловых игр изложили в своих трудах Я.М. Бельчиков, М.М. Бирштейн, В.Н. Бурков, Ю.В. Геронимус, С.Р. Гидрович, В.М. Ефимов, Н.Н. Козленко, В.Ф. Комаров, С.Н. Павлов, В.Я. Платов, И.М. Сыроежкин, В.Б. Христенко и др.

Основными признаками деловых игр являются:

- наличие модели объекта;
- наличие ролей;
- различие ролевых целей при выработке решений;
- взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли;
- наличие общей цели у всего игрового коллектива;
- коллективная выработка решений участниками игры;
- реализация в процессе игры "цепочки решений";
- многовариантность решений;
- управление эмоциональным напряжением;
- разветвленная система индивидуального или группового оценивания деятельности участников игры.

Использование игровых технологий является одним из способов достижения сознательного и активного участия обучаемых в самом процессе обучения. Деловая игра, как бы сжимая время, сближает события, далеко разнесенные в практике, и тем самым отчетливо демонстрирует участникам возможности долгосрочных стратегий и их влияния на эффективность деятельности. Кроме того, игра обеспечивает максимальное эмоциональное вовлечение участников в события, допуская возможность вернуть ход и попробовать другую стратегию, создает оптимальные условия для развития предусмотрительности, гибкости мышления и целеустремленности. Она причащает к коллективным действиям, принятию как самостоятельных, так и скоординированных решений, повышает способность руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение и интуицию. При игре меняется мотивация обучения, знания усваиваются не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения

непосредственных игровых успехов обучающихся в реальном для них процессе. Помимо этого, достоинством деловых игр является радикальное сокращение времени накопления опыта. Опыт, который в обычных условиях накапливается в течение многих лет, может быть получен с помощью деловых игр в течение недели или месяца. Как правило, игры проводятся по периодам (циклам), которые имитируют период продолжительностью в день, неделю, квартал или год. Качество игры тем выше, чем ближе модель к изучаемому или исследуемому механизму.

Наибольшей активности позволяют достичь компьютерные модели и компьютерные игровые технологии. Если деловая игра как имитационная модель действительно отражает основные закономерности изучаемых явлений, то она может с успехом применяться как в учебных, так и в исследовательских целях.

Компьютерная деловая игра – это один из наиболее эффективных методов активного обучения, который подразумевает наличие математической модели, имитирующей деятельность экономического объекта. Этим объектом должен управлять пользователь или, можно сказать, игрок. Метод компьютерных деловых игр широко распространен на Западе. Он является неотъемлемым элементом программ обучения в школах бизнеса, на факультетах экономической направленности в университетах.

Компьютерные деловые игры различают по характеру использования. Есть игры индивидуальные, рассчитанные на самообразование или самостоятельные занятия как элемент программного обучения. В этих играх человек за компьютером выполняет те или иные функции управления объектом, а компьютер одновременно создает ему конкурентную среду, в которой функционирует его виртуальное предприятие, и играет роль помощника во всех делах. И второй тип – это коллективные деловые игры, которые подразумевают, что участники семинара разбиваются на команды по 2-3 человека, каждая команда управляет своей фирмой, и все фирмы конкурируют на рынке готовой продукции. Особенность деловых игр как метода обучения заключается в том, что человек погружается в виртуальный мир и выходит из своей привычной роли обучающегося. У него появляется какое-то ролевое участие. Он может выступать в роли генерального директора предприятия, инвестора на рынке ценных бумаг и даже президента страны.

В Алтайском государственном техническом университете им. И. И. Ползунова в течение трех лет при подготовке финансовых менед-

жеров используется компьютерная деловая игра «Бизнес-курс «Корпорация Плюс», разработанная специалистами Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова.

Компьютерная деловая игра представляет собой пошаговый бизнес-симулятор, в котором пользователь (или команда пользователей) управляет виртуальным предприятием, действующим в условиях конкуренции. При этом компьютер предоставляет подробную информацию о результатах деятельности предприятия на каждом шаге игры в виде данных бухгалтерского учета, финансовой и налоговой отчетности, а также большого числа управленческих (аналитических) отчетов.

Для достижения успеха в игре пользователю необходимо систематически анализировать связку "Решения - Результат", в результате чего нарабатываются конкретные навыки и знания по производственному и финансовому менеджменту, стратегическому управлению, маркетингу, учету и отчетности, анализу хозяйственной деятельности.

В «БК: Корпорация Плюс» требуется руководить открытым акционерным обществом, Игровой курс состоит из 6 условных лет с месячным шагом. В каждом месяце можно принимать управленческие решения по следующим вопросам деятельности предприятия: покупка и списание оборудования, покупка сырья, производство продукции трех видов, оплата труда, контроль качества, реализация продукции в условиях конкуренции, выплата дивидендов, выпуск и выкуп акций, получение кредитов и открытие депозитов, покупки и продажа акций других организаций.

Пользователю для анализа доступна следующая информация: управленческая отчетность по производственной деятельности, управленческая отчетность по финансовой деятельности, бухгалтерская отчетность, налоговая отчетность, финансовая отчетность, финансовые показатели, данные о рынках ценных бумаг.

Эффективность управления измеряется рейтингом. Рейтинг базируется на следующих "публичных" показателях деятельности предприятия: годовая чистая прибыль, годовая рентабельность собственного капитала, рыночная цена акции.

Во времена Маркса была чеканная фраза о том, что основная цель капиталистического способа производства – это максимальное извлечение прибыли. А в книгах по современному менеджменту пишут, что главное – это максимизация благосостояния акционеров компании. Это означает, что цена акции, которой владеет пользователь, должна быть как можно больше. Тогда он может ее продать и получить соответственный доход. Но это совершенно разные критерии. Одно дело –

максимизировать цену акций, другое – максимизировать чистую прибыль. Между этими моментами очень много тонких переходов. Кроме того, в качестве критерия оценки деятельности менеджеров компании часто используется рентабельность собственного капитала. Таким образом, возникают уже три критерия, которые одинаково важны, - чистая прибыль, рентабельность основного капитала и цена акций. Но максимизация одного не означает максимизации другого. Авторы игры сделали некую свертку этих трех показателей и получили показатель, который называется рейтингом. Максимизация рейтинга является главной целью как в индивидуальной, так и в коллективной игре. Более того, тот, кто получает наибольший рейтинг в коллективной игре, к концу игрового курса выходит победителем. Желание победить порождает у участников сильные эмоции

Обучение происходит не в дидактической, назидательной форме, а человек управляет предприятием. Он получил очередные результаты, и для того чтобы эффективнее управлять предприятием, ему нужно в этом разобраться. Поэтому процесс обучения происходит, исходя из внутреннего желания обучающегося добиться лучших результатов в игре. В этом заключается главная концепция всех деловых игр.

Значение деловых игр в подготовке специалистов в области менеджмента трудно переоценить, так как возможности отрабатывать управленческие навыки в реальных условиях у студентов весьма ограничены. Если, например, на производственной практике будущий специалист-технолог может осваивать какие-то профессиональные приемы, то практиканту – менеджеру вряд ли кто-то даст возможность принимать реальные экономические решения, рискуя благополучием предприятия ради его обучения. С этой точки зрения деловые игры, даже при всех ограничениях имитационного подхода, позволяют достичь очень важных результатов в области профессиональной подготовки: применить, проверить теоретические знания на практике отработать управленческие навыки.