

ПРИНЦИПИ ПОБУДОВИ МОДЕЛЮЮЧИХ ІГОР

Широке застосування моделюючих ігор потребує загальноприйнятої методики їх розробки та проведення. Для побудови цієї методики автори-розробники повинні були винайти загальні принципи створення та проведення ігор.

З цією метою багато з них використовували матеріали досліджень з управлінськими моделюючими іграми, виконаними за післядипломного навчання керівників та за впровадження деяких систем управління, дані літературних джерел, а також теоретичні рекомендації з конструювання систем управління.

Виділяються наступні принципи побудови управлінської моделюючої гри:

- наочність ігрової моделі;
- автономність сюжетів і епізодів гри;
- «відкритість» ігрової моделі для подальшого розширення і розвитку;
- збалансованість в ігровому експерименті ігрової діяльності та діяльності з приводу гри;
- насичення ігрової системи управління технічними засобами збору, передачі та обробки інформації;
- збір і систематизація спостережень з досліджуваної проблеми в ігровому режимі.

Принцип наочності. У моделюючій грі необхідно відображати можливий набір управлінських функцій. Водночас практика використання таких ігор показала, що перенесення у гру всіх функцій і процедур управління, передбачених в системі-прототипі, сильно ускладнює гру і знижує аналітичні можливості ігрової моделі.

Принцип автономності. Окремі сюжети та епізоди цієї моделі дозволяють «налаштовувати» гру для конкретного складу учасників, дають можливість раціонально побудувати навчальний курс, коли моделююча гра стає стрижнем дисципліни, що вивчається. Реалізація цього принципу означає, що окремі блоки гри можуть проводитися самостійно, що досягається розробкою кількох варіантів інформаційного забезпечення гри.

Принцип «відкритості» ігрової моделі. Окремі елементи моделюючої гри можуть входити готовими блоками в подальші розробки. Згідно з цим принципом при створенні перших ігор необхідно передбачити вільні входи в модель, типізувати окремі її модулі, скласти узагальнені інструкції для

учасників гри і т. ін. Як показує практика розробки ігрових моделей, це вимагає додаткових зусиль від авторів. Однак досвід свідчить, що такий підхід компенсується цілим рядом переваг і передусім економією витрат при створенні кожної наступної гри.

Принцип збалансованості ігрової діяльності та діяльності з приводу гри. Від цього принципу залежить ефективність проведення моделюючих ігор, так як саме в процесі цієї діяльності забезпечується реалізація мети ігрових експериментів: вивчення процесів функціонування організаційно-економічних систем. Тому при створенні гри слід йти по ланцюжку: формування мети проведення гри – формування діяльності з приводу гри – конструювання ігрової діяльності.

Принцип насичення ігрових систем управління технічними засобами збору, передачі та обробки інформації необхідність технічної допомоги при зборі та обробці інформації викликана специфікою ігрових моделей. Головна особливість таких моделей - стислий масштаб часу. Це забезпечує швидку реакцію середовища на рішення учасників, можливість модельного відтворення її майбутніх станів. Тому так важливо, щоб гравці могли виконувати всі рутинні процедури в максимально стислі терміни.

Принцип збору, систематизації і обробки експертної інформації. Мета проведення імітаційної гри в повній мірі досягається тільки тоді, коли в складі інструктивного матеріалу міститься ретельно продумана і відпрацьована методика експертного оцінювання. Тому в процесі розробки гри питанням організації збору даних необхідно приділяти першочергову увагу.

У реальній практиці проведення моделюючих ігор вдається активізувати дослідницьку діяльність учасників гри лише шляхом колективної взаємодії в кожній ігровій групі (всередині кожної групи створюється творчий мікроклімат, при якому використовуються знання і дослідницький потенціал кожного учасника, але спілкування, як правило, відбувається спонтанно, на рівні наявного досвіду учасників).