

Kompiuteris mokant ekonomikos.

Žaidimų apžvalga.

Parengė: Dmitrij Celov

Kodėl tai naudinga? Žaidžiančio jaunimo skaičius kiekvienais metais vis auga. Šis augimas proporcingas asmeninių kompiuterių skaičiaus augimui. Moksleiviai vis dažniau turi pasirinkti kaip jiems geriau paskirstyti savo laisvą nuo pamokų laiką. Ir šis pasirinkimas dažniausiai būna ne vadovėlio, ne enciklopedijų, o, pavyzdžiui, kompiuterinių žaidimų, televizoriaus žiūrėjimo naudai. Čia vyrauja savotiškas hedonistiškas požiūris į gyvenimą – renkuosi tą, kas suteikia man daugiau malonumo. Priversti mokytis vadovėlinių tiesų galima, bet ar ilgai šios žinios užsilaikys jaunų žmonių galvose? Ar nėra kitos išeities, galimybės sudominti moksleivius ekonomika? Atsakymas paprastas – reikia ne kovoti prieš žaidimus, o pasinaudoti jais mokymosi tikslams arba adaptuoti taip, kad jie tiktų mokymuisi. Pasaulinėje praktikoje tokių precedentų žinoma ir jų vis daugėja. Padedą ir tas faktas, kad daugumos verslo, simuliacinių žaidimų tikslai susiveda į ekonominį, politinį, technologinį pranašumą prieš konkurentus, o tai jau neblogas pretekstas jų panaudojimui ekonomikos ir kitose pamokose.

Kokie jie būna? Žaidimai būna patys įvairiausi, tačiau apibrėžimui „ekonominis žaidimas“ labiausiai atitinka verslo, miesto, šalies valdymo simulatoriai. Artimas šiam žanrui būtų ir namų ūkio (šėimos) narių „auklėjimas“. Vadinasi, ekonominiai žaidimai iš esmės apima:

- **Mikroekonomiką:** asmeninius finansus, darbo santykius, verslą;
- **Makroekonomiką:** miesto valdymą, vyriausybės sprendimus, tarptautinę prekybą;

Jie iš dalies liečia ir kitus mokslus: psichologiją, sociologiją, politologiją, ...

Paprastai ekonominiai žaidimai modeliuoja vieną iš trijų pagrindinių ūkio subjektų: namų ūkį (*The Sims*), įmonę (*Capitalism, MoneyMania*), valstybę (*Democracy, Civilization*) arba savivaldybę (*SimCity, Caesar*). Tai natūralu, nes priklausomai nuo modeliuojamo subjekto žaidėjas atitinkamai bus šeimos galva, įmonės savininkas arba valstybės vadovas (meras). Be to, vertėtų pastebėti, kad pastaruoju metu ekonominiai žaidimai vis labiau integruojasi tarpusavyje ir leidžia tame pačiame žaidime sužaisti už bet kurį ūkio subjektą (*SimCity 4*). Galiausiai pastebėtina, kad plečiantis Internetui populiarėja ir tinkliniai ekonominiai žaidimai, kuriuose žaidėjai yra realūs žmonės. Praktiškai visi nagrinėjami žaidimai taip pat turi galimybę žaisti tinkle.

Kokius žaidimus vertėtų panagrinėti?

1. **Namų ūkis.** Kol kas šioje srityje didelio pasirinkimo nėra, nes jau keliolika metų viešpatauja *The Sims* serijos žaidimai. Šie žaidimai visapusiškai modeliuoja žmogaus gyvenimą, tame tarpe ir karjeros galimybes, santykius su kaimynais, poreikių patenkinimą arba nepatenkinimą. Kita vertus, čia nėra numatyta galimybė vesti specialią ekonominę statistiką, rodančią, kiek ir kam buvo išleista pinigų, kokios žaidėjų pajamos. Modeliuojamas tipiškas *homo sapiens*, turintis ir šiokių tokių *homo economicus* bruožus. Žaidimas lietuviškai lokalizuotas (išverstas į lietuvių kalbą).

Išvados: jei specialiai apibrėžti žaidimo tikslus, pavyzdžiui, uždirbti kuo daugiau pinigų, pastatyti prabangų namą, pasiekti karjeros viršūnę, kuo geriau ir optimaliau patenkinti šeimos narių poreikius ir visą tai pasiekti per fiksuotą laiką, tai žaidimas tinka ekonomikos pamokoms.

2. **Įmonė.** Verslas visada buvo viena patraukliausių ekonomikos sričių. Yra nemažai žaidimų simuliuojančių atskiros ūkio šakos veiklą. Tai vadinamosios *magnatų* (angl. *tycoon*) žaidimų serijos. Tarp jų ypač populiarūs transporto magnatai (*Railroad Tycoon, Airport Tycoon, Industry Giant*). Įdomi šaka yra žaidimai modeliuojantis ligoninės (*Emergency 3*), švietimo įstaigos (*School Tycoon*), zoologijos sodo (*Zoo Tycoon 2*), gamyklos veiklą (*Crazy Factory*). Prie šių žaidimų taip pat galima priskirti žinomus komandinius žaidimus: *VEMP-ą* bei rusiškus *МЭМ* ir *Дуpekмop* žaidimus. Pastaruosius galima žaisti ir per Internetą. Daugiau informacijos apie juos galima rasti tinklapyje www.economica.ru. Komandiniai žaidimai ypač paprasti valdyme, jie pasižymi sąlyginai nedidelių parametrų pasirinkimų skaičiumi. Optimaliausias variantas – naudoti pamokose būtent komandinius žaidimus, norint per trumpą laiką susipažindinti moksleivius su verslo pagrindais, tačiau žaidybinis interesas taip pat yra trumpalaikis. Todėl atskirai norėtusi paminėti:

2.1. **Capitalism** (www.enlight.com/capitalism2)

Mano nuomone, vienas geriausių verslo simulatorių. Tai gerai apgalvotas ekonominis strateginis žaidimas, kuris apima beveik visus realiame versle sutinkamus aspektus: vadybą, rinkodarą, gamybą, iškasenų gavybą, importą, žemės ūkį, pardavimus, mokslinius tyrimus, personalo patirtį, paklausos dekompoziciją, nekilnojamojo turto operacijas, vertybinių popierių biržą ir kt.. Puikūs mokamieji ir individualūs scenarijai bei galimybė žaisti tinkle daro šį žaidimą vienu patraukliausių verslo simulatorių serijoje. Svarbu, kad žaidimas aprobuotas ir kelis metus sėkmingai taikomas kaip universitetinis komandinis ekonominis žaidimas. Nemokama žaidimo demonstracinė (angl. – „*Demo*“) versija leidžia susipažinti su

šiuo žaidimų plačiau. Palaikomos kalbos: anglų, rusų.

Išvados: yra galimybė kurti scenarijus, mokytojui leidžiame nustatyti sunkumo lygį, apibrėžti ekonominius tikslus, nustatyti žaidimo laikotarpį ir kitus parametrus. Žaidimas turi gerą kontekstinę pagalbos sistemą ir galimybę žaisti komandomis. Patariama klasėje analizuoti komandų arba atskirų žaidėjų sėkmės arba nesėkmės priežastis.

2.2. *MoneyManija* (<http://www.moneymania.ru/>). Deja 2.1 punkte aprašytą žaidimą reikia pirkti. Kaip alternatyvų variantą galima pasiūlyti ne kiek neprastesni rusišką Interneto daugelio dalyvių žaidimą, turintį be anksčiau minėtų savybių savo unikalių ypatumų. Tarp jų: korporacijos savininko įgūdžiai, klimatas, demografija, regioniniai verslo aplinkos skirtumai, politinis stabilumas, makroekonominiai faktoriai. Žaidimas turi savo technologinį medį, ekonominių aspektų formavimo principus, naudotojo sąsają. Palaikomos kalbos: rusų.

Išvados: panaudojimas ekonomikos pamokose galimas, bet yra ribotas. Žaidimo situacija keičiasi tik kartą per dieną, nes šį žaidimą tuo pačiu metu žaidžia daug žaidėjų. Teks ilgai žaisti, kol pasiektume nurodytų tikslų. Be to, moksleiviams gali kilti problemų dėl rusų kalbos.

3. Valstybė. Praktiškai visi globalūs strateginiai žaidimai daugiau arba mažiau modeliuoja valstybės finansus ir ūkinius sprendimus. Tarp jų turėtume paminėti ir *Civilization* serijos žaidimus, kurie senesnėse versijose turi kiek supaprastintą ekonomikos sistemą: maistas, skydai (gamyba, angl. – „*shields*“), prekyba. Vėliau, atsiradus strateginiams resursams, kultūrai, prabangos elementams, makroekonomikos dalis žaidime padidėjo. Tačiau, mūsų nuomone, *Civilization* žaidimas

per daug ribotas, kad naudoti jį ekonomikos pamokose.

3.1. *Democracy* (<http://www.positech.co.uk/democracy/index.html>). Žaidimas puikiai tinka ne tik ekonomikos, bet ir politologijos pamokose. Yra galimybė pasirinkti iš keleto šiuolaikinių šalių, turinčių savo politinius, socialinius, ekonominius ypatumus. Esant demokratinės valstybės vadovu (prezidentu arba premjeru), žaidėjo esminis tikslas – būti perrinktam antrajai kadencijai. Šio tikslo pasiekama per įvairias išdo ir pinigų politikos priemones. Sprendimai įtakoja ne tik rinkėjų įvairiausių poreikių patenkinimą, bet ir makroekonominius rodiklius. Atsitiktiniai įvykiai, probleminės situacijos ir dilemos daro žaidimą labai įdomių. Žaidimas yra mokamas, bet kaip ir 2.1. punkte aprašytas žaidimas – vertas pinigų. Nemokama žaidimo demonstracinė versija leidžia susipažinti su juo plačiau. Palaikomos kalbos – anglų.

Išvados. Žaidimas pakankamas norint nagrinėti valstybės valdymą. Politikos taikytinų priemonių ir žmonių poreikių realizuota gana daug, todėl žaidimas atrodo labai realistiškai.

3.2. *Economic Wars*. Žaidimas turintis ir makro-, ir mikroekonomikos elementus. Gana ironiškas ir turintis humoro jausmą požiūris į valstybės vadovo vykdomas funkcijas. Realus ekonomikos modelis pateikiamas stilizuotai, bet tenkinti žmonių poreikius, šnipinėti, tyrinėti, gaminti ir prekiauti su kitomis valstybėmis čia irgi galima.

Išvados. Apima istorinį periodą nuo 1950 iki 2050 metų. Tai *Civilizacijos* ir verslo žaidimų savotiška sintezė. Nors žaidimas gana paprastas jį irgi galima būtų naudoti kaip mokomąją priemonę ekonomikos ir politologijos pamokose. Palaikomos kalbos – anglų, rusų.

3.3. *Miesto valdymas*. Žaidimai iš serijų *SimCity*, *Caesar*, *Pharaon* ne kiek nenusileidžia valstybės valdymo ekonominiams simulatoriams, nors ekonomikos lygis juose labiau deagreguotas

(t.y. reikia priimti ir mikroekonominius sprendimus). *SimCity* žaidimai (žiurint į pardavimo apimtį) vieni populiariausių pasaulyje, ir tai nesunku suprasti: gana išsamus biudžetas, atsitiktiniai įvykiai, sudėtingas vystymosi planas leidžia taip pat naudoti žaidimą pamokose nagrinėjant valstybės politiką. Principe sprendžiamos visos tipiškos valstybinės problemos, o tarptautinė prekyba pakeičiama santykiais su kaimyniniais miestais. Kiti du žaidimai ne kiek nenusileidžia *SimCity*. Jų specifika – antikinio polio kūrimas. Tačiau visos funkcijos gal šiek tiek supaprastintai egzistuoja ir čia.

Dar galima paminėti keletą virtualių žaidimų anglų kalba iš *Virtual Worlds* serijos: Zambijos pereinamosios ekonomikos modelis, fermos, fabriko, banko ar net Didžiosios Britanijos vyriausybės valdymo modeliai (<http://www.bized.ac.uk/virtual/home.htm>). Žaidimai (išskyrus fermos valdymą) dažniausiai yra vieno žingsnio. Mano nuomone, pamokose galima panaudoti keletą šių žaidimų.

Šiuo metu kuriamas „Virtualus ekonominis pasaulis“ (sutrumpintai toliau vadinamas „VeP“) lietuviškas žaidimas iš dalies apimatis visų anksčiau aptartų žaidimų esminius bruožus. Tai praktinė mokomoji medžiaga, priedas prie vidurinės mokyklos 11-12 klasių ekonomikos vadovėlio, padedantis efektyviau ir vaizdingiau įsisavinti per pamokas dėstomą medžiagą. „VeP“ žaidimas kompiuterizuoja ekonomikos vadovėlyje patiekiamą teorinę medžiagą, modeliuoja virtualų ekonomikos pasaulį. Šį žaidimą galės žaisti visi besidomintys ekonomika, jos elgsena ir savo ekonominio pasaulio modeliavimu.