**Школа эколого-экономического мышления**

**Крюков М.М.**

Москва, МГУ имени М.В.Ломоносова, экономический факультет, кафедра экономики природопользования

E-mail: mikhailkryukov@yandex.ru

Аннотация. В работе рассматривается роль деловой игры в преподавании эколого-экономических дисциплин. Показано, что она является важным методом формирования эколого-экономического мышления, причем ее ориентация на практическое мышление не противоречит, а способствует фундаментальности образования.

**The School of Ecological-Economic Thinking**

**Kryukov M.M.**

Abstract. The paper focuses on the role of simulation games in teaching the subjects that involve both ecological and economic issues and shows their importance for the cultivating of ecological approach to economic matters. It emphasizes that orientation of simulation games to practical thinking contributes to the fundamental character of education, giving it genuine integrity and enhancing its intellectual dimension.

«По-моему, ни одна пристойная игра не лишена какой-то поучительности», — говорил Николай Кузанский. Игра каждый раз ставит своих участников в ситуацию, воспроизводящую основную коллизию культуры: необходимость сочетания свободы, инициативы, творчества с твердыми незыблемыми нормами. Потенциал ее формирующего воздействия на сознание человека, причем не только в детском возрасте, трудно переоценить.

Значение игры (понимаемой в широком смысле) для образования, а также и своего рамки, в которые она должна укладываться, замечательно сформулировал М.К.Мамардашвили: «Мы что-то понимаем, видим не путем переноса в нашу голову содержания значений письменного текста или устной речи, а лишь при условии, что в нас произошел какой-то новый сознательный опыт, опыт сознания как такового, в котором родилось что-то, что есть, что было, что уже сказано. Но что должно, повторяю, еще родиться, чтобы быть понятым.

Если случится акт понимания или мысли, случится и это парадоксальное рождение того, что уже есть. Этот опыт и называется игрой».

Но что можно конкретно вообразить в качестве такого опыта? Необходимо представить игру в узком смысле, игру как метод, как прием, к которому были бы приложимы слова М.К.Мамардашвили.

В наше время усилия в данном направлении связаны с разработкой игровых имитаций (деловых игр) и других активных (интерактивных) методов преподавания.

Разнообразие конструкций деловых игр не исключает общности некоторых принципиальных моментов. Согласно классическому представлению о них, принятому в сообществе специалистов, занятых разработкой и применением данного метода, такая игра должна включать в себя ряд подсистем. Среди них подсистемы принятия решений, отклика на действия игрока, отображения информации, а также подсистема сбора, хранения и анализа информации о ходе игры. Только благодаря взаимодействию всех названных подсистем игра становится сбалансированным и динамическим отображением действительности. Этим обеспечивается педагогическое и, шире говоря, познавательное значение игры.

Деловые игры сопровождает целый «шлейф» родственных методов. Конечно, такое изобилие не может не вести и ведет к путанице, к подмене одного метода другим, иногда преднамеренной.

Мы уже пережили терминологическую неразбериху на ранней стадии развития деловых игр, но, оказывается, не изжили ее. Неофиты упорно продолжают наступать все на те же грабли, игнорируя накопленный опыт и уроки, извлеченные из него. Поскольку каждый из методов имеет как достоинства, так и ограничения, успешно применять эти методы можно только при очень четком представлении о специфике каждого из них.

В самом общем виде формальное отличие методов, только родственных игровой имитации, многие из которых почему-то все-таки упорно называют деловыми играми, от подлинных деловых игр заключается в отсутствии хотя бы одной из четырех упомянутых подсистем, и почти обязательно — подсистемы отклика, а потому в отсутствии отражения динамики развития системы.

Интерес к игровым методам, их популярность знали рост и падение. Сейчас как раз спрос на них растет. Но, к сожалению, он удовлетворяется в значительной мере суррогатами. Почему деловые игры в их классической интерпретации мало известны до сих пор, если очевидно, что игра нужна?

Снова и снова приходится отстаивать пользу деловых игр (игровых имитаций), их законное и неотъемлемое право присутствовать в образовательном процессе. По всей видимости, проблема в том, что пользователей не удовлетворяет соотношение затрат и результатов. Действительно, деловая игра — весьма трудоемкий метод, а в полезном эффекте от затрат на разработку и проведение игры многие не уверены. Случается сталкиваться с мнением, что деловая игра воспитывает преимущественно практическое мышление (и это действительно так), а данное обстоятельство идет вразрез с требованием фундаментальности образования. С последним утверждением можно поспорить. Поскольку предметом отражения в деловых играх преимущественно является экономика, следует учитывать, что в современном понимании она часто предстает как наука о поведении людей в процессе распределения и использования ограниченных ресурсов, когда есть альтернативные варианты такого использования. Процесс распределения ресурсов предполагает принятие решений. Трудно представить теоретическое изучение подобной науки без базы в виде практического опыта принятия решений. Вспомним цитату из М.К.Мамардашвили. Деловая игра позволяет пережить изнутри процесс принятия решений относительно объекта управления, которым является виртуальная модель экономики (модель отклика), оценить принятые решения и их результат.

Все сказанное во много крат усиливается, если мы обратимся к эколого-экономическим дисциплинам, например, к экономике природопользования, ибо в них процесс принятия решений предстает, можно сказать, в наиболее концентрированной форме. Действительно, нет других таких ресурсов, к которым была бы применима характеристика ограниченности в такой же мере, как к ресурсам природы. Здесь налицо не только альтернативные варианты их использования, но и огромная сложность выбора между ними, сопряженная с необходимостью предвидеть их весьма отдаленные последствия. Цена выбора очень высока, а потому и высока ответственность лица, принимающего решения. Этим в первом приближении отличаются черты эколого-экономического мышления, черты ума лица, принимающего решения в эколого-экономической сфере (вспоминается, конечно, «Ум полководца» Б.М.Теплова, — послуживший стимулом для нашей работы). История выработала мощное средство для изучения и преподавания всех аспектов процесса принятия решений. Это игра. Примером служит, прежде всего, военное искусство и военная игра.

Анализ упомянутой работы Б.М.Теплова позволяет выделить следующие черты ума полководца:

1. Испытание действительностью.

2. Ответственность.

3. Сведение сложного к простому.

4. Предвидение.

5. Охват главного как целостности, не теряя при этом из вида детали.

6. Наличие каких-то заготовок, можно сказать, обобщенных ментальных конструкций, благодаря которым удается реагировать на изменения обстановки.

Первые два пункта характеризуют отличие военного мышления от практического мышления вообще. Но разумеется, хотелось бы, чтобы весь этот комплекс без изъятий относился и к эколого-экономическому мышлению. Во всяком случае, на его воспитание направлена правильно построенная и проведенная эколого-экономическая деловая игра. Давая тренировку интеллекту студентов, она, как нам представляется, только способствует фундаментальности образования. Это дает право говорить о деловой игре, как о подлинной школе эколого-экономического мышления.