

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное агентство по образованию
КУРГАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Кафедра "Организация работы с молодежью"

УПРАВЛЕНИЕ МУНИЦИПАЛЬНЫМ ОБРАЗОВАНИЕМ

Методические указания для проведения практических занятий
по дисциплине «основы государственного, муниципального управления»
для студентов специальности
040104 - Организация работы с молодежью

Курган 2008

Кафедра: «Организация работы с молодежью»

Дисциплина «Основы государственного и муниципального управления»

Составила: ассистент Н. В. Ефимова

Утверждены на заседании кафедры

" 1 " июля 2008г.

Рекомендованы методическим

советом университета

"03" июля 2008г.

1 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Деловая игра «Управление муниципальным образованием» предназначена для изучения в активной форме процесса согласования групповых и общественных интересов хозяйствующих субъектов в рамках муниципального образования.

Исследуется возможность использования корпоративных отношений в качестве механизма удовлетворения интересов каждого субъекта хозяйственной деятельности на территории муниципального образования через развитие всего сообщества.

В результате эксперимента участники деловой игры формируют модель управления муниципальным образованием в рамках предложенных ограничений.

В основу деловой игры «Управление муниципальным образованием» положена известная имитационная игра «У озера». Особенностью предлагаемой модели является организация развернутой «деятельности по поводу игры» с использованием нормативных и организационно-правовых документов в области местного самоуправления в Российской Федерации, что определяет возможность применения данной деловой игры как для учебных, так и для исследовательских целей.

В учебных целях игра является средством активизации учебного процесса при изучении особенностей процесса принятия решений в органах местного самоуправления, технологии коллективного принятия решений, активного освоения обучающимися нормативных и организационно-распорядительных документов по рассматриваемой теме.

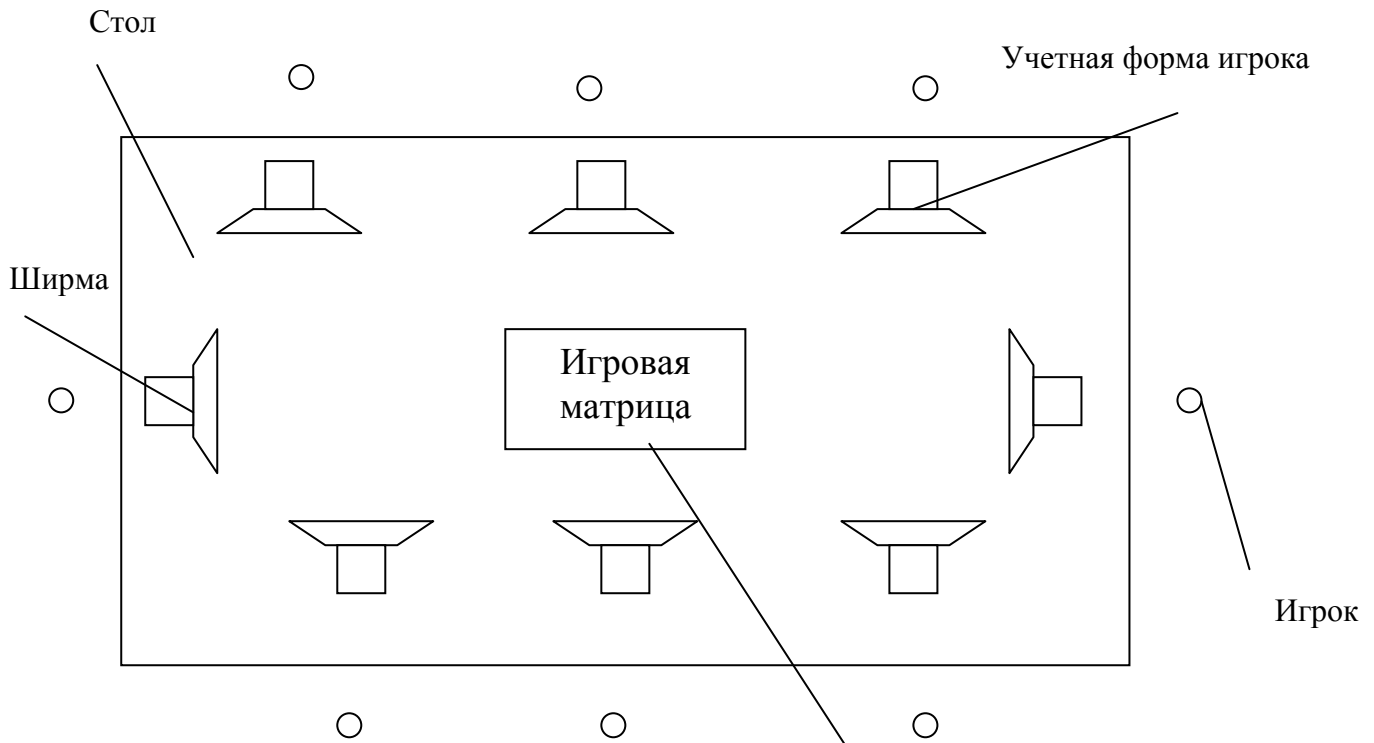
Многоцелевая направленность данной игры объясняется универсальностью заложенного в ее основу социально-психологического механизма. В игре моделируется и многократно воссоздается противоречие между индивидуальными (или групповыми) и общественными интересами. Это противоречие является типичным и в реальной практике имеет множество проявлений.

С технической точки зрения деловую игру «Управление муниципальным образованием» можно представить как разновидность очень простой салонной игры. Игроки размещаются за столом так, как это показано на рисунке 1. Цель каждого из них заключается в наборе возможно большего количества очков. Игра протекает в виде отдельных ходов. Каждый ход игрока означает выбор им решения из пяти альтернатив. Решения принимаются анонимно. В результате принятого решения игрок получает определенное количество очков. Сумма очков за 48 ходов характеризует успех или неудачу игрока.

Участникам выдаются учетные формы, где указаны 48 строк. Выполняя ход, игрок записывает по соответствующей строке код решения. Затем ведущий обходит стол, регистрирует решение в своей учетной форме и объявляет количество очков по каждому решению. Состояние игровой системы в каждый момент времени характеризуется платежной матрицей, той ее строкой, которая актуализирована в данный момент (последнее зависит от действий игроков и от влияния случайного фактора). После каждого 8-го хода проводится трехминутное совещание игроков, на котором они могут вырабатывать коллективные игровые стратегии.

Номер хода	Код решения	Очки	Итого с начала игры
	1	100	100
02	2	35	135
...
39	4	-8	685
40			

Фрагмент учетной формы



Номер	Очки за решение	
	№1	№2
+4	146	92
...
+1	ПО	48
0	100	35
-1	80	28
...
-5	33	3

Рисунок 1 - Схема размещения игроков

В ходе игры могут возникать различные линии поведения, совокупность которых приводит игровую систему к разному итоговому состоянию. Поскольку же решения игроков регистрируются, то всегда можно выделить причинно-следственные связи, определяющие итог игры. Это и позволяет

использовать игру для изучения причин возникновения различных социально-экономических фактов, явлений, тенденций, закономерностей.

Возможность применения модели для игрового моделирования определяется следующим условием. Дело в том, что данная игра имеет решение, при котором все игроки получают максимальное количество очков. Но надо, чтобы игроки увидели это решение, выработали бы соглашение о коллективном поведении и реализовали бы это соглашение. Так случается не всегда. Процесс поиска искомого решения, условий и способов его реализации и является предметом изучения.

В деловой игре «Управление муниципальным образованием» моделируется противостояние интересов собственников предприятий, расположенных на территории муниципального образования, и интересов населения муниципального образования, представляемых органами местного самоуправления. Выбор именно этого ситуативного наполнения игры вызван тем, что противоречие между групповыми и общественными интересами здесь весьма актуально, понятно для всех (даже для школьников) и может быть проиллюстрировано множеством примеров. Вместе с тем, ситуация, рассмотренная в деловой игре, легко проецируется в сознании людей на другие предметные области, в которых есть противостояние групповых и общественных интересов.

2 ИМИТИРУЕМАЯ В ИГРЕ ХОЗЯЙСТВЕННАЯ СИСТЕМА

Действие игры разворачивается в условной хозяйственной системе, состоящей из 8 предприятий, расположенных на берегу озера. Предприятия производят продукцию, на изготовление которой требуется много воды. Эту воду предприятия берут из озера. Отработанная вода — промышленные стоки — сбрасываются в озеро. Для каждого предприятия в течение одного технологического цикла, равного одному месяцу, может быть реализовано одно из следующих решений:

- сброс неочищенных стоков;
- очистка отработанной воды;
- смена продукции;
- применение штрафных санкций к загрязнителям озера;
- премирование тех, кто очищает стоки.

В первом случае (решение «Сброс») предприятие 1 получает довольно большой доход за данный технологический цикл за счет экономии на работах по очистке воды. Однако, каждый сброс неочищенных стоков ухудшает озеро и, следовательно, качество забираемой воды. Это ведет к снижению дохода на всех предприятиях в последующие технологические циклы, поскольку всем приходится осуществлять дополнительные затраты на очистку забираемой воды.

Во втором случае (решение «Очистка») предприятие получает меньшую прибыль за данный технологический цикл. Однако озеро при этом не ухудшается. Раз в 12 месяцев в результате весеннего паводка происходит самоочистка озера, что ведет к повышению качества воды. После паводка доход предприятий увеличивается, поскольку отпадает необходимость в дополнительной очистке воды.

В третьем случае (решение «Смена продукции») предприятие отказывается от потребления воды из озера, что обеспечивает ему постоянный, но очень маленький доход. Величина дохода в данном случае не зависит от качества воды в озере, но справедливо и обратное положение: деятельность предприятия в текущем технологическом цикле не влияет на состояние озера.

В четвертом случае (решение «Штраф») руководство предприятия вместо того, чтобы заниматься производством, осуществляет поиск и наказание загрязнителей водоема в течение всего текущего месяца. По правилам игры все предприятия, осуществившие в данном месяце сброс неочищенных стоков, найдены. Вместо большой прибыли они получают штраф. Но и штрафующий несет в данном месяце некоторые убытки, ведь он вместо своей основной работы занимался в этом месяце общественными делами.

В пятом случае (решение «Премия») руководство предприятия вместо того, чтобы заниматься производством, осуществляет работы по обеспечению эффективной эксплуатации общественных очистных сооружений (приводит в порядок водоводы и коллекторы, обновляет реагенты в очистных системах и т. п.). В результате каждое предприятие, осуществившее в данном месяце очистки своих стоков, получает дополнительную прибыль. Но предприятие - поощритель несет в данном месяце убытки, ведь оно вместо своей работы выполняло общественные функции.

В игре принимают участие 8 человек (команд по 2-3 чел.). Каждый из них исполняет роль директора предприятия. Игра протекает в виде периодов, равных месячному технологическому циклу. Всего таких периодов 48, т. е. в течение игры проходит 4 года. В каждом периоде игроки принимают решения — одно из рассмотренных пяти. Каждому решению соответствует определенный размер прибыли или убытков, полученных в данном месяце. Решения принимаются анонимно — каждый игрок делает записи в учетной форме, прикрываясь ширмой. Только ведущий знает, кто какое решение принял в данном месяце, поэтому игроки не знают, кто конкретно осуществил сброс в данном месяце, то есть кто является виновником ухудшения озера.

Имеется возможность для осуществления различных взаимовыгодных стратегий. Для этого каждый восьмой месяц проводится трехминутное совещание, на котором игроки могут заключать различные соглашения о стратегии игры в последующие месяцы. Однако, по правилам игры эти соглашения носят рекомендательный характер. Любой игрок ради личной выгоды может нарушать соглашения, что весьма соблазнительно. Поскольку же решения принимаются анонимно, то в игре могут складываться различные, заранее непредсказуемые линии поведения. В этом заключается большой познавательный потенциал игры:

- сформируется или нет в процессе игры коллектив, реализующий выгодную для всех стратегию;
- сумеют ли игроки выявить и оценить потенциальную выгоду совместной деятельности и убедить всех участников в целесообразности ее реализации;
- будет ли сконструирован в игре эффективный механизм защиты стимулирования общественных стратегий для условий моделируемой хозяйственной системы.

Игровая матрица разбита на строки и позиции – таблица 1. Каждая строка соответствует определенному уровню качества воды, что находит отражение в количестве очков, которое можно получить в данном месяце при очистке или сбросе промышленных стоков. Например, нулевая строка матрицы предусматривает 100 очков дохода для решения № 1 «Сброс» и 35 очков - для решения № 2 «Очистка».

Таблица 1 – Игровая матрица

Характеристика воды	Позиция строки								Номер строки	Очки для решения	
	1	2	3	4	5	6	7	8		№ 1	№ 2
Чистая вода									+ 6	177	127
									+ 5	161	111
									+4	146	92
Промышленно-чистая вода									+3	133	79
									+2	121	63
									+1	110	48
					⊙				0	100	35
									-1	80	28
									-2	64	21
									-3	51	14
Грязная вода									-4	41	7
									-5	33	3
									-6	26	-3
									-7	19	-8
									-8	5	-20

Состояние воды в каждый момент времени отражается положением индикатора (флажка или фишки) на игровой матрице.

Выделено три совокупности строк игровой матрицы. Первая группа строк характеризует качество очень чистой, питьевой воды. Этим строкам соответствует наибольший уровень дохода предприятий (здесь даже решение № 2 обеспечивает доход, сопоставимый с доходом для решения № 1 по нулевой строке). Вторая совокупность строк характеризуется уровнем промышленно-чистой воды. Даже самая низшая строка этой группы дает относительную прибыльность решению № 2 по сравнению с решением № 3

«Смена продукции». Третья совокупность строк матрицы предназначена для характеристики использования грязной воды. Две первые строки этой группы дают какую-то прибыль для решения № 2, а три нижних строки означают абсолютную убыточность очистки стоков. Единственной разумной альтернативой для этой совокупности строк является решение № 3.

Каждая строка матрицы содержит 8 позиций. Каждое решение № 1 «Сброс» сдвигает индикатор на одну позицию влево. Как только индикатор проходит последнюю позицию строки, он смещается на нижележащую строку матрицы в крайнее правое положение, откуда продолжает свое движение влево при каждом сбросе. Например, если в какой-то месяц индикатор находился на пятой позиции нулевой строки, пять игроков приняли решение №1 «Сброс», то индикатор переместится на восьмую позицию строки с номером «-1».

Вверх по строкам матрицы индикатор движется также с учетом позиций. Раз в 12 месяцев разыгрывается паводок путем метания двух игровых кубиков. Показ этих кубиков определяет количество позиций, на которые должен переместиться индикатор вправо по строке. Если вправо двигаться некуда, то индикатор переходит на первую позицию вышележащей строки, продолжая движение вправо. Например, индикатор находился на пятой позиции нулевой строки. Предположим, что количество очков на кубиках равно 11. Тогда индикатор переместится на восьмую позицию строки с номером «+1».

Таким образом, движение индикатора по матрице вниз определяется действиями игроков (количеством принимаемых решений № 1), а движение индикатора вверх моделируется процедурой метания игровых кубиков. Заметим, что процедуру бросания кубиков можно заменить процедурой вытягивания карты из заранее подготовленной пачки.

Каждый игровой месяц игроки принимают одно из пяти решений. Соответствующие этим решениям очки и последствия показаны в таблице 1. Как следует из этой таблицы, для решений № 1 и № 2 очки начисляются по матрице. Рассмотрим пример. Пусть индикатор находится на третьей позиции нулевой строки (рисунок 3), на текущий месяц принято пять решений № 1 «Сброс» и три решения № 2 «Очистка». Игроки, выполнившие сброс, получают по 100 очков; игроки, выполнившие очистку, получают по 35 очков; индикатор сместится влево и вниз на пять позиций, то есть перейдет на шестую позицию строки с номером «-1».

Таблица 2 - Сценарный план имитационной игры «Управление муниципальным образованием»

Игровые сюжеты и эпизоды	Содержание игровых эпизодов	Продолжительность, мин	Примечание
Подготовка к игре	Раздача игровых форм и инструктаж игроков. Разбор примеров и ответы на вопросы	15	Инструктивный текст приведен в методических указаниях

Продолжение таблицы 2

Имитация месячного цикла	Принятие игроками решений и регистрация их в учетной форме. Учет ведущим принятых решений и назначение очков. Запись игроками очков и подсчет итога с начала игры. Изменение положения индикатора на игровой матрице	1	Эпизод повторяется 40 раз с перерывами на паводок и совещания
Паводок	Метание игровых кубиков. Перемещение индикатора на матрице	1	Эпизод повторяется 3 раза
Заседание Совета директоров	Выступления участников игры с предложениями по коллективной стратегии поведения. Обсуждение предложений. Принятие решений	3	Эпизод повторяется каждый 8-й месяц
Разбор результатов игры	Подсчет количества принятых игроками решений каждого типа и расчет итогов. Определение победителей, результатов хозяйствования и стилей экономического поведения с выведением причин	8	Итоги подводятся по форме таблицы Приложения

Возможна иная организация передачи информации от игроков к ведущему. Перед началом игры каждый игрок получает набор карточек с номерами решений №1... №5 (по 8—10 штук каждого вида). После принятия решения за каждый месяц игроки передают карточки ведущему таким образом, чтобы другие не видели написанного на ней номера. Количество карточек у игроков не должно ограничивать их свободу в выборе варианта, принимаемого в процессе игры решения. Карточки скапливаются на столе у ведущего, а затем возвращаются игрокам для повторного использования.

На основании этих записей (полученных карточек) руководитель определяет количество очков, назначаемых за каждое решение в данном месяце (по правилам таблицы 1), и громко называет эти сведения для того, чтобы игроки могли записать заработанные ими очки в свои учетные формы.

В процессе игры разговаривать разрешается только после того, как ведущий объявит о начале заседания Совета директоров. В другое время общение игроков запрещено.

Решения № 4 «Штраф» и № 5 «Премия» означают небольшие убытки для их авторов, но оказывают сильное влияние на других игроков. Поясним это на примерах. Пусть индикатор находится на 6 позиции с номером «-1». На текущий месяц игроки приняли два решения № 1, три решения № 2, одно решение № 3, одно решение № 4 и одно решение № 5. В этих условиях игроки, принявшие решения № 4 и № 5, получают по (-8) очков; игрок, принявший решение № 3, получит 8 очков; игроки, принявшие решение № 1, вместо ожидаемых по матрице 80 очков получают по (-20); игроки, принявшие решение № 2, получают по $(28 + 10) = 38$ очков; индикатор переместится на две позиции влево, то есть перейдет на четвертую позицию строки с номером «-1».

Коллективная деятельность директоров моделируется процедурой проведения заседаний Совета директоров. При этом достаточно очевидно, что всем выгодно не загрязнять озеро. Это позволит каждому получить большой доход. Наилучший результат дают стратегии, когда игроки принимают только решение № 2, а один по очереди премирует. При средних значениях паводка каждый может заработать при этих стратегиях более 2400 очков, что нетрудно рассчитать по данным матрицы (см. таблицу 1 и рисунок 3). Однако практика проведения игры показывает, что стремление к сверхдоходу за счет общества у части игроков разрушает коллективные стратегии. Кто-то обязательно пытается осуществить сброс, что ведет к незаметному вначале, но достаточно быстрому загрязнению озера.

Порядок выполнения деловой игры

- 1 Ознакомиться с пунктами 1, 2. Ответить на вопросы преподавателя устно.
- 2 В сформированной группе ознакомиться со сценарным планом по таблице 3 и правилами игры.
- 3 Получить у преподавателя игровые материалы (при необходимости).
- 4 Ознакомиться с инструкцией.
- 5 Заполнить необходимые формы по ходу игры, сделать выводы, подвести итоги.
- 6 Разработать проект постановления согласно инструкциям «О правилах промышленного использования общественного водоема».
- 7 Подготовить доклад для публичной защиты проектных решений.
- 8 Подготовить вопросы для других групп и оппонентский отзыв.
- 9 Подвести окончательные итоги, оформить отчет.

Список литературы

Шумянкova Н.В. Муниципальное управление: Учебное пособие / Н.В. Шумянкova. – М.: Экзамен, 2002. - 640с.

Таблица А1 – Образец учетной формы игрока

Место	Код решения	Очки	Итого с начала игры	Место	Код решения	Очки	Итого с начала игры	Месяц	Код решения	Очки	Итого с начала игры
01				17				33			
02				18				34			
03				19				35			
04				20				36			
05				21				37			
06				22				38			
07				23				39			
08				24				40			
09				25				41			
10				26				42			
11				27				43			
12				28				44			
13				29				45			
14				30				46			
15				31				47			
16				32				48			

Обозначения:

п — паводок;

с — заседание Совета директоров

Таблица А2 - Решения и результаты игры

Решение		Вариант реализации решения	Очки	Влияние на других
Ко	Наименование			
1	Сброс	1.1 Если не будет штрафов	По матрице	Ухудшение озера
		1.2 Если будут штрафы	-20	
2	Очистка	2.1 Если не будет премий	По матрице	Не влияет
		2.2 Если будут премии	По матрице плюс 10	
3	Смена продукции	3.1 Нет вариантов	8	Не влияет
4	Штраф	4.1 Если штраф единственный	-8	Игрок, выполнивший сброс, вместо очков по матрице запишет (-20) очков
		4.2 Если сразу К штрафов	-8/К	
5	Премия	5.1 Если премия единственная	-8	Игрок, выполнивший очистку, добавит к очкам по матрице (+10) очков
		5.2 Если сразу П премий	-8/П	

Ефимова Наталья Вячеславовна

УПРАВЛЕНИЕ МУНИЦИПАЛЬНЫМ ОБРАЗОВАНИЕМ

Методические указания
для проведения практических занятий
для студентов специальности
040104 - «Организация работы с молодежью»

Редактор Н. М. Кокина

Подписано в печать	Формат 60 * 84 1/16	Бумага тип. №1
Печать трафаретная	Усл. печ. л. 1,0	Уч.-изд. л. 1,0
Заказ	Тираж 50	Цена свободная

Редакционно – издательский центр КГУ
640669, г. Курган, ул. Гоголя, 25
Курганский государственный университет.