



Деловая игра на отработку результативной коммуникации
для взаимовыигрышной стратегии (win-win)

Формат и цели игры

Игровая цель:

на практике отработать коммуникацию и достижение договорённостей о единой выигрышной стратегии при кажущейся разности интересов.



Во вводных командах созданы отрицательные стереотипы о других участниках переговорного процесса. Ни у одной из команд нет в задании цели совместить свои задачи с задачами других команд. Но в действительности это единственный путь решения.

Основная сложность игры:

у команд разное понимание ситуации, позиций (разные легенды). Все как в реальной жизни и в реальных подразделениях компании.

Игра разработана специально для программ SSE (Стокгольмской школы экономики).



Технология

Участники делятся на 6 команд: 2 группы аборигенов, 2 группы МЧС, 2 группы добытчиков. Каждую команду сопровождает опытный фасилитатор.

Команда конкурирует только с себе подобной. То есть две команды аборигенов борются за то, какая из них лучше реализует аналогичную задачу. При этом она может контактировать и договариваться с обеими командами МЧС и обеими командами добытчиков. Они для аборигенов не конкуренты, а «смежники».

Наличие «дублёров» помогает чётко увидеть какая стратегия коммуникации оказалась более выигрышной, а какая – менее. Конструктивная коммуникация с учётом интересов смежников приводит к выполнению задачи, а резкая, конфликтная, манипулятивная коммуникация – к проигрышу.

Фасилитаторы фиксируют ключевые действия и планы команд, помогают сопоставить их с полученным результатом.



Легенда игры

«Аборигены» (жители некой планеты)

Аборигены полностью довольны жизнью, не имеют понятия о своем происхождении, уверены, что представляют собой древнюю цивилизацию. Однако в последнее время они начали испытывать определенные сложности с демографической ситуацией.

Задача:

обеспечить добровольное переселение на планету некоторого количества внешних людей.



Легенда игры

Экспедиция №1 - МЧС

Экспедиция отправлена на планету Айс с земли, поскольку при разборе архивов неожиданно выяснилось, что здесь забыта 300 лет назад колония землян.

Задача:

на холодной отдаленной планете необходимо спасти выживших в тяжелых условиях людей, максимально сэкономив бюджет. Все изменения судьбы местных жителей должны проводиться с их согласия. Для решения этой задачи будет полезна ресурсная помощь экспедиции № 2.



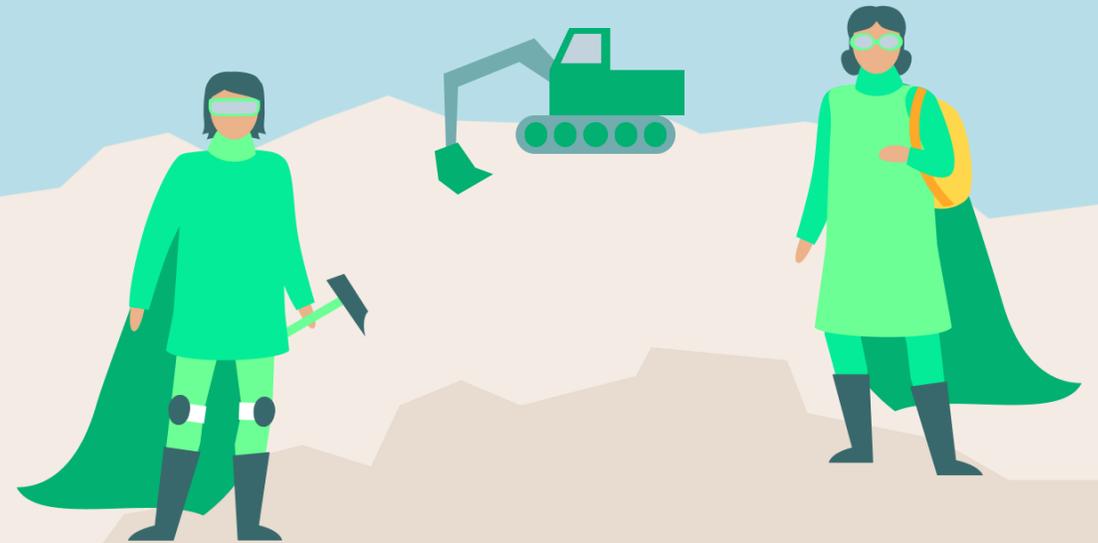
Легенда игры

Экспедиция №2 (добывающая компания)

Экспедиция снаряжена на деньги частного инвестора, поскольку на планете Айс, судя по спектральному анализу, обнаружены целые залежи руды, обеспечивающей абсолютное топливо.

Задача:

начать легальную разработку залежей руды. Для решения этой задачи будет полезна коммуникационная помощь экспедиции № 1.



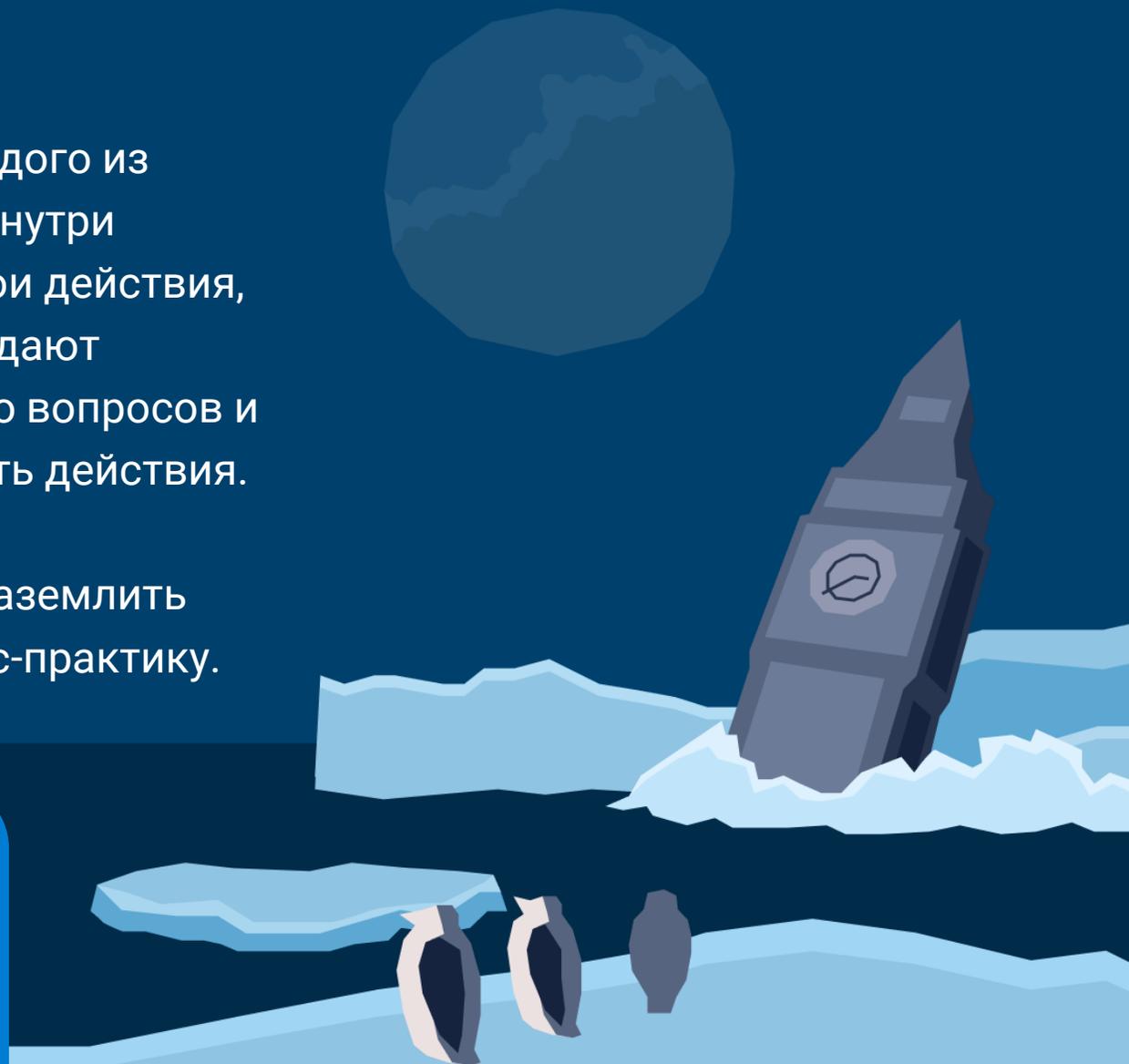
Внутри каждой команды есть подразделения с разными ролевыми задачами. Например, в экспедициях есть разведчики, переговорщики, финансисты и т.д. Такое же разделение и среди аборигенов.

Обсуждение и анализ игры

В игре несколько «тактов» (раундов), после каждого из которых фасилитаторы помогают участникам внутри команд зафиксировать и отрефлексировать свои действия, понять смысл и характер своих планов. Они не дают командам «правильных ответов», но с помощью вопросов и совместного анализа помогают скорректировать действия.

Финальное обсуждение заточено на то, чтобы заземлить игровые выводы и инсайты на реальную бизнес-практику.

Мы рекомендуем завершать игру выработкой 4-5 ключевых неформальных, но чётко сформулированных принципов взаимодействия между руководителями или сотрудниками того уровня, которые участвуют в IceAge.



EBM

+7 (812) 982-34-30

game@ebm.spb.ru

evmcorp.com

businessgames.ru

forHR.digital

