

de@l
symulacyjno-negocjacyjna
gra strategiczna

Kraków 2011
Copyright by Łukasz Leszczyński

Sala szkolna. Nauczyciel lekko z boku obserwuje pozorny chaos wśród ponad dwudziestu uczniów. Wśród przemierzających się i żywo dyskutujących młodych ludzi łatwo można dostrzec pięć grup. Najcichszy jest zespół bankierów: przed chwilą zostali zmuszeni do zapłacenia zaległych podatków, a teraz trwa w ich firmie kontrola z Zakładu Ubezpieczeń Społecznych; w dodatku prezesa banku dotknęła choroba i czasowo został wyłączony z prac zespołu. Grupa głowi się co robić dalej – z pozycji lidera wyraźnie spadła w notowaniach. W tym samym czasie zespół dziennikarzy odkuwa się po ostatnich niepowodzeniach: nie tylko wybronił się od płacenia – niesłusznie naliczonych jak się okazało – podatków, ale w ramach dziennikarstwa śledczego wytropił nieprawidłowości w Spółce Skarbu Państwa. W Spółce trwają szybkie konsultacje czy należy zawiesić prezesa czy też wystawić na szwank imię instytucji i zaryzykować przegraną. W międzyczasie korporacja telekomunikacyjna przez podstawione osoby wykupuje strategiczne dobra innych instytucji; nie wie, że jest na oku eksperckiego think-tanku. Ten nie może na razie reagować ze względu na niewydolność swojego działu księgowości i brak dostępnych środków, ale czujnie obserwuje działania rywala. Co najważniejsze jednak, żadna z grup nie wie że nadchodzi kryzys gospodarczy...

Tytułem wstępu

Niniejszy materiał ma charakter ramowy. Jest to propozycja systemu gier, na którym nauczyciel i uczniowie mogą budować dowolną rozgrywkę, z dowolnego przedmiotu, o dowolnych celach dydaktycznych, na dowolnym poziomie nauczania i/lub kompetencji uczniów. Ze względu na swoją elastyczność system daje w zasadzie nieograniczone możliwości rywalizacji; wymaga jednak od prowadzącego nauczyciela czujności i kreatywności.

Warto pod koniec rozgrywki lub na kolejnych zajęciach znaleźć czas na podsumowanie rywalizacji. Ocenić ją nie tylko pod kątem zrealizowanych przez zespoły uczniowskie zadań, ale także wskazać i przeanalizować zaobserwowane zjawiska i mechanizmy (popyt, podaż, wywiad gospodarczy, korupcja, odpowiedzialność społeczna, współpraca, zarządzanie ryzykiem, delegowanie zadań etc.). Refleksja nad etycznymi aspektami działań zespołów to osobny wątek, który warto podnieść w dyskusji.

Wartością dodaną gry będzie wprowadzenie takich pojęć jak think-tank, CSR, dziennikarstwo śledcze, watchdog (działalność strażnicza), lobbying etc.

Niezależnie od przyjętego scenariusza gry, nigdy nie ma jednego słusznego wariantu postępowania. A zatem plan działania i formy jego realizacji ustalają sami uczniowie i sami go wdrażają. Nauczyciel-Moderator nie powinien ingerować w ten obszar, jeśli postępowanie uczestników nie stanowi pogwałcenia zasad gry. Czas na komentowanie postępowania zespołów przyjdzie po zakończeniu rywalizacji.

Przedstawiona niżej ramowa i podstawowa wersja rozgrywki zakłada niemal całkowity brak zaplecza (sprzętu, czasu etc.). W przypadku dostępu do takich narzędzi jak Internet, komputery, rzutnik multimedialny zakres dodatkowych możliwości oraz atrakcyjność rywalizacji wzrasta niewspółmiernie.

Potrzebne zaplecze

- 1) dwie godziny lekcyjne
- 2) duża sala lekcyjna lub inne pomieszczenie
- 3) minimum 15 uczestników
- 4) Moderator Gry
- 5) Karty Zadań Obligatoryjnych dla zespołów
- 6) Karty Zadań Opcjonalnych dla zespołów
- 7) nazwy zespołów wraz z wykazem Ról
- 8) Karty Atutów

Wariant zaawansowany.

- 1) dwie sale oraz część korytarza
- 2) projektor multimedialny
- 3) dostęp do komputera i Internetu (przynajmniej 1 na zespół)
- 4) dodatkowy Moderator Gry
- 5) stylizowane prezentacje multimedialne ze Zdarzeniami Losowymi
- 6) plansze z komunikatami dodatkowymi
- 7) zadania indywidualne
- 8) pojedyncze Role (czyli de facto jednoosobowe drużyny)

Przygotowanie do gry

Uczestników należy podzielić na 5 zespołów. Sugerowany sposób: poprosić o samodzielny podział w przeciągu minuty, przy określonym limicie maksymalnej liczebności (grupy powinny być możliwie równe pod względem liczby członków).

Wariant zaawansowany.

Możliwe jest wyłonienie grup przez losowanie (symulacja realnych warunków, w których zespół pracowników został dobrany na zasadzie przypadku), lub przez arbitralne wskazanie Moderadora Gry (symulacja grup o różnych „specjalizacjach”: uczestników uzdolnionych matematycznie, kreatywnych mistrzów improwizacji, analityków etc.).

Możliwe jest również zróżnicowanie ilościowe członków zespołów włącznie ze stworzeniem „zespołów” jednoosobowych. Jedyne ograniczenie stanowi biegłość Moderadora Gry w obsłudze gry oraz kreatywność scenariusza rozgrywki.

Zespoły losują kolejno swoje nazwy oraz – co oczywiste – związane z nimi Zadania Obligatoryjne i Opcjonalne. Proponowane na początek zespoły to

- 1) Popularny Opiniotwórczy Tygodnik
- 2) Spółka Skarbu Państwa
- 3) Niezależny Acz Wpływowy Think-Tank
- 4) Międzynarodowa Firma Telekomunikacyjna
- 5) Bardzo Duży Bank

Wariant zaawansowany.

Nazwy/specjalizacje zespołów mogą być każdorazowo dostosowywane do scenariusza rozgrywki. Mogą więc być to państwa europejskie w przededniu II. wojny światowej, konkurujące z sobą firmy z sektora MŚP z branży ICT, międzynarodowe korporacje, partie polityczne, ugrupowania w lokalnym samorządzie etc.

Przedstawiciele zespołów otrzymują od Moderadora Gry skrócone zasady rozgrywki oraz Zadania Obligatoryjne i Opcjonalne wraz z wykazem punktów. Mają 5 minut na zapoznanie

się z zasadami, podział Ról w obrębie swojej drużyny (szczególnie wyłonienie Lidera) oraz wstępne ustalenie strategii działania.

Wariant zaawansowany.

W przypadku graczy doświadczonych można skrócić czas, lub zastosować dodatkowe modyfikacje, np. zespół Służby Specjalne otrzymuje zestaw startowy i Zadania Obligatoryjne 2 minuty przed innymi zespołami, ale Zadania Opcjonalne dopiero w dziesiątej minucie gry, w dodatku zapisane alfabetem Morse'a (zespół otrzymuje klucz szyfru w pakiecie startowym).

Na tym etapie możliwe jest też wprowadzanie Ról, tak aby każdy miał wyjątkową, przypisaną tylko sobie Rolę i zakres zadań (wraz z przywilejami i ograniczeniami).

Proponowany zestaw zadań, w rozbiciu na poszczególne zespoły, w pierwszej rozgrywce:

Zadanie Obligatoryjne	Punkty w ogólnej rywalizacji	Zadanie Opcjonalne	Punkty w ogólnej rywalizacji
Popularny Opiniotwórczy Tygodnik			
Zakończyć rozgrywkę z Reputacją na najwyższym poziomie ze wszystkich zespołów.	10 pkt.	Gromadzenie zasobów.	1 pkt. za każde dodatkowe 10 jednostek ponad początkowy stan (czyli powyżej 300).
Obnażenie nieprawidłowości w Spółce Skarbu Państwa – doprowadzenie by pod koniec rozgrywki SSP miała nie więcej niż 50 pkt. Reputacji.	10 pkt.	Dziennikarstwo śledcze – poznanie Atutów <u>innych</u> zespołów.	2 pkt za każdy Atut, który pozwolono przeczytać dziennikarzom Tygodnika.
Wzrost dochodów z reklam i artykułów sponsorowanych – więcej niż 100 jednostek Pieniądzy na koniec rozgrywki.	10 pkt.	Nakłonienie ekspertów Niezależnego Acz Wpływowego Think-Tanku do stałej współpracy (pisemna deklaracja).	5 pkt. za 1 eksperta.
Spółka Skarbu Państwa			
Pod względem Reputacji zakończyć rozgrywkę w pierwszej trójce	10 pkt.	Gromadzenie zasobów.	1 pkt. za każde dodatkowe 10 jednostek ponad początkowy stan (czyli powyżej 300).
Zakończyć grę z wszystkimi Atutami niewykorzystanymi	10 pkt. – 3 Atuty 7 pkt. – 2 Atuty 4 pkt. – 1 Atut	Wspieranie przedsiębiorczości – rozwój Międzynarodowej Firmy Telekomunikacyjnej i Bardzo Dużego Banku	1 pkt. za każde 10 jednostek Pieniądzy ponad stan początkowy w/w firm
Nie zejść poniżej 100 jednostek Pieniądzy	10 pkt.	Rządy ekspertów – nakłonienie ekspertów Niezależnego Acz Wpływowego Think-Tanku do stałej współpracy (pisemna deklaracja).	5 pkt. za 1 eksperta.
Niezależny Acz Wpływy Think-Tank			
Podniesie kondycji finansowej Think-Tanku – wzrost zasobów Pieniężnych ponad 100	10 pkt.	Gromadzenie zasobów.	1 pkt. za każde dodatkowe 10 jednostek ponad początkowy stan (czyli powyżej 300).
Rozbudowa zaplecza eksperckiego i wzrost wiedzy – zgromadzenie co najmniej połowy globalnych zasobów Informacji (tj. min. 260 jednostek)	10 pkt.	Watchdog – wnikliwa obserwacja legalności działań Międzynarodowej Firmy Telekomunikacyjnej	2 pkt za każde 10 pkt. Informacji różnicy między NAWT-T a MFT na korzyść Think-Tanku oczywiście
Utrzymanie niezależności – nie związywanie się ekspertów z innymi instytucjami / zespołami	10 pkt. – wszyscy eksperci pozostają niezależnie 8 pkt. – 3 eksperci niezależnie 5 pkt. – 2 eksperci niezależny 2 pkt. – 1 ekspert niezależny	Gromadzenie poparcia dla obywatelskiego projektu Ustawy O Tym Lub Owym – lista z podpisami członków <u>innych</u> zespołów	1 pkt. za każdy jeden podpis
Międzynarodowa Firma Telekomunikacyjna			
Skuteczna kampania reklamowo-wizerunkowa – wzrost Reputacji na końcu gry do ponad 120 punktów	10 pkt.	Gromadzenie zasobów.	1 pkt. za każde dodatkowe 10 jednostek ponad początkowy stan (czyli powyżej 300).
Pozyskanie dużych klientów instytucjonalnych – podpisanie umów o świadczenie usług z innymi zespołami	10 pkt. – 4 instytucje 7 pkt. – 3 instytucje 4 pkt. – 2 instytucje 2 pkt. – 1 instytucja	Pozyskanie klientów indywidualnych – podpisy na liście abonentów złożone przez członków <u>innych</u> zespołów	1 pkt. za każdy jeden podpis
Przygotowanie firmy do zaciągnięcia dużego kredytu inwestycyjnego – posiadanie na koniec rozgrywki więcej wszystkich jednostek łącznie niż Bardzo Duży Bank	10 pkt.	CSR – wsparcie finansowe dla sektora pozarządowego	1 pkt. za każde 10 jednostek Pieniądzy usuniętych z rozgrywki i przekazanych do dyspozycji Moderатора Gry

Bardzo Duży Bank			
Wywiad gospodarczy – co najmniej podwojenie współczynnika Informacje w stosunku do stanu początkowego	10 pkt.	Gromadzenie zasobów.	1 pkt. za każde dodatkowe 10 jednostek ponad początkowy stan (czyli powyżej 300).
Zgromadzenie na min 2 minuty (mierzy Moderator) co najmniej połowy globalnych zasobów finansowych (min. 300 jednostek Pieniądzy)	10 pkt.	Partnerstwo publiczno-prywatne. Inwestycja w przedsięwzięcie rządowe w ramach konsorcjum.	2 pkt. za każde 10 punktów Reputacji przekazanych dowolnemu innemu zespołowi (oczywiście za pokwitowaniem!)
Lobbing i wzrost wpływów – doprowadzenie do sytuacji, gdy pod koniec rozgrywki Popularny Opiniotwórczy Tygodnik będzie dysponował nie więcej niż 50 jednostkami Pieniądzy	10 pkt.	Doradztwo finansowe i inwestycyjne.	2 pkt za każdy Atut, który pozwolono przeczytać pracownikom Banku

Niewykonanie któregoś z Zadań Obligatoryjnych oznacza, że punkty z Zadań Opcjonalnych są w ostatecznym rozrachunku dzielone przez pół.

Wariant zaawansowany.

Liczbę, stopień skomplikowania oraz wzajemne powiązania Zadań można (i trzeba!) modyfikować teoretycznie w nieskończoność. Chodzi oczywiście o pokazywanie pewnych mechanizmów, czy wzorców funkcjonowania gospodarki, ekonomii, relacji międzysektorowych etc. Zadania powinny oczywiście mieścić się w przyjętej fabule czy konwencji danego scenariusza

Ponadto, każdy z zespołów otrzymuje na wstępie trzy umowne rodzaje dóbr, czy też waluty: Pieniądze, Reputację i Informacje. Podstawowym i jedynym nominałem każdego dobra jest karta o wartości 10. Rozbicie dóbr na poszczególne instytucje, w czasie pierwszej gry, wygląda następująco:

	Pieniądze	Reputacja	Informacje
Popularny Opiniotwórczy Tygodnik	70 jednostek	100 jednostek	130 jednostek
Spółka Skarbu Państwa	160 jednostek	60 jednostek	80 jednostek
Niezależny Acz Wpływowy Think-Tank	40 jednostek	120 jednostek	140 jednostek
Międzynarodowa Firma Telekomunikacyjna	150 jednostek	70 jednostek	80 jednostek
Bardzo Duży Bank	180 jednostek	40 jednostek	80 jednostek

Wariant zaawansowany.

Liczba i rodzaje dóbr to kolejne pole do eksperymentowania i modyfikowania. Można ograniczyć się do dwóch, lub zwiększyć ich liczbę (paliwa? nieruchomości? wpływy nieformalne?). Inny podział dóbr również może stanowić ciekawy sposób na podniesienie dynamiki gry – nie musi być równy, ani proporcjonalny. Życie...

Na koniec wreszcie, zespoły otrzymują Karty Atutów

	Atut 1	Atut 2	Atut 3
Popularny Opiniotwórczy Tygodnik	<i>Przeciek z Prokuratury.</i> Lider zespołu przeciwko któremu zastosowano ten Atut musi skompromitowany opuścić na 10 minut salę lub zespół straci 20 pkt. Reputacji (trafiają do Moderadora)	<i>Jesteśmy w czołówce Rankingu Najlepszych!</i> Atut ten powoduje, że instytucja poddana jego działaniu (nie może Atutu zagrać samemu sobie) otrzymuje 2 dodatkowe punkty na koniec całej rozgrywki.	<i>Legitymacja dziennikarska, niezależne media, wolność słowa...</i> Atut ten pozwala zniwelować działanie dowolnego (pozytywnego czy negatywnego) innego Atutu, zagrane na rzecz dowolnego zespołu.
Spółka Skarbu Państwa	<i>Kontrola skarbową!</i> Jedna lub dwie (decyduje posiadacz Atutu) wskazane instytucje muszą zapłacić zaległy podatek w wysokości 15% swoich zasobów pieniężnych. Zaokrąglić należy na niekorzyść instytucji; środki finansowe odprowadza się do Moderadora Gry.	<i>Kontrola ZUSu!</i> Zespół przeciw któremu zagrano ten Atut nie może wykonywać przez 5 minut żadnych działań (negocjować z innymi, sprzedawać, kupować, etc.). Może tylko w swoim gronie czekać na koniec kontroli i ewentualnie uzgadniać dalsze kroki.	<i>Wzrost CITu</i> Wszystkie przedsiębiorstwa (POT, MFT, BDB) odprowadzają podatek w wysokości 10 pkt. dowolnego współczynnika na rzecz Moderadora. Spółka skarbu Państwa otrzymuje z tej puli 10 pkt. wybranych przez siebie dóbr.
Niezależny Acz Wpływowy Think-Tank	<i>Raport z audytu.</i> Ten Atut to +10 punktów Reputacji.	<i>Protest!</i> Instytucja przeciwko której zagrano zostanie ta karta traci 1 punkt z finalnej liczby punktów	

Międzynarodowa Firma Telekomunikacyjna	<i>Awaria Internetu i telefonów</i> Przez najbliższe 5 minut tylko MFT może w pełnym zakresie poruszać się po całej sali i kontaktować z pozostałymi zespołami. Inne zespoły delegują po jednym przedstawicielu, który może ich reprezentować i poruszać się po sali. Reszta zespołu może się tylko naradzać; nie może się poruszać ani kontaktować. Z innymi.	<i>Spółka akcyjna.</i> Ten Atut to 10 dodatkowych jednostek Pieniędzy pozyskanych z obrotu akcjami firmy.	<i>Grypa żółdkowa.</i> Osoba przeciwko której zagrano ten Atutu opuszcza pomieszczenie, w którym rozgrywa się rywalizacja na 5 minut, celem hospitalizacji.
Bardzo Duży Bank	<i>Zmiana ustawodawstwa.</i> Instytucja przeciwko której zagrano zostanie ten Atut traci 10 punktów dowolnych dóbr (na rzecz Moderatora). Wybiera ofiara.	<i>Komornik!</i> Zaległości w wywiązywaniu się ze swoich zobowiązań. Komornik zabiera 10 jednostek dowolnego współczynnika jednej instytucji i przekazuje drugiej. Posiadacz Atutu decyduje kto jest czym wierzycielem	<i>Fundusze Europejskie</i> Atut ten powoduje, że instytucja poddana jego działaniu (można Atut zagrać samemu sobie), otrzymuje wsparcie ze środków UE za pośrednictwem Moderatora. Wsparcie ma wysokość 65% Pieniędzy posiadanych w czasie zagrania niniejszego Atutu.

Karty Atutów zagrywa się personalnie (osoba przeciwko której zagrano kartę jest zobligowana do zastosowania się do treści Atutu) lub publicznie (wtedy egzekwuje ją Moderator Gry). W obydwu przypadkach wykorzystana Karta Atutu jest deponowana u Moderatora Gry. Jeśli nie napisano inaczej Atutami można handlować, wymieniać się etc.

Wariant zaawansowany.

Zaproponowane na początek Atuty, to oczywiście wersja bardzo uproszczona. To kolejny element systemu, który można rozbudowywać w zależności od doświadczenia graczy i Moderatora. Zarówno pod względem ilości Atutów w posiadaniu instytucji, jak i ich zawartości czy formy realizacji. Ważne, żeby pasowały do konwencji rozgrywki.

Ostatnim elementem przygotowań jest podział Ról w zespole. W każdym zespole musi być: Lider, Księgowy, Marketingowiec. Lider nie może uczestniczyć w żadnych negocjacjach – może porozumiewać się wyłącznie z osobami ze swojego zespołu. Księgowy to jedyna osoba, która może w zespole trzymać rekwizyty związane z poszczególnymi dobrami (Pieniądze, Reputacja, Informacje) oraz obracać nimi w grze – nie może tego obowiązku na nikogo scedować. Marketingowiec to jedyna osoba, która dzierży Atuty zespołu i wdraża je lub handluje nimi.

Podsumowując, każdy zespół rozpoczyna grę dysponując:

- wykazem Zadań wraz z ich wartościami punktowymi
- trzema Atutami
- Rolami do podziału
- Skróconym opisem zasad gry

Na zapoznanie się z zasadami, analizę swoich zadań i uzgodnienie wstępnych planów działań zespoły mają 5 minut. Potem zaczyna się gra.

Rozgrywka

Z chwilą gdy ogłosi to Moderator Gry rozpoczyna się rozgrywka. Zespoły w oparciu o posiadane zasoby, informacje i różnej formy negocjacje z innymi zespołami usiłują zrealizować swoje zadania. Zawierają porozumienia, wymieniają się Atutami, dokonują

skoordynowanych ataków na wspólnego rywala, pozyskują istotne z ich punktu widzenia dobra, analizując jednocześnie co robią pozostałe zespoły.

Rolą Moderatora jest rozstrzygać spory, występować w roli losu lub czynników zewnętrznych. W pewnym zakresie Moderator może też zwiększać dynamikę gry, gdyby atrakcyjność rozgrywki malała. W żadnym razie Moderator nie może wpływać na sposób czy tryb realizacji zadań (chyba, że jest to niezgodne z zasadami). System niniejszej gry zakłada, że nie ma jednego, jedyne słusznego rozwiązania danego zagadnienia, a uczniowie różnymi drogami w oparciu o swoje kompetencje powinni dochodzić do samodzielnego rozwiązania złożonych problemów.

Moderator dysponuje również Zdarzeniami Losowymi, które może ogłosić w czasie gry (prezentacja multimedialna, plansza, informacja na tablicy, komunikat słowny etc.). Oto propozycje:

- 1) Konferencja na szczycie; na 5 minut salę opuszczają wszyscy Liderzy.
- 2) Klęska żywiołowa – powódź. Przez 5 minut zespoły nie mogą w żaden sposób obracać Pieniędzmi.
- 3) Inflacja. Na koniec gry wartość współczynnika Pieniędze będzie wynosiła tylko 78% ich nominalnej wartości.
- 4) Inwestycja strategiczna. Powierzenie Moderatorowi dowolnych dóbr na 15 minut zaowocuje ich zwrotem oraz 15 procentowym zyskiem (zaokrąglenie na korzyść zespołu).
- 5) Przedwczesne wybory parlamentarne. Gra kończy się 10 minut wcześniej niż zaplanowano.

Wariant zaawansowany.

Zdarzenia Losowe to kolejny element do rozbudowywania. Warto też dodać, że nowe Zdarzenia mogą powstawać w czasie rozgrywki, na bieżąco, jako odpowiedź na potrzebę gry. Istotne by miały możliwie szeroki, losowy charakter i nie dezorganizowały rozgrywki. Wdrożenie dodatkowych elementów: wykresów, tabel, prezentacji to dodatkowe uatrakcyjnienie rozgrywki.

Zakończenie

Gra kończy się o wyznaczonej wcześniej porze. Wraz z ogłoszeniem zakończenia rywalizacji zespoły podliczają punkty – każdy we własnym zakresie; sporządzają także krótki raport i wszystkie swoje materiały umieszczają w kopercie.

Moderator zbiera od wszystkich koperty, kontroluje zawartość i wyniki obliczeń i – co najważniejsze – ustala wynik rozgrywki. W tym samym czasie uczniowie wypełniają ankietę ewaluacyjną oceniającą konkretną rozgrywkę (zadania, dynamikę, współpracę, mechanizmy, wnioski na przyszłość etc.).

Zwycięzców warto docenić. Szczególnie jeśli rywalizacja była trudna a zadania wymagały intensywnej współpracy i kreatywności. Na pewno warto wystawić pozytywne oceny zwycięzcom, chociaż niekoniecznie po pierwszej rozgrywce (w czasie drugiej rozgrywki już wszyscy powinni „czuć” specyfikę gry i w pełnym zakresie wykorzystywać jej możliwości – rywalizacja będzie wtedy bardziej świadoma i sprawiedliwa, a przypadek będzie miał mniejszy wpływ na przebieg gry). Na pewno warto jednak każdorazowo zwycięzców nagrodzić brawami oraz przedstawić ich dokonania w mediach którymi dysponuje szkoła (gazetka, strona www, profil na nk.pl lub Facebooku).