



# АТИХРУПКИЕ КОМПАНИИ

\*деловая игра



Есть вещи и явления, которым встряска идет на пользу; они расцветают и развиваются, сталкиваясь с переменчивостью, случайностью, беспорядком, стрессорами, любовными переживаниями, риском и неопределенностью. Однако, невзирая на то, что данный феномен наблюдается повсеместно, у нас нет слова, которым можно точно обозначить противоположность хрупкости. Назовем это качество «антихрупкостью».

**Нассим Талеб**

# КАРТИНА МИРА



**Volatility** - изменчивость, нестабильность, неустойчивость;

**Uncertainty** - неопределенность;

**Complexity** - сложность;

**Ambiguity** - неоднозначность, неясность, двусмысленность

В таком мире:

- мы не можем контролировать события, точно прогнозировать целевой результат,
- возрастает вероятность внезапных событий
- организации должны иметь иммунитет быстрой адаптации и самоорганизации в переменчивом мире

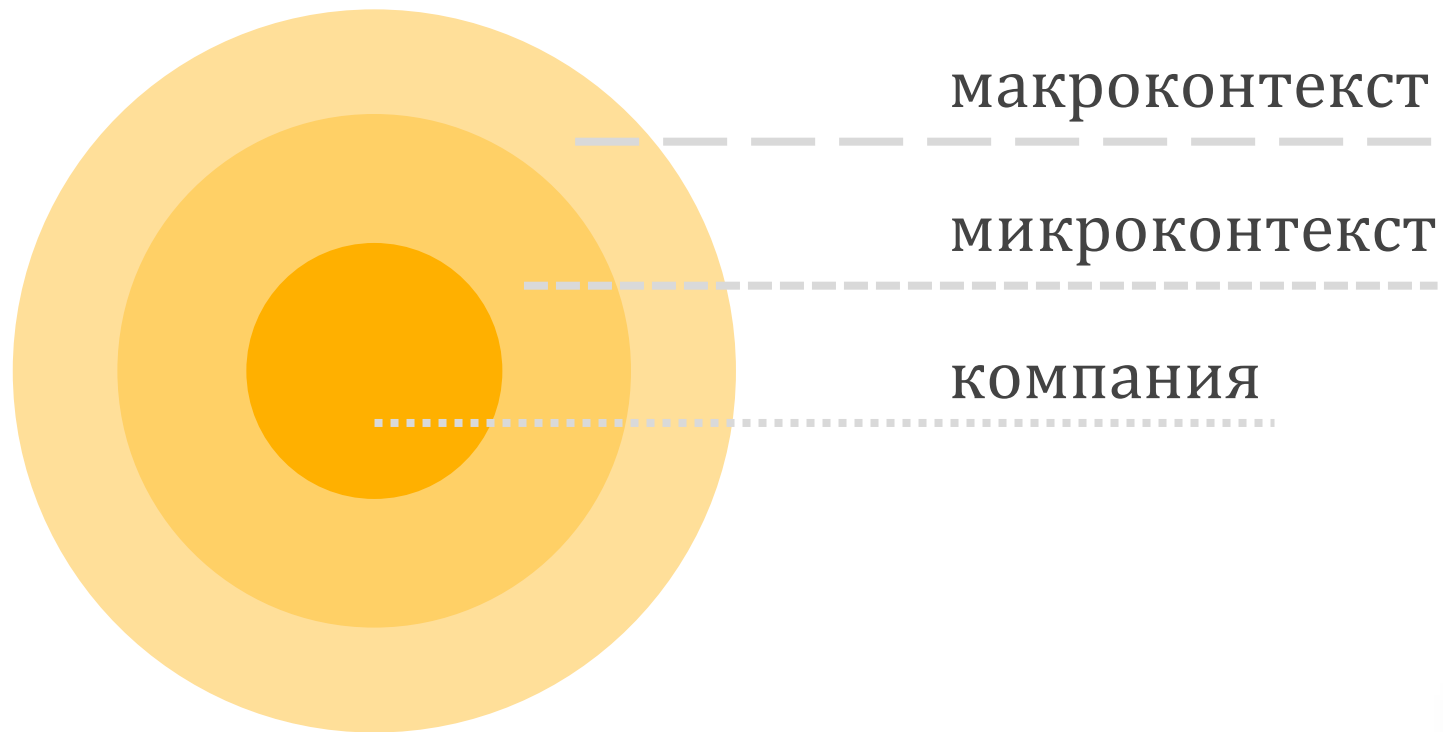
# КАРТИНА МИРА



Понятие «Экосистема» // введено Джеймсом Муром в работе «Хищники и жертва: новая экология конкуренции»

- Участники могут иметь много целей (совмещать интересы разных участников, создавая цепочки ценностей)
- Кооперация добровольна
- Свойства системы – самоорганизация и доверие
- Высокий уровень автономности всех участников
- Бесшовная интеграция услуг\продуктов

## 2 уровня внешней среды





Живые существа – это долгая переменчивость. Лучший способ удостовериться, что вы живы, - проверить, любите ли вы перемены. Помните, что еда безвкусна, когда вы не голодны, результат без усилий не имеет смысла, как и радость без грусти, убеждения без неопределенности, жизнь по этическим правилам неэтична, если вы ничем не рискуете...

**Нассим Талеб**



# СТРУКТУРА ИГРЫ

Общий сценарий, детализация механик, примеры

# СТРУКТУРА ИГРОВЫХ ТАКТОВ



1. Получение заданий и стартовых продуктов.  
Выработка стратегии на основе имеющихся вводных.
2. Переговоры внутри государства
3. Производство (отправка ресурсов по итогам договорённостей)
4. Рефлексия по целям внутри команд

Процветание

Стагнация

Кризис

Чёрный  
лебедь

Такт 1

Такт 2

Такт 3

Такт 4



Продолжительность одного такта: 40 минут



# Разделение на команды

Корпорации:	Матрёшка	Инь	Дядя Сэм	Эко	Будущее
Продукт:	А	Б	В	Г	Д



3-5 человек в одной команде (корпорации)



5 корпораций в одном государстве

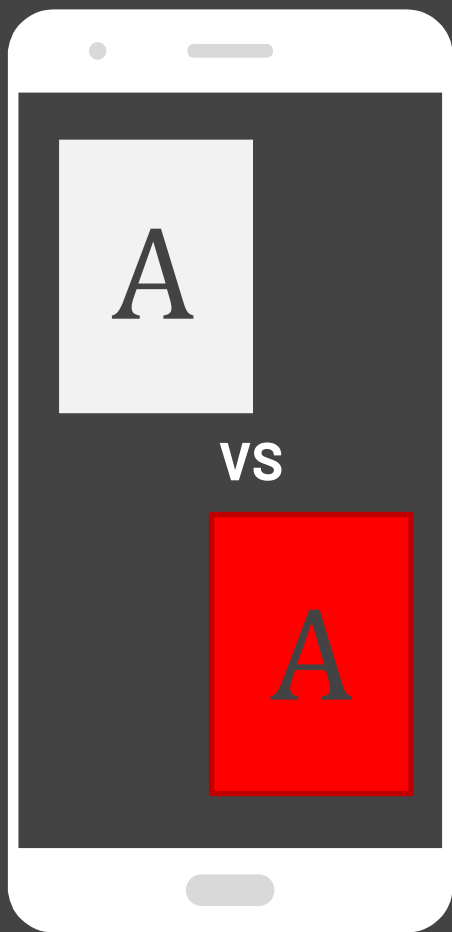
# СХЕМА ПРОИЗВОДСТВА – ОСНОВА ИГРЫ



Прежде чем рассматривать остальные элементы структуры игрового такта, обратите внимание на ключевую механику игры – замкнутый цикл производства:

Матрёшка	А
	$B+V \setminus \Gamma+D$
Инь	Б
	$V+\Gamma \setminus D+A$
Дядя Сэм	В
	$\Gamma+D \setminus A+B$
Эко	Г
	$D+A \setminus B+V$
Будущее	Д
	$A+B \setminus V+\Gamma$

каждый продукт может производиться из двух ресурсных пар на выбор (или \ или)



## ОТЛИЧИЯ КАРТ ПРОДУКТОВ



Базовые продукты	Высокотехнологичные продукты
Выдаются модератором	Производятся из продуктов других команд
Не приносят очков производства	Приносят 1 очко производства
Участвуют в производственных операциях и базовых заданиях	Участвуют в производственных операциях и любых заданиях

# ПЕРЕГОВОРЫ И ОТПРАВКА ПРОДУКТОВ



Основное время действий в такте приходится на этап переговоров и дальнейшую отправку продуктов. На этапе переговоров можно предварительно обсуждать производственный цикл, однако производить ещё ничего нельзя:



## Переговоры:

- Фиксированы по времени
- Имеют самоорганизующуюся структуру
- Не смешиваются с процессом непосредственного производства

## Отправка ресурсов:

- Происходит закрыто
- Завершает игровые действия такта (далее – технический подсчёт очков с учётом производства)

Выполнение или невыполнение договорённостей по отправке ресурсов – право каждой корпорации.



# Демо-такт

Самое время перейти к практике



# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Из роли участника игры / семинара



Основной фактор, который делает общество хрупким и порождает кризисы, – отсутствие «своей шкуры на кону». Есть люди, которые обретают антихрупкость за чужой счет, процветая (или получая выгоду) от переменчивости, колебаний и беспорядка и вынуждая других принимать риск убытков или страдать от них.

**Главное этическое правило формулируется так: не обладай антихрупкостью за счет хрупкости других.**