

# A TENGER URAI

## KÉPZÉSI AJÁNLAT A FENNTARTHATÓ FEJLŐDÉS LEHETŐSÉGEIRŐL

A harmadik évezred küszöbén egyre több szervezet döbben rá a társadalmi felelősségvállalás fontosságára. Gyarapodik a minőséget a mennyiséggel szembeállító szervezetek tábora, növekszik a környezettudatos cégek száma. Bízató kezdeményezések indulnak egy olyan világ megvalósítása felé, amelyben az ember nem csupán saját céljaira figyel, hanem a társadalmi és a természeti környezettel összhangban kíván tevékenykedni.

Ez utóbbi megvalósítását olyan fontosnak tartjuk, hogy magunk is szívesen vállalunk részt a hozzávezető munkában – a hivatásunk adta keretek között. Ennek megfelelően egy olyan játékot kínálunk most fel, mely egy izgalmas versenybe vezeti a résztvevőket, s amelynek tanulsága – a csapatmunka és a tárgyalástechnikai ismeretek mellett – új lendületet adhat a környezettudatos magatartás megszilárdítása felé.

## A TENGER URAI

**Számítógépvezérlésű az együttműködést és a versenyt ötvöző szimulációs játék a környezettudatos magatartás fejlesztése érdekében**

### Mi a játék célja és lényege?

A játékban csapatok versengenek egymással a lehető legnagyobb nyereség megszerzése érdekében. A tengerből kifogott halak eladása képezi nyereségük alapját, forrásként pedig bankszámla egyenleg, egy hajóflotta és két halászerület áll rendelkezésükre. A csapatok minden évben döntést hoznak arról, hány hajót küldenek ki a tengerre, hány új hajót vesznek más csapatoktól vagy a hajógyárból.

A játék tétje, hogy rádöbbenek-e a csapatok önmaguk és a természet hatáira, felismerik-e, mikor és miért kell a versengést együttműködésbe fordítani vagy rohamléptekben haladnak a teljes összeomlás felé a bankszámlaegyenleg növelésének reményében.



*„Ha a rovarok kipusztulnának, 50 éven belül megszűnne az élet a Földön. Ha az emberiség kihalna, 50 éven belül kivirágogna a Föld.”*

*Sir Ken Robinson*

# A TENGER URAI

## Milyen tanulságokat kínál a játék?

A játék számtalan tapasztalattal szolgál a résztvevők számára, amelyek egy része tanulsággá fordítható, más része azonban olyan fontos kérdéseket vet fel, olyan „nyílt végű” problémákra mutat rá, melyekre mindannyian keressük a választ, a megoldást. Ez a kettősség adja a játék izgalmát, dinamikáját, ez hívja elő a résztvevők rendkívüli aktivitását és ami a legfontosabb, ez biztosítja a játék tanulságainak hosszú távú hatását a résztvevők gondolkodásában, munkájában.

## Tanulási lehetőségek

### Csapatmunka

- ◆ Együttműködés a csapaton belül és a csapatok között
- ◆ Csapatszerepek felosztása
- ◆ A stratégia kidolgozásának és módosításának lehetőségei és szükségszerűsége
- ◆ A célok közös értelmezésének fontossága
- ◆ Közös döntéshozás időnyomás alatt

### Kommunikáció

- ◆ Kommunikáció a csapaton belül és a csapatok között
- ◆ A tárgyalási célok meghatározása
- ◆ A tárgyalás eszköztárának gyarapítása
- ◆ Mások meggyőzése, befolyásolása
- ◆ Meglévő kommunikációs- tárgyalási sémák átvilágítása

### Rendszergondolkodás alapjai

- ◆ A ökológiai rendszerek működésének törvényszerűségei
- ◆ Miért gyors és radikális a változás a rendszerekben?
- ◆ A növekedés korlátai

### Nyílt végű problémák, kérdések étlapja

- ◆ Fenntartható fejlődés – az emberiség legszebb álma vagy valódi lehetőség?
- ◆ Sémaváltások, melyek szükségesek a környezetünkkel és az egymással való együttéléshez
- ◆ Összegegyeztető-e a profit és az ökológia?
- ◆ Meg tudjuk-e oldani konfliktusainkat vagy a „Föld visszavág”?
- ◆ Segíthet-e a technológia az ökológiai problémák megoldásában?
- ◆ A legrosszabb szcenárió - Milyen viselkedés várható egy rendszer összeomlása után - van-e kiút?

## Milyen résztvevői kör számára hasznos a játék?

- ◆ Javasoljuk cégeknek és együttműködő partnereiknek olyan alkalmakra, amikor együttműködésüket akarják fejleszteni.
- ◆ Cégen belül, amikor az egységeken belüli verseny-együttműködés szituációt akarják fejleszteni.
- ◆ Cégen belül, amikor a környezettudatos gondolkodásmódot akarják fejleszteni.
- ◆ Olyan szervezeteknek, akik üzleti folyamatokat, szervezetek együttműködését „karmesterként” kívánják menedzselni.
- ◆ Szervezeteknek, akik tartalommal akarják feltölteni a ma méltán divatos „társadalmi felelősségvállalás” kereteit.

## Szponzorálási lehetőség

Környezettudatos szervezetek szponzorálás révén lehetővé tehetik, hogy oktatási intézményekben, középiskolákban, szakközépiskolákban díjtalanul lejátszhassuk a játékot és terjeszthessük a fenntartható fejlődés gondolatát.

A szimulációs játék része a Pécsi Tudományegyetem Közgazdaságtudományi Karán az Ökomarketing tantárgynak.

## A játék keretei

Létszám: 6-30 fő.

Minimális időkeret: 4 óra, amely tartalmazza a játék lejátszását, megbeszélését, a játék kötését a gyakorlathoz.

Helyszükséglet: Nagy méretű terem, amelyben a csapatok kényelmesen elhelyezkedhetnek és tárgyalhatnak külön-külön vagy együtt is.

További felvilágosítás a képzéssel kapcsolatban:

[forlong@t-online.hu](mailto:forlong@t-online.hu)

## A képzés moderátorai

Héder Sándor - mérnök, tréner, címzetes egyetemi docens

Sipos Tünde - tanár, tréner, phd hallgató