

## 企業團隊課程 武士遊戲 The Samurai Game

### 尊嚴 領導力 誠信 溝通 團隊 榮譽



#### 介紹

武士遊戲®為一個領導力與團隊發展的模擬遊戲。全球已有超過數萬人透過企業或個人訓練，以及學校內的領導力培訓課程參與過。它是在1977年由得獎作家喬治雷納先生（George Leonard）所創造的，同時是版權註冊的活動，且為 Leonard 家族信託基金會所擁有。它是目前對大眾、學校和企業所開放的模擬遊戲中最有啟發與挑戰性的遊戲之一，目前全球只有100多人被授權可以帶領此遊戲，善群管理顧問有限公司總經理兼首席專業教練 Caroline Su 是其中之一。

#### 內容

武士遊戲®的參與者會跨越心理上的一條界線，並踏進一個全然陌生的模擬境界，進入到古時候的日本武士時代。參與者們會形成兩個軍隊，跟他們的隊友及對手進行象徵性的作戰，且最後達到此模擬的結束。這些戰役會要求參與者運用資源、果斷、榮譽、尊嚴、誠信、尊重、同理心及個人承諾。活動進行的速度很快，且無法預測，而結果是全然未知的。每一場武士遊戲®都不同，因此每次學習到的體驗都會是獨特的。雖然在武士遊戲®進行中不會有太多的肢體接觸，但會要求參與者進行團隊合作及保有中心之道。參與者會被鼓勵去用勇氣及決心喚出他們的武士精神。

#### 為何參與武士遊戲

武士遊戲能加深個人及企業的覺察力、領導力、及團隊凝聚力。遊戲中會呈現出一連串扣人心弦且無法預料的狀況，並會反映出職場上的壓力、組織動能及政爭、競爭、日常個人及家庭生活，並模擬了在商業、教育和生活中的不確定性與變化。它呈現出我們如何回應生活的壓力，同時也能讓參與者去探索他們用誠信、尊嚴和榮譽去追求目標和結果的意願。武士遊戲邀請參與者去誠實的觀察自己，並反映：

1. 我是否願意有誠信且果斷地採取行動，以至於我可以得到我說我想要得到的結果？
2. 我的人生及成就是依循什麼原則及核心價值？
3. 當我面對不確定性及壓力時，我是如何運作的？

## 目的

- 將參與者置於陌生的人際關係及管理的情境中。透過此觀點，參與者能更清晰的理解他們自有的習慣模式。
- 在一個要求榮譽、尊嚴、及誠信的環境下創造出強烈的競爭體驗。
- 提供一個環境讓團隊及個人在沒人監督下，展現出誠信，在混亂中支持彼此，且做出承諾，雖然不確定是否能成功。
- 創造出一個情境讓參與者深刻的察覺到人生的美好及價值。
- 讓參與者有機會去檢視得與失。
- 讓參與者察覺在他們內心深處中那個會使他們放棄，或不願意讓自己不舒服的東西是甚麼
- 深化參與者對感受、信念和行動交互作用的覺知力。

## 結果

遊戲之後你將有時間反思和回顧整日所發生的事，包括你參與遊戲的方式。在反思和總結的時候你將會被要求直接連結你自己的願景以及對未來的渴望，你會樂在學習和練習那些對生活與學習都很重要的活動中，你會聽到個人與團隊的領悟，同時得到彼此的經驗，以此你將發展出對成功的新洞見、行動和承諾。將這些銘記在心，你將能最大化你的學習，遠超過一些只能在書上讀到的理論，並會有以下體驗：

- 體驗對自己及對團隊忠誠的兩難。每一位參與者必須要對此兩難做出決定。
- 體驗承諾於百分百的投入，且堅持到結束。
- 得以洞察人是如何做出決定，且如何為所做出的決定負責。
- 體驗一個人的個人誠信是如何被挑戰及測試。
- 體驗無論如何全然的且無條件的被支持。
- 透過象徵性的死亡過程，體驗被尊重，欣賞，及關懷；無論在競爭的過程是輸或是贏。
- 體驗身為一位領導者，需全然的承諾於為他人負責任時所體驗的恐懼，興奮，及痛楚。
- 體驗團隊凝聚力及團隊共同願景的力量。
- 發掘是何事讓人分心，以至於不斷的找藉口來不全然的活出自我。
- 洞察那些或許會阻礙參與者成功及得到滿足的習慣性行為模式。

## 適用對象

企業中每一位員工皆適合參加此課程，特別推薦中高階主管與員工一起參與，課程結束後，每位參與學員可以得到武士遊戲證書一張。

更多詳細的介紹，可以參考此網站 [The Samurai Game](#)

