

## 在虚拟世界学习企业战略 新大商学院借电玩锻炼学生应对能力

PUBLISHED ON APRIL 6, 2016

胡洁梅 报道 ohkm@sph.com.sg

几组年轻人围坐在电脑前，在虚拟世界斗智斗谋，展开开疆拓土的任务。别以为他们是电玩游戏家，这群就读新加坡管理大学的学生正利用课堂时间，借助战略游戏理解企业环境的多变性。

这套《北疆拓土》（Co-Founders of the North）的游戏是由新大卓越教学中心开发，作为一种辅助学习工具，让学生在应用中应用所学的企业战略概念。

目前，商学院的“战略转变与转型管理”“企业战略管理”单元，以及大学基础单元“应对企业环境的 VUCA”（Volatile, Uncertain, Complex, Ambiguous，意指变幻莫测、无常、复杂与不明确性）都会融入这段“电玩时段”。

### 不确定元素反映现实环境

学生得在虚拟世界的岛屿建造不同建筑，累积分数，积分最多就是赢家。各组须分析如何有效地利用所获的虚拟金币做投资，争取资源完成最多建筑。每栋建筑通常需要几组玩家的共同投资才能完工，参与建设的队伍会按投资比例获得相应的积分和金币。各组也可摧毁其他玩家的建筑，增添游戏的竞争性。游戏也设聊天室让玩家能与其他组交换信息谋略。

负责“应对 VUCA”这门课的讲师萨穆雅受访时说：“这门课分 13 周进行教学，一般会在第 10 周让学生利用游戏，应用并反思已学的知识。游戏旨在创造实际企业环境的竞争和多变性，锻炼学生决定和应变策略的能力。”

她指出，这是一项多组进行的游戏，各组以轮流方式开展游戏，因此每走一步都会影响对手。为反映实际环境的不确定因素，游戏进行期间有时还会出现‘地震’这类情况，影响各组的建筑进度。虚拟游戏的金币代表资源，积累的分数象征能力。

一些学生会采取先赚金币的策略，有些则快速展开建筑工程，也有采取和其他对手结盟联合防止其他组取分的策略。每一步都经一番考量，萨穆雅在每堂课后会都会与学生讨论，引发他们反思策略背后的学问。学生也更加积极参与讨论。

### 游戏教学让学生融会贯通

新大会计系四年级学生陈玮良（26 岁）说：“VUCA 的概念比较抽象，线上游戏让我们以生动的形式去理解并应用理论。”

**Publication: Lianhe Zaobao**

**Date: 6 April 2016**

**Headline: Mastering strategic management in a virtual world, SMU LKCSB builds students' coping skills through computer game**

商学系四年级学生斯莉西蒂（22岁）认为，以游戏形式巩固所学相当新颖，由于在游戏时得和组员达成共识，因此也培养他们的协作能力。

新大战略管理助理教授耿雪松也是其中一名利用游戏教学的讲师。他说，之前单是使用案例分析（case study）让学生应用课堂知识时，总感觉学生会倾向于提供既定的答案。

“我们因此想通过一种比较开放（open-ended）的形式让学生应用所学。例如，让学生了解核心竞争力和竞争优势时，它是一种动态的概念，你看竞争者怎么变，你就得怎么变，并没有既定的正确答案。学生在进行战略游戏时，会自然地内化所学并应用的理论，寓教于乐。”

这类游戏是新大学习资源的一部分。卓越教学中心自2006年成立，旨在根据个别课程的需求开发生动的数码学习工具，同时也会向学生讲师收集反馈。它在过去三年开发约10项游戏和应用软件，一些应用软件也在国际教育奖项中获得肯定。