

Стратегическо-изобретательская (диверсионная) игра

# Ключи от Трои

Защита своих ресурсов и  
контроль ресурсов конкурента

*Как изящно победить конкурента*



АС ТРИЗ  
[www.astriz.ru](http://www.astriz.ru)



Алексей ЩИННИКОВ

\*  
Деловая игра

по ТРИЗ-диверсионному подходу

# Ключи от Трои



ДЕЛОВАЯ ИГРА "Ключи от Трои"  
2017

# Алексей Щинников

- Руководитель Саратовской Научной Школы ТРИЗ (АС ТРИЗ).
- Профессиональный медиатор и тренер медиации.
- Разработчик методов изобретательства:

## Конфликторинг

01

Технология системно-интегративных переговоров и решения конфликтов научным способом.

02

## Кларифика

16 моделей технического противоречия вместо известных ТП-1 и ТП-2.

## Гарпун

03

Графический алгоритм решения проблем (универсальный).

04

## Гибридизация

Логические характеристики объединения систем (логический аналог ЗРТС).

## Конструктор изобретательских задач

05

Изобретение изобретательских задач.

06

## Волшебный оператор

Функции волшебных вещей и поиск аналогов в жизни.

И другие...





## Миссия игры

Помочь развитию понятийного мышления, включающего:

- **Понимание** внутреннего содержания ситуации, явления или объекта.
- **Понимание причинно-следственных связей.** Понимание последствий конкретных действий и понимание причин явлений. Прогнозирование следствий.
- **Системно-диалектичное понимание ситуации полностью во всех её деталях и взаимосвязях.** Умение систематизировать информацию и строить целостную картину ситуации. Видеть реакции связанных систем.





Значительная часть предпринимателей или руководителей крупных предприятий ведет борьбу силовым способом: снижает цены, использует нечестные приёмы административного давления и т.п.

Идеально, когда конкурент САМ передаёт контроль за своими ресурсами Вам, считая это выгодой для себя, а еще лучше, когда **действительно** это законно и выгодно конкуренту.

Примером **потерь собственных ресурсов** в конкурентной борьбе является стратегия греческих полководцев, выбравших прямое вооруженное столкновение с конкурентом.

За 10 лет они потеряли значительную часть армии и большинство военачальников.

И только идея хитроумного Одиссея решила проблему. «Троянский конь» - это ключ от города, и всего лишь один из приёмов, который есть в ТРИЗ.

Игроки получают «табун троянских коней» - несколько десятков приёмов разрешения противоречий.



В игре моделируется борьба с конкурентом за ресурсы, определенные сюжетом игры.

Сюжет **обучающей** версии основан на эпической поэме Гомера «Илиада», в которой описаны события Троянской войны.

Главная цель игры – обучение командной постановке задачи в виде модели конфликта и её решение с помощью изобретательских приёмов ТРИЗ.



Чтобы победить в конкурентной борьбе нужно «поставить» изобретательскую задачу: **необходимо достичь цель без помехи и в определённых ограничениях**

После чего применить **специальные хитроумные приёмы** решения задачи.



**Задача «Троя».** Древнегреческая эпическая поэма «Илиада» повествует о войне за город Троию между троянцами и греками. Бои происходили за ворота (средство регулирования прохода в город). Функция ворот – регулировать вход и выход людей. Состояние открытых ворот позволяло грекам войти в город. Это было их целью. Захват ресурсов города и жителей – это следующая цель, надцель. Сюжет «Илиады» иллюстрирует конфликт систем ради ресурсов. Противниками греков были троянцы, которые ожесточенно защищались, нанося большой ущерб завоевателям. Война за ворота длилась 10 лет, пока хитроумный Одиссей не придумал способ их открыть без сопротивления троянцев.

Идея Одиссея была в преподнесении в дар богам деревянного коня, оставленного на берегу моря и содержащего внутри греческий «спецназ» (ТРИЗ-приём «Матрёшка»). Троянцы этого коня **сами** (ИКР) втащили в город. Задача «Троя» является учебной. Представьте себя на месте Одиссея. Постарайтесь найти решение конфликта исходя из условий времени древней Греции.

### **Модель конфликта в системе:**

1. Если ворота открыть, то греки войдут в город, но троянцы атакуют греков в городе.
2. Если ворота закрыть, то троянцы не атакуют греков в городе, но греки не войдут в город.

*Ворота должны быть открытыми, чтобы греки вошли в город, и ворота должны быть закрытыми, чтобы троянцы не атаквали греков в городе.*

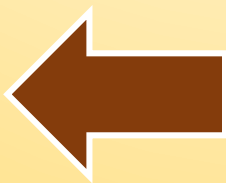
«Греки» используют приёмы ТРИЗ для получения других идей решения, кроме «троянского коня».

«Троянцы» с помощью приёмов ищут «хитрые» способы победы над греками.



## Идеальный конечный результат (ИКР)

Троянцы САМИ открывают ворота.  
Нет... они сами пропускают греков и  
не защищаются!

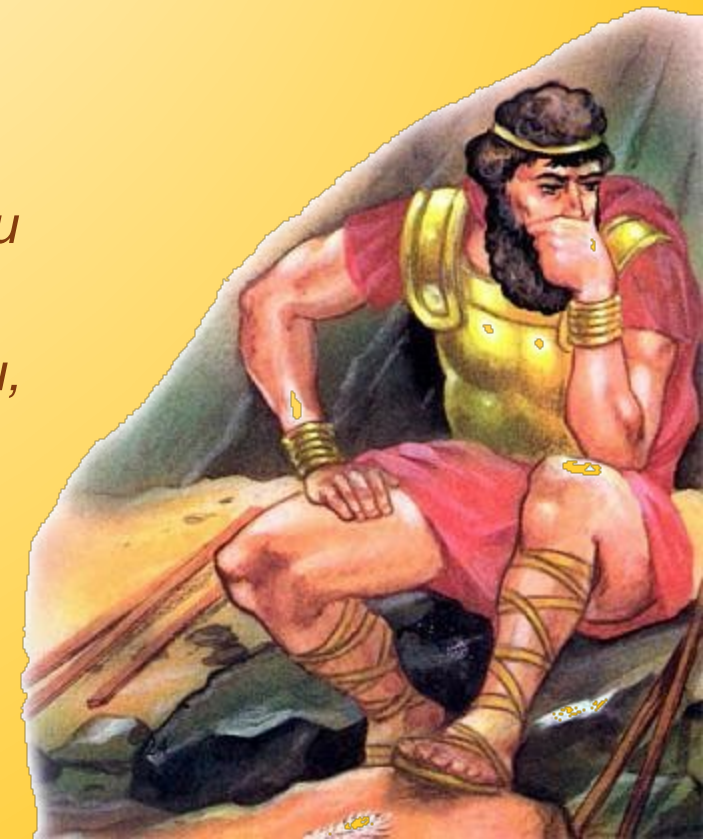


## Тупик

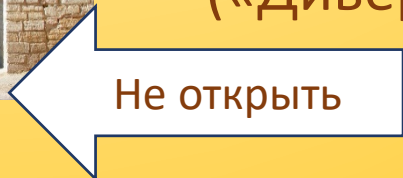
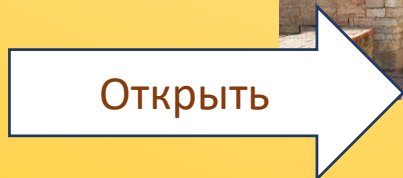
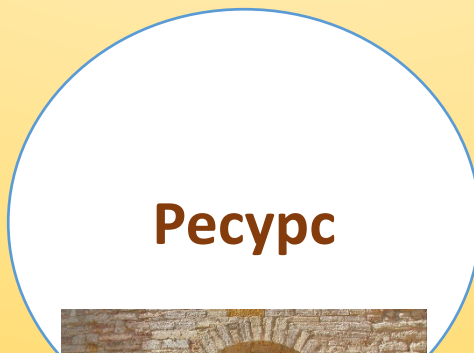
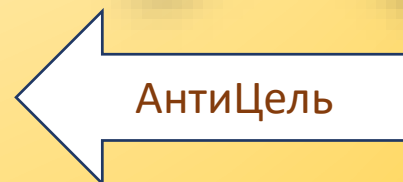
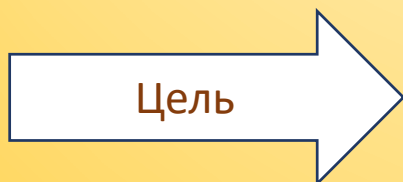
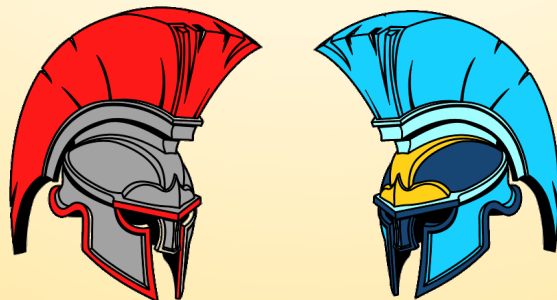
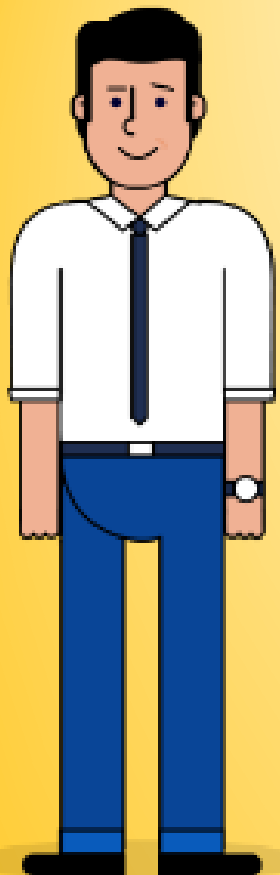
*Ворота должны быть открытыми, чтобы греки вошли в город, и ворота должны быть закрытыми, чтобы троянцы не атаковали греков в городе.*



Одиссей



# Предводители



«Греческий» предводитель формулирует Цель (физический ресурс конкурента)

«Троянский» предводитель формулирует АнтиЦель («Диверсионную» Цель)



# Команда «Греки»

от лица компании

# Команда «Троянцы»

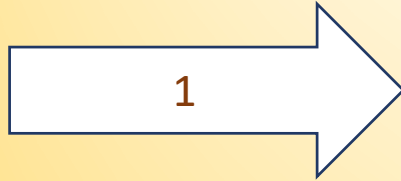
от лица конкурента

## Игра

### Изобретательская задача



Ворота



1

Предлагает идею захвата Трои



2

Предлагает идею захвата Трои



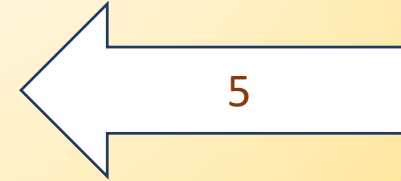
3

Предлагает идею захвата Трои



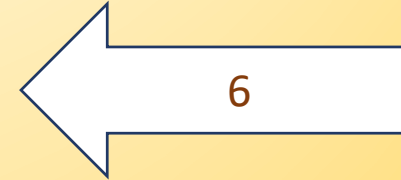
4

Предлагает идею захвата Трои



5

Предлагает идею защиты Трои



6

Предлагает идею защиты Трои



7

Предлагает идею защиты Трои



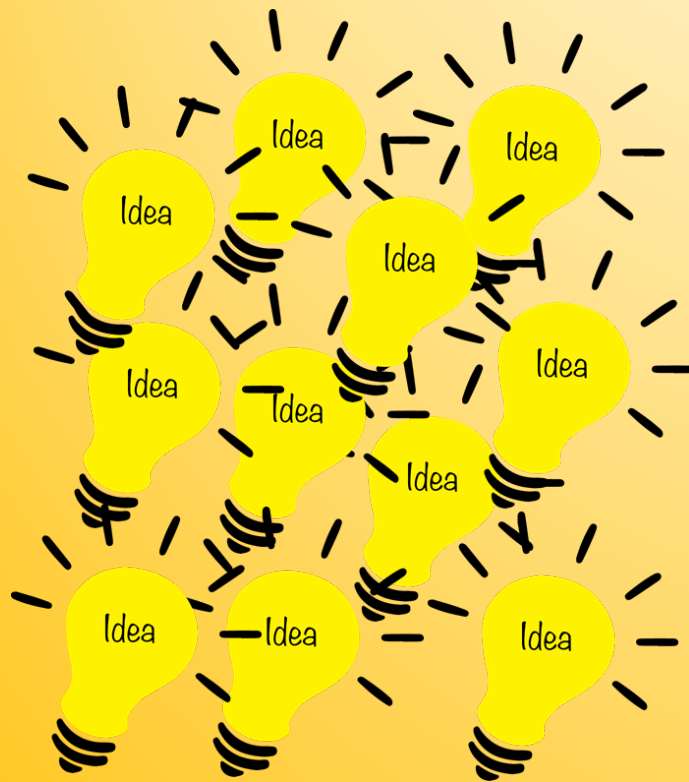
8

Предлагает идею защиты Трои



# Используя изобретательские приёмы ТРИЗ

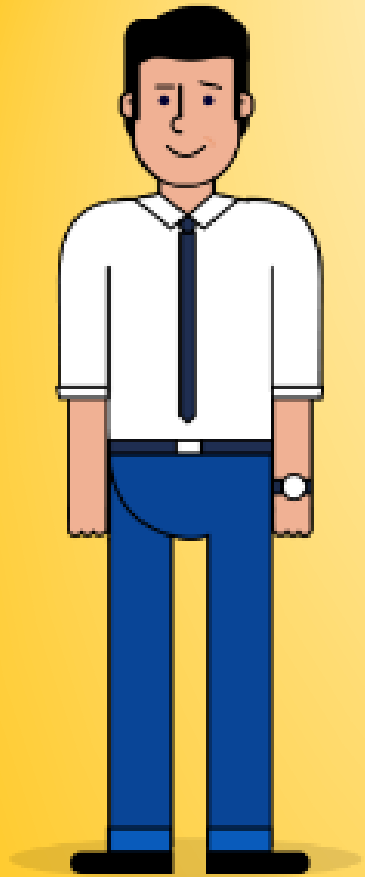
Команды получают идеи  
достижения цели и антицели



30 приёмов

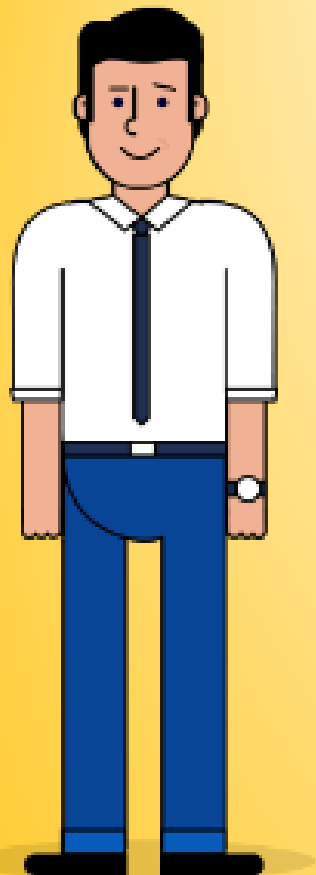


В итоге происходит  
сборка идей в одну или  
несколько концепций  
решения



Предводители по очереди озвучивают свои концепции.

Команды делают ответные ходы: **критикуют концепции противника**. Это вторичные задачи, которые игроки должны решить для усиления концепции.



Полученные концепции оцениваются и определяется команда, которая получила наилучшую концепцию победы над конкурентом





# Оценка концепции по пятибалльной шкале

1. Цель достигнута?
2. Затраты допустимы?
3. Нет ли вторичных проблем?

Задача команд предложить такую концепцию победы, чтобы игроки другой команды не смогли «отбить» атаку. То есть решение конфликта должно быть настолько проработанным, что и возразить нечего.



# 1

## Соберите и объедините информацию в единую информационную систему

1



О нежелательных, незадействованных и полезных объектах системы

2



О производных объектах внутри системы

3



О свойствах и функциях объектов системы

4



Об энергии объектов и окружающей среды

5



О связях и взаимодействиях между объектами в системе



II

## Достигните цель во времени

1



Выполнив что-то заранее или заранее расположив объекты

2



Выполнив что-то после основного действия

3



Используя или создав паузы между действиями

4



Ускорив что-то или проскочив что-то опасное

5



Замедлив что-то, увеличив положительное воздействие





## Достигните цель в пространстве

1



В другом измерении (точка-линия-  
площадь-объём, над-перед-под-за,  
наклон)

2



Сделав объекты или процессы  
асимметрично (не соразмерно)

3



Вложив одно в другое; прохождение  
одного через другое («Матрёшка»)

4



Выполнив что-то за пределами системы

5



Сосредоточив что-то в локальном месте



# IV

## Достигните цель в структуре

1



Удалив что-то, передав другим объектам функции удаленного

2



Раздробив, сегментировав, разделив что-то на части, сделав разборным

3



Объединив два и более объектов или процессов в систему. Получите системный эффект

4



Используя посредника, постоянного или временного (легкоудаляемого)

5



Введя в объекты или процессы защиту. Иммунитет. Вакцинация



# V

## Достигните цель изменяя условия

1



Увеличив или уменьшив параметры объектов (в том числе до предела)

2



Изолировав, оградив систему от нежелательного воздействия

3



Улучшив управляемость чем-то

4



Заменяв что-то механическое оптическим, аудио, химическим, «запаховым», электро-, магнитным

5



Сделайте что-то динамичным (подстраиваемым), подвижным



V

Достигните цель изменяя условия

6



Выполнив что-то частично

7



Используя пустоту или пористость

8



Замаскировав что-то, сделав невидимым или прозрачным

9



Используя копии или что-то одноразовое

10



Выполнив что-то наоборот: «шиворот навыворот», «вверх ногами», «подвижное-неподвижное»





## Практическая польза игры:

В игре используется диалектический подход к решению задач бизнеса.

Ситуация рассматривается как со стороны организации, так и со стороны конкурента.

Такой подход позволяет увидеть слабые стороны не только своей организации, но и понять, как конкурент может сыграть в реальности.

После чего можно усилить свою организацию на основе полученных идей.



АС ТРИЗ

Набор инструментов технологии  
«Архитектура Событий ТРИЗ»



Whatsapp, Viber +7 927 059 71 78  
shinnikov@rambler.ru  
Группа vkontakte [vk.com/saratovtriz](https://vk.com/saratovtriz)  
Сайт [astriz.ru](http://astriz.ru)

