

HET AWICO-SPEL

Algemene inleiding

Het AWICO-spel beoogt een integratie van twee typen bedrijfsspelen, nl. het instructiespel en het zgn. „top-management-game”. Bij de eerste soort spelen ligt de klemtoon op het instructieve karakter. Men tracht de deelnemers aan het spel te overtuigen van de voordelen van het toepassen van bepaalde beslissingsregels. Het instructieve element bij de tweede soort spelen is beperkt. De belangrijkste reden hiervan is de onzekerheid ten aanzien van de uitkomst van bepaalde beslissingen, omdat deze mede wordt beïnvloed door de beslissingen van de andere (concurrerende) bedrijven. Het AWICO-spel tracht het bezwaar van het „top-management-game” te ondervangen door twee leidinggevende niveaus te creëren. Hierbij wordt er van uitgegaan, dat een deel van de genoemde onzekerheid op het eerste niveau zal worden omgezet in zgn. zekerheidsequivalenten. Uitgaande van de daardoor ontstane „zekere” situatie worden op het tweede niveau (m.n. bij de productieplanning) in het spel een aantal instructie-elementen ingebouwd.

Een ander voordeel van het creëren van twee niveaus is, dat hiermee de relatie tussen de communicatie en het nemen van beslissingen expliciet (als leerelement) aan de orde kan worden gesteld. Om dit door ons zeer belangrijk geachte leerelement duidelijk naar voren te brengen zijn twee varianten van het spel ontwikkeld. In de eerste variant AWICO I vindt de gegevensuitwisseling voornamelijk plaats tijdens een vergadering van directie en functionarissen op het tweede niveau. In de tweede variant AWICO II vindt de gegevensuitwisseling uitsluitend schriftelijk plaats. Bovendien is hier de uitwisseling van gegevens tussen de functionarissen op het tweede niveau alleen mogelijk via de directie.

De delegatie van bevoegdheden is in beide varianten dezelfde. Hierdoor is het mogelijk, indien met beide varianten een voldoende aantal malen is gespeeld, te toetsen of er significante verschillen tussen de uitkomsten van beide spelen bestaan tengevolge van een verschil in de wijze van gegevensuitwisseling. De delegatie van bevoegdheden vindt plaats door de functionarissen op het tweede niveau zelfstandig bepaalde beslissingen te laten nemen. De overdracht geschiedt door middel van procedures die de functionarissen op het tweede niveau moeten hanteren voor het nemen van beslissingen. De combinatie van beslissingsregels en gegevensuitwisseling bepaalt voor een belangrijk deel de inhoud van de ingebouwde leereffecten.

In het voorgaande zijn de begrippen instructie- en leerelement door elkaar gebruikt. Het onderscheid tussen beide is naar onze mening gradueel en hangt af van de kwaliteit van de deelnemers en van de wijze waarop het spel wordt gespeeld. Van instructie is sprake, zodra de spelers tijdens het spel of na afloop ervan moet worden gewezen op het bestaan van andere, betere, beslissingsregels en/of rekentechnieken dan zij hebben toegepast. Van leren is sprake, indien de deelnemers aan het spel tijdens het spelen constateren, dat veranderingen in de beslissingsregels en/of rekentechnieken tot betere resultaten leiden. Deze mogelijkheden tot wijziging en het daardoor verkrijgen van betere resultaten zijn in dit spel expliciet opgenomen.

De spelregels zijn voor de beide varianten (AWICO I en II) identiek, voorzover het de paragrafen 1 t/m 3.2 betreft.