

吐槽组织病

1. 游戏目的

以吐槽的形式，幽默的方式说出我们常见却忽视的组织病。

2. 游戏背景

所谓大企业病，就是企业长大以后的官僚化，用现在流行的一个词语来描述，就是“内卷”。这些官僚的形态可以描述为四类——部门墙、隔热层、流程桶、指标真空罩。这些现象，真正在企业待过一段时间的人应该都有感觉。

（1）部门墙——横向协调困难，调不动资源。每个部门只做一亩三分地的事，多走半步也不愿意，自己的事情又越做越少，部门之间出现了一堵堵厚厚的墙；

（2）隔热层——纵向沟通阻滞，说不清授权。上级要么迷恋权力，要么不敢授权，由于上下级权力分配没有说清楚，市场的信息上不去，上级的决策下不来，老板被“困死”在办公室里。

（3）流程桶——流程环节无限复杂，一个节点停滞，整个链条停滞。越有流程效率越低，流程里的每个节点变成了更大的官僚。

（4）指标真空罩——就是说虽然分解了 KPI，但这些 KPI 与公司战略没有多大关系，反而变成了每个人保护自己的真空罩，一句“我已经完成了我的工作”就万事大吉。

所有这些官僚主义，都让企业内员工的创造力和各类资源被封死，无法创造价值。这些内卷，所有人都能感觉到，但老板们一定是最痛的，所以他们会走向组织转型。

3. 游戏规则

（1）安排好工作人员，并分配任务。

（2）全体工作人员提前到达会场就位准备。

（3）时间到，由主持人上台进行热场发言并进行活动解说。

（4）参与活动的同学自由结组开始就自己了解的组织（不限企业）吐槽，内容围绕组织氛围、组织问题、领导行为、管理制度等，但要求用语文明。

（5）主持人上台，邀请各位同学将自己的见解一一发表出来，评委根据发

言内容进行打分。

(6) 打分完毕，由主持人公布得分结果，并颁布一二三等奖。