

ЭМПИРИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТА ОБУЧЕНИЯ УСТОЙЧИВОМУ РАЗВИТИЮ И ESG В КОРПОРАТИВНОЙ СРЕДЕ

Хомякова В.А.¹

Научный руководитель – преподаватель практики Орлова-Горская О.О.¹

¹Университет ИТМО

khomyakovaviola@yandex.ru

Введение

Несмотря на то, что повестка устойчивого развития (УР) не теряет своей актуальности для российского бизнеса, большинство компаний в настоящее время находятся на начальных или промежуточных стадиях ESG-зрелости, для которых характерны фрагментарные усилия, без системной интеграции аспектов УР в стратегические и операционные процессы [1]. Особо уязвимым элементом ESG-трансформации остаётся человеческий фактор: низкая вовлечённость сотрудников, ограниченность компетенций и отсутствие внутреннего запроса на изменения [1; 2].

В этих условиях формирование зрелых ESG-практик становится невозможным без обучения и вовлечения сотрудников различных уровней и функциональных подразделений. На высоких стадиях зрелости участие широкого круга работников – обязательное условие эффективности трансформации, тогда как концентрация ESG-функций в отдельных подразделениях со временем начинает сдерживать системные изменения. Повестка УР по своей природе межфункциональна и требует внутренних преобразований, охватывающих ценности, поведение и ежедневные практики всех сотрудников [3].

Таким образом, возрастает роль корпоративного обучения как инструмента поддержки ESG-трансформации. Особый интерес представляют интерактивные и игровые форматы, позволяющие перейти от абстрактного обсуждения устойчивого развития к моделированию конкретных управленческих ситуаций, дилемм и решений [4]. Деловые игры потенциально способны не только повышать уровень знаний сотрудников, но и влиять на их установки, мотивацию и готовность учитывать ESG-факторы в профессиональной деятельности [5].

При этом эмпирических исследований, оценивающих как реальный образовательный и поведенческий эффект таких форматов в корпоративной среде, так и его устойчивость в кратко- и среднесрочной перспективе, по-прежнему недостаточно, особенно в отечественной научной литературе. Существующий исследовательский пробел, в совокупности с переходом российских компаний к более зрелым стадиям ESG-трансформации, обуславливает актуальность исследования, направленного на эмпирическую оценку потенциала деловой игры как инструмента корпоративного обучения, основанную на анализе краткосрочных и среднесрочных изменений в знаниях, установках и поведенческих намерениях сотрудников.

Основная часть

В рамках исследования была разработана и эмпирически апробирована корпоративная деловая игра по теме УР. Игра ориентирована на формирование базового понимания ESG-принципов и вовлечение сотрудников в обсуждение управленческих решений и дилемм, связанных с экологическими, социальными и управленческими аспектами деятельности компании. Содержание игры составлено с опорой на актуальные стандарты и методические рекомендации в области УР и ESG.

Эмпирическая апробация игры проводилась на базе компании из сферы гостиничного бизнеса и была реализована в формате квазиэксперимента с экспериментальной и контрольной группами, сформированными из сотрудников отелей одной сети, расположенных в разных городах. В состав экспериментальной группы вошли работники из Санкт-Петербурга, принимавшие очное участие в игре, в то время как на членов контрольной группы игрового воздействия не оказывалось.

Для отслеживания динамики изменений в уровне знаний, мотивации и поведенческих установок у участников обеих групп проводились измерения до и после игровой интервенции с использованием пре- и пост-тестов, составленных на основе модели Киркпатрика, предполагающей последовательный анализ результатов обучения на нескольких уровнях. Первый пост-тест осуществлялся непосредственно после игровой сессии и позволял зафиксировать краткосрочные изменения, тогда как второй пост-тест, проводимый через один месяц, был направлен на оценку устойчивости выявленных эффектов во времени.

В качестве метода обработки данных был применен сравнительный анализ результатов пре- и пост-тестов в обеих группах. Такой подход позволил оценить не только наличие образовательного и мотивационного эффекта деловой игры, но и его относительную выраженность по сравнению с контрольной группой, а также проследить динамику изменений в кратко- и среднесрочной перспективе.

Выводы

По результатам апробации были зафиксированы положительные изменения в уровне знаний, ценностных установках и поведенческих намерениях участников экспериментальной группы по сравнению с контрольной, что свидетельствует о наличии образовательного и мотивационного эффекта игры. Полученные данные подтверждают эффективность деловой игры как инструмента обучения УР и ESG, способного оказывать влияние не только в краткосрочной, но и в среднесрочной перспективе. По итогам анализа были сформулированы рекомендации по применению деловых игр в практике корпоративного обучения и сопровождения ESG-трансформации компаний.

Литература

1. Дубовицкая Е. В., Клемина Н. В., Морозова Я. А., Ракитин А. А., Опанасенко А. С., Барсукова М. В. Корпоративное управление и ESG-трансформация российских компаний : отчет / Центр устойчивого развития Школы управления СКОЛКОВО, Stanton Chase. Москва, 2022. 85 с. URL: https://sk.skolkovo.ru/storage/file_storage/ce3ed02f-e360-4725-aabc-3ee3adc688de/SKOLKVO&SC_report_Corporate-Governance-and-ESG-Transformation_2022.pdf (дата обращения: 22.10.2025).
2. ESG в российском бизнесе: влияние новых условий // Сбер. Октябрь 2022 [Электронный ресурс]. URL: https://sber.pro/bcp-laika-public/ESG_opros_2610_9c34964c5c.pdf (дата обращения: 22.10.2025).
3. Russello P. Embedding Sustainability in Organizational Culture through Employee Engagement: a Maturity Model. Politecnico di Milano, 2023. URL: https://www.politesi.polimi.it/retrieve/0d358c0e-9f25-40a3-8f64-e78df5ffeada/2023_12_Russello_Executive%20Summary_02.pdf (дата обращения: 22.10.2025).
4. Scurati, G. W., Kwok, S. Y., Ferrise, F., & Bertoni, M. (2023). A study on the potential of game based learning for sustainability education. Proceedings of the Design Society, 3, 415–424. <https://doi.org/10.1017/pds.2023.42>
5. Markopoulos, E., Ramirez, A. V., Markopoulos, P., & Vanharanta, H. (2022). Gamification in a Democratic Pro-Environmental Behaviour Model towards achieving effective ESG corporate strategies. AHFE International. <https://doi.org/10.54941/ahfe1001512>