

<<企业游戏>>

图书基本信息

书名：<<企业游戏>>

13位ISBN编号：9787801703491

10位ISBN编号：7801703499

出版时间：2005-1

出版时间：当代中国出版社

作者：郭梓林

页数：251

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## &lt;&lt;企业游戏&gt;&gt;

## 内容概要

《企业游戏》是一个企业游戏参与者的所见、所闻、所思、所想，具有很强的真实性和感染力。书中不乏闪光的思想和独到的观察，令人回味无穷。

——张曙光，著名经济学家 梓林是一个广博之人，又有弄墨之好。

《企业游戏》是他第一部系统之作，写作过程也系统了他的思想。

擅言者不宪法妙语连珠，立言者难在串珠之苦，这《企业游戏：近距离文化观察（彩色插图本）》属于后者。

因此，他很有可能成为第一个著作等身的中国企业人。

——方向明，资深传媒人 《企业游戏——近距离文化观察》书中，郭梓林先生谈及企业管理的成败问题，用诙谐幽默的笔触完成了他多年来对企业文化研究的心结，用自己的创作告诉我们一幅幅图画和心语，亦如达文波特所著的《商业思维》一书中指出的那样，企业家写书是“在企业运作背景下对企业与文化关系进行通俗诠释和解说，并编入书中供他人了解”。

在这一点上，郭梓林先生做到了。

在《企业游戏——近距离文化观察》一书中，郭梓林先生对人企合作、分工管理、资本经营以及人力资源等方面均有所涉及，把文化作为企业运营的社会权利要素，把利益冲突与价值冲突，制度建设与制度创新，利己和利他，把员工利益与企业管理直接导致的责、权、利不可避免的矛盾描绘得淋漓尽致。

也许，企业家真正的用心在于培养人们一种超越常规的思维和实践，用创新把人们的眼球吸引到了第一线，用“博弈均衡”原理与我们大家一同玩了一场企业利润与人性成长的5分钟游戏。

在企业运营中，任何处于在岗人员都应该明白“企业文化”所包含的底蕴，在内部刊物中，在备忘录中，在商业谈判中，在职工聚会中，甚至在私人谈话中都可以发现“企业文化”贯彻在其中。

尽管在历史上许多企业家都一再提倡企业文化，呼吁尊重职工个体权利，几乎成为每一企业经营者和所有者都认同的观念，但真正列入公司信条的并不多见。

尽管这种企业文化对于每一位员工心灵刻录需要很长时间，尽管任何一家公司对企业文化并无专利权，但是，一旦你能做到这一点，你所经营的企业在任何一方面都将受益无穷，那就是尊重人文，提倡人本，用一种企业大多数员工认同的文化和交流方式，作为共同处事的原则。

正是这些简单、平常的道理，郭梓林先生使用了清新明快的笔调，构成中国特有的企业文化中成功经验的总结，并将之提升到时代背景下可能是我们最缺乏的企业经营理念和文化流行色彩，以一种轻松易懂的风格写作、紧贴时代精神话语让我们懂得了企业经营中的体验，而这个体验才是未来激励中国产生较好战略管理模式的资源。

今天，我们有幸体验到了一个在商海十余载的民营企业家的的心声，不管是正面、负面的体验，其价值远远大于目前为止还留在书本上或者课堂上的东西。

在这个意义上，我们要对郭梓林先生所进行的游戏式的企业文化的观察抱着赞许的态度：“当所有的人都在说你好话的时候，换句话说，我说重一点，不然你记不住啊！”

## <<企业游戏>>

### 作者简介

郭梓林，生肖，属鸡；做事，属牛；写作，属兔；为人，属马；心气，属龙。

泄世：学、农、兵、工、学、官、商、学。

身份：科瑞集团创始人之一，常务董事、副总裁。

北京大学历史文化资源研究所研究员、副所长。

著述：《商海拾贝》、《企业游戏——近距离文化观察》、《一位民企经理人的思与说》、《一脚深，一脚浅》、《潜海W·观潮》、《经济学：掀开生活的红盖头》、《隐规则：企业中的真实对局》、《真实世界：打开天窗说亮话》、《歪脖子说事儿》系列漫画丛书；第一部《企业游戏隐规则》、第二部《企业家话中有画》、《歪脖子说事儿》有声漫画系列：《图解“麻烦”》、《图解“合作”》、《解读“麻烦”》、《解读“合作”》。

## <<企业游戏>>

### 书籍目录

1 合作；物以类聚 人以群分1-1 “罗素悖论”与企业游戏的开始1-2 “博弈均衡”与企业游戏的进行1-3  
“扩展秩序”与企业游戏的规模2 分工：高产率与协调成本2-1 谁为太阳和月亮分工2-2 分工为什么导  
致分裂2-3 知识在分工中的权利3 经营：一枚硬币的两个面3-1 天欲其亡，必令其狂3-2 播下龙种，收获  
跳蚤3-3 虚实之间，大道存焉4 管理：假设人都是自利的4-1 防范偷懒与防范撒谎4-2 利益冲突与价值冲  
突4-3 制度建设与制度创新5 文化：毛之不附皮为何焉5-1 阐释与复制5-2 积淀的共识5-3 利己与利他6  
企业家：在超越的不归路上6-1 创新与孤独6-2 权力的美感6-3 智慧与美德附录企业文化的延伸焦点第  
一版后记

## <<企业游戏>>

### 媒体关注与评论

《企业游戏》是一个企业游戏参与者的所见、所闻、所思、所想，具有很强的真实性和感染力。书中不乏闪光的思想和独到的观察，令人回味无穷。

——张曙光，著名经济学家 梓林是一个广博之人，又有弄墨之好。

《企业游戏》是他第一部系统之作，写作过程也系统了他的思想。

擅言者不宪法妙语连珠，立言者难在串珠之苦，这本书属于后者。

因此，他很有可能成为第一个著作等身的中国企业人。

——方向明，资深传媒人

<<企业游戏>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>