

ビジネスゲームとは

「ビジネスゲーム」は、経営を疑似体験いただく教育プログラムです。

教材として、仮想市場における物販事業を行うオンライン型ゲームを用いています。各社は、経営に関する意思決定を行います。商品の調達量、販売価格に加え、集客を促す広告費や人材育成としての教育費があり、財務面では必要に応じて短期借入金の借入や返済が可能です。

意思決定には制限時間があり、各社にて決定した経営判断を専用ネットワークに接続したPCに入力します。その後、各社の意思決定の下、サーバーにて集約され、仮想的な市場における消費者の経済活動として、各社の販売価格等により各社の販売数量が決まります。各社には、自社の財務諸表として売上を含む損益計算書、貸借対照表がレポートされます。また、市場における各社の販売価格と来店客数が市場動向として全社に開示されます。得られた情報から、さらに次なる期として、調達量や販売価格等の意思決定を行います。

来店客数は、自社の意思決定のみならず他社の意思決定の影響を受けます。販売価格には価格弾力性があり、各社が投入した広告費や教育費が考慮された上で各社の来客数に増減が生じます。また、市場は拡大から縮小へと変化します。

ゲームでは、ファシリテーター側から明確な評価基準やゴール（事業の目的）は示しません。ゲームを通じて、“実務において「自身が属する事業体の目的やゴール、あるべき姿とは何か？」を投げかける”ことが、このゲームに隠された意図です。

ゲーム終了後には、株主総会という名の下に各社にて経営レビューをいただきます。財務諸表を中心とした財務諸表の基礎理解や読み解きから財務分析など、参加者によるファイナンスの基礎から応用まで様々な考察がなされます。

また、ゲームでは多くの意思決定項目に対して意図的に十分な時間を設けていません。また、ゲーム中では、念頭に置くべき留意事項（利息や発生する費用など）と、不確実な仮想市場状況（広告費や教育費の効果）の2つのタイプのパラメータもあります。これら多種多様な情報をもたらすストレスに対して、権限の委譲や集約、統率やリーダーシップなど、組織における“あるべき意思決定プロセス”への一考も促します。

加えて、組織があるべき姿に近づくために掲げる目標・KPIの設定や、組織としてのビジネスパフォーマンスの尺度についても投掛けを行います。

なお、今後、従業員雇用、設備投資に伴う減価償却、原料調達と加工を含む製造モデルを加味し、奥行きをもった問題提起ができるよう検討しています。

本「ビジネスゲーム」には、絶対的な解はありません。“問い”をもって、日々直面する現実に向き合う新たな切り口を提供することを真の目的とした教育プログラムです。

茨城県中小企業診断士協会 正会員
経済産業省登録 中小企業診断士
稲川卓治