

講義名	対2) ビジネスゲーム			授業形態	
担当教員	小笠原 宏	開講期・曜日・時間	前期 火曜日 2 時限		
		単位数	2	履修開始年次	3 年生

### 主題と概要

経営管理能力の実践的応用力を醸成しその向上を図るには、経営の現場で意思決定に携わることが最良の修練の場であるがそれは不可能。安易な試行錯誤などは許されないからである。そこで実践および修練の手段として、仮想現実の中で事業展開と模擬企業経営を通じて修練する場を提供する。連続した意思決定を体験し学習するのが模擬経営演習の目的である。本講義の演習では、ゲームエンジン(ソフト)を使い、数名でチーム(会社)を組んで、その経営陣として企業の収益最大化及び企業価値最大化を目指す。結果を競うというよりも、効率的マネジメントを追求しその過程を実践し、同時に考えるのが目的である。戦略判断の構築及び実行を現実に近い様々な仮想空間で繰り返していく。組織としての分担や事業分析など現実の経営における意思決定のプロセスを体験しながら、リーダーシップ意識、組織人事管理能力の醸成、事業経営及び市場動向分析などのスキルの向上を目指す。

### 到達目標

最低限の損益計算書、キャッシュフロー計算書、貸借対照表を関連づけて読み、経営状態を把握することができる。前記の3表を、予想財務表として駆使し、経営戦略とその結果予測ができる。リーダーとしての経営戦略の構築力と実践力が身に付き、組織としてチームとして協働作業の進め方を体験できる。プレゼンテーション作成実演能力の向上。共同作業を通じたコミュニケーション力の向上。経営管理分野での自分が補うべき知識や経験の具体的把握と現状知識レベルの認識。

### 提出課題

講義開講中に適宜、報告書(小課題に近い)をグループ活動として求める。また演習実行中の、グループ毎のプレゼン資料作成などの作業参加必須。討議参加などの貢献、参加の程度も加算対象。試験は行わず最終レポートは、個別提出。グループ活動関連の成果については基本的にグループ単位で評価予定。また、グループ内での相互評価(やり方は講義中に指示)も行う予定。

### 課題(レポートや小テスト等)に対するフィードバックの方法

プレゼンなどは講義内で授業に発表してもらう。講評などは全体クラス討議の講義で行う。ゲーム中のエクセル入力シート、アジャンドメントの類いは、ゲーム進行上、期限前に全提出(基本はグループ毎)しないとゲーム世界が回らなくなり他のグループ受講生の大きな迷惑(授業妨害)になることを理解のこと。データはエクセルで配布、活用されるので、活用および操作に慣れていることを強く推奨。

### 評価の基準

全体講義への参加度やグループ活動貢献度、課題レポートの評価が成績評価での重要なポイントなる(各1/3程度を想定)(上欄の提出課題のところも参照のこと)

### 履修にあたっての注意・助言他

参加上限(受講数)40名限定(これを5社に分ける)。多ければ抽選(教務部実施)。  
討議参加のオンライン授業(ゲームの機能を活用したグループ活動、討議、全体討議を試験的に実施予定)のため、全回の講義出席およびグループ活動(ネット上)完全参加が必須。マイクでの発言可能で討議に参加できる回線環境の準備が必須。さらに、表計算ソフト、エクセルが、討議参加や予復習、レポート作成などに使用必須なので講義と連動して使えることを強く推奨。スマホだけの授業参加は基本的に無理。この二つの必須条件が満たせない受講者は履修登録しないこと。(他の人の迷惑になるので)本講義は座学を経て、演習に進む。ゲームエンジン(ソフトなど)を使って複数期間の仮想企業経営、事業運営にあたる。遅刻、欠席の可能性が高いものや、グループ活動不可のものも、履修しない方が良い。(フォローしきれないため)。テキスト相当の資料(小冊子)は、事前に予告のための配布予定。

### 教科書

.使用しない。.

### 参考図書


### その他

授業のための資料はプリントあるいは電子ファイルとして配布。(ネット保管場所に保管、掲示するので受講生がダウンロードする形など、必要に応じて指示する。)  
参考文献:(他にも多数、講義内で挙げる予定)  
[1] 小笠原宏著、「証券化の基本と仕組みがよ-くわかる本(初版)」, 秀和システム(2004)  
[2] トム・コブランド/ティム・コラー/ジャック・ミュリン著、伊藤邦健訳、「企業評価と経営戦略(新版)、キャッシュフロー経営への転換」、日本経済新聞社(2000)  
[3] 野々山隆平編著、高橋司・柳田義雄・成川忠之著、「ビジネスゲーム演習6621」、ピアソン・エデュケーション(2002)

### 授業計画

以下は従来の想定している授業内容であるが、出席状況、進捗理解度におうじて適宜調整しながら実施予定。  
(全回 オンラインでネット上、zoom及びブレイクアウト使用)  
第1回～第4回  
ゲームエンジン、仮想空間の解説と構築、座学およびグループ活動、使用予定ソフトは、「0Aフォーラム」を予定(ゲームの仕組みの理解、技術的な習熟、グループワークの段取り整備)  
第5回～第8回  
少し進んだ機能を備えたゲームソフトを使用する経営活動のグループワーク演習  
グループ毎の経営方針、計画などのプレゼン(発表会)を実施。5社  
第9回～第15回  
企業経営の総合能力を養う実践的演習(グループ活動)  
事業分析、経営計画立案(意思決定)、経営結果の分析、  
経営結果分析など、グループ毎の最終説明プレゼン(投資家向けプレゼン、株主総会用)

### 授業形態(アクティブ・ラーニング)

ア:PBL(課題解決型学習)	イ:反転授業(知識習得の要素を授業外に済ませ、知識確認等の要素を教室で行う授業形態)
ウ:ディスカッション、ディベート	エ:グループワーク
オ:プレゼンテーション	カ:実習、フィールドワーク
キ:その他(A-L型であるけれども、以上の項目のいずれにも該当しない場合)	

### 準備学習(予習・復習等)の具体的な内容及びそれに必要な時間

授業資料、ゲーム利用解説書など事前配布される資料は、予習して授業に出席のこと。想定される4時間ほどの講義外の予習復習時間は、次のような作業にあてること。ゲーム解説書は資料であり、テキストでもある。授業時間に片手で読み通すのではなく、繰り返し予習復習で自らの理解を深める。要点を重点解説するので、細部は予習により理解していることを念頭に、ゲーム演習は進む。予習時含め疑問点は質問は適宜すること。グループ内での協議などによりに解決解消に努めてほしい。1つのゲームは数期間を継続する。ゲームが継続している間、授業から次の授業までの間に、前の期の結果を振り返り次の期の計画を練ること。目標の達成度を大いに高めていくこと。自らのリサーチ力の発揮がめざましい評価を受ける。講義内容への理解の深化は、自ら投入した富働内容にのみ比例する。メール及び個別面談(オンライン)など活用して双方向のコミュニケーションを積極的にとる(学生間の協働作業を必要)ことも推奨される。

### 卒業認定・学位授与の方針と当該授業科目の関連

模擬経営を通じて、組織としてチームとしての議論を通じた実践的マネジメントの作業が体験できる。データを使った経営と、投資家、株主を指向した経営の進め方を理解、体験できる。経営戦略の実践的能力の訓練、向上に資する科目である。

### 双方向授業の実施及びICTの活用に関する記述

ゲームエンジンを利用した、模擬経営授業。現実の経営と同様に、取締役会、経営会議を複数で現実に行い、意思決定を行っていく作業の繰り返し。投資家というものを想定した戦略経営を実際に議論し、体験する。

### 実務経験の有無及び活用

外国銀行及びシンクタンク勤務経験があり、実業界、実務社会での要請や必要要件の理解認識を持っている。ほんとうの「実学」教育訓練の実践、リーダーとしての意識構築、醸成を目指している。

### 備考

グループ作業が必須になる。能動的な授業参加ができない、完全受け身型の受講者には向かない講義であり、何の成果も得られない。毎年、途中放棄者がでるが、自己責任であることを認識して履修し、履修したら完遂すること。(グループ活動があるので、他人への迷惑になることも理解すること。) パソコン(日本語が使えるエクセルが必要)での参加が非常に望ましい。自ら学習効果を高めるために準備し操作などには慣れておくことを強く勧める。