

2013 年度龍起業塾 講座レポート

You,
Unlimited



第4回 バトルク레인(A,B)

日時 A 2013年5月18日(土) 13:00~17:00

B 2013年5月25日(土) 13:00~17:00

※日程は選択制

会場 龍谷大学 深草キャンパス 22号館 304教室

講師 バトルク레인・プロジェクト

2013年度龍起業塾の第4回目の講義が5月18日及び5月25日開催されました。第4回目の講師はバトルク레인・プロジェクトの皆様です。体験型企業経営実践ゲームであるバトルク레인をとおしてビジネスに必要な要素を学びました。



講義サマリー

5~7名からなる仮想企業を6~10社作り、一斉に創業したと仮定してチーム対抗で業績を競います。製品の市場での販売や企業間交渉など、疑似貨幣を使ったエキサイティングなビジネスゲームです。

バトルク레인の概要

実際の経営に即した体験型企業経営実践ゲーム「バトルク레인」を体験することによって、みなさんに気づいてほしいことが三つあります。

一つ目は戦略の重要性です。利益を出すためには綿密に戦略を練り実行することが必要であることを実感してください。

二つ目は総合判断力の重要性です。利益を出すには人、モノ、金、情報、時間という経営要素を総合的に判断して意思決定をしていく必要があります。

三つ目はコミュニケーションの重要性です。コミュニケーションの相手は企業内だけではなく、利益を出すには他社とのコミュニケーションが非常に重要になってきます。

みなさんにはぜひこの三つに気づいてほしいと思います。

さて、では実際のゲームの進め方について説明します。バトルク레인では製造業を経営して同一規格の製品を作っていただきます。各社には最初500万円の資本金が与えられています。これをもとに経営していくわけですが、まずは社長を決めます。その後、経営戦略をたてて人事配置・設備の購入・資材の仕入れ・生産・販売を実践していきます。設備や資材の購入は「市場」で行うことができます。もしお金が足りなければ銀行から借入れができます。限度額は各社の人数×100万円です。もちろん利息が付きまますので気をつけてください。3期経営して利益を上げることを目指します。1期15分間です。また、実社会と同じで製品の市場価格は変動していき、予測しえない環境の変化に遭遇することもある。バトルク레인ではそれを「天の声」という形で再現します。

バトルクレインのポイント

このゲームではいくつかポイントがあります。1つは設備投資と材料調達です。製品を生産するには「材料」と「生産設備」が必要です。「材料」「生産設備」ともに限られた数しかありません。限られた資金で何に費用をかけるかは重要なポイントです。製品販売に関しては、3種類ある製品の価格が変動していきますので、その動向を見ながら効率よく生産・販売を行うことは経営にとって重要です。また、必要経費に関しては見落としがちな項目がたくさんあります。資金不足にならないよう経営戦略を立てましょう。前向きな資金調達と必要に迫られての資金調達では経営に大きな差がでます。最後に、環境の変化です。各期の途中「天の声」がかかります。プラスの内容もあれば、火災にあって設備と材料を焼失するというようなマイナスの内容もあります。リスクマネジメントの重要性を体感してください。

◇バトルクレインの流れ◇

・ゲーム説明	30分
・各社での自己紹介	20分
・第1期(天の声時タイマーストップ)	20分
・第1期決算&次期戦略会議	25分
・第2期(天の声時タイマーストップ)	20分
・第2期決算&次期戦略会議	25分
・第3期(天の声時タイマーストップ)	20分
・総決算・結果発表	20分
・グループディスカッション	20分
・グループ発表	1社5分
・まとめ・総括	10分

終了

グループディスカッション(学生発表)

グループディスカッションではゲームを振り返り、自分たちの勝因と敗因について分析しました。以下、主だった意見を掲載します。

- お金の稼ぎ方は様々あるが、自分たちは1つの方法しか見えておらず柔軟な対応ができなかった。
- 企業間の交渉を成立させることが難しかった。もっと相手の立場で考えるべきだった。
- スピード、役割分担に加え周りの動きに敏感にならないといけない。
- 借金をしたくないという考えが先行していたが、資金を借りて回した方が利益を上げることができたと思う。
- 自社の現状をもっとよく考えるべきだった。

総括・まとめ

今回バトルクレインをとおして思ったことは、ほかの場所でのゲームと比べて異様に元気がなかったということです。利益を出すためにはもっと他社と積極的に関わっていく必要があります。元気がないように見えたのは、考えるばかりに集中してしまったからではないでしょうか。考えることはもちろん必要ですが、動いた方が早いこと所あると知ってほしいと思います。お金の面でいうと、お金の扱い方が雑でした。実社会で資本金をぞんざいに扱うことはありえません。

結果に関して言えば、Aは設備を獲得できた2社が上位となりましたが、BはAとは対照的に設備を持たない会社がトップになるという結果となりました。一般的には設備を獲得した方が利益を出しやすいので面白い結果となったと思います。このゲームはスタートです。自分がどう動いていたか振り返ってほしい。このゲームでの体験を今後の学習に活かしてほしいと思います。