

〒240-8501 横浜市保土ヶ谷区常盤台 79-1

企業経営における諸問題の分析・改善・新たなビジネスモデルの開発を容易に
大学の経営学教育用ビジネスゲームを活用した企業研修
横浜国立大学が日本サイバー教育研究所へライセンス

- 横浜国立大学大学院国際社会科学研究所白井宏明教授らは経営学の理論面の教育を補完するビジネスゲームを用いた体験型学習のための教育支援システムとして文部科学省の GP 事業補助金を受けて「YBGシステム」を開発。全国80以上の大学に提供して使用中。
- 本教育支援システムは、教員養成のための教育プログラムであり、教育訓練用プログラム、既存ビジネスゲームの改造及び企業分析のためのビジネスゲームの新規開発用プログラムよりなる。
- ソフトバンク㈱の関連会社である㈱日本サイバー教育研究所は本教育支援システムを導入し、ソフトバンクグループ内企業研修には9月より提供を開始しており、今後一般向けには12月から「Decision Maker(ディジションメーカー)」として企業向けにサービス提供を開始する。

1. 背景

ビジネスゲームは企業経営における意思決定の訓練を主な狙いとして仮想現実を活用した体験的学習方法である。企業経営の実務教育分野やビジネススクール、又最近では大学の経営学教育プログラムとして導入され教育効果をあげている。

横浜国立大学白井宏明教授はソフトバンクBB㈱と平成22年から幹部社員研修用ビジネスゲームの実証研究に共同で取り組んでいる。その結果、多様化する事業モデルに対応した企業経営の学習が可能であり、これによりマーケティング、企業会計、ロジスティクスなど企業経営の体験を通しての社員の経営力強化及び企業戦略強化に大きな効果が期待できることがわかった。

2. 技術内容

多様化するビジネスモデル及び企業戦略のための新たなビジネスモデルの開発など多岐にわたるニーズに対応するためにビジネスゲームを開発・運用するためのシステムとして「YBGシステム」を開発した。このシステムでは、ビジネスゲーム用の専用言語による記述を行うことで、コンピュータ・プログラムを意識することなく、ビジネスゲームを容易にコンピュータ上に実装することが可能である。また、ビジネスゲームの運用を支援するためのラウンド進行、計算実行などの機能を備えている。

「YBGシステム」の通常の利用法としては、研修指導者がビジネスゲームを開発し、サーバに蓄積する。研修受講者はプレーヤとしてサーバにアクセスし、ビジネスゲーム上の経営意思決定のデータ入力を行う。経営結果はサーバから受講者に通知される。ビジネスゲーム実行中には、研修指導者と受講者間での質問・回答や、プレーヤ間での相談・交渉も可能である。

本システムを利用すれば自社のビジネスモデルをビジネスゲームにすることができ、それを用いてビジネスモデルの検証を行うことができる。同じビジネスモデルでプレーヤ同士を競争させると、うまく利益をあげる者と、逆に損失をだす者がでる。このプレーヤの行動を分析することで、どんなオペレーションをすれば最高のスループットが出せるかがわかる。

本システムの活用により、企業経営における諸問題の分析や改善、新たなビジネスモデルの開発、などにおける実験経営学的なアプローチが期待できる。

本件に関するお問い合わせ先：横浜国立大学 産学連携推進本部知的財産部門 松本 武
Tel : 045-339-4451 Fax : 045-339-4457 E-mail: matsumoto.takeshi@ynu.ac.jp

ビジネスゲームとは

経営学分野でのシミュレーション利用として、ビジネスゲームがあげられます。企業の実務を知らない学生に企業経営を模擬体験させることは、経営学関連の諸科目（会計、マーケティング、生産、流通、戦略など）の理解を深め、学習に対するモチベーションを高めることに絶大な効果を発揮しています。

また、実務に携わる社会人にとっても、総合的なマネジメントスキルの養成や競争戦略の模擬体験など、従来の講義形式では得られない魅力があり、MBAコースでの普及も進んでいます。

ビジネスゲームは通常、図のようなステップで実施されます。



<http://ybg.ac.jp>

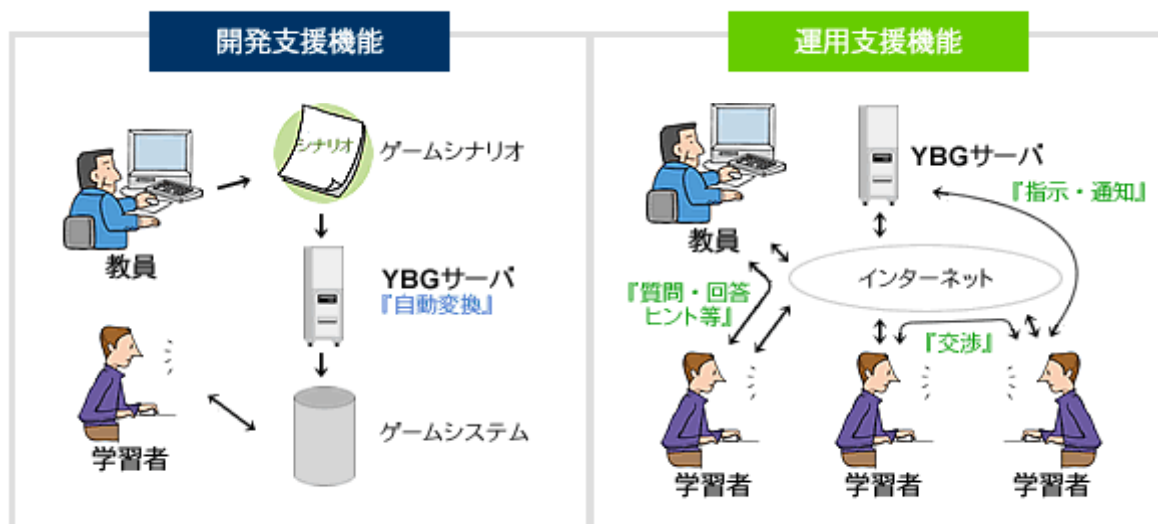
YBGの開発と提供

ビジネスゲームの開発と運用を支援するためのシステムとして、横浜国立大学ビジネスゲーム開発システムYBG (Yokohama Business Game) を開発しています。本システムは、ビジネスゲームを実行するだけでなく、容易に開発することを目的とするものです。

ビジネスゲーム開発支援機能では、日本語まじりのソースコードを記述すると、インターネット/イントラネット上で動作するビジネスゲームが自動生成されます。ビジネスゲームを実行するのに必要なプログラム群を自動的に生成するため、ゲーム開発者はプログラミングを意識する必要がありません。

また、ビジネスゲームの運用支援機能として、教員と学習者間、学習者と学習者間のコミュニケーション機能や、ゲームの自動進行管理機能、学習者各自の独習機能などを実現します。

本システムは、横浜国立大学での教育だけでなく、全国の80以上の大学に無償提供しています。今後は、民間企業、官庁、自治体などにも提供範囲を拡大していく予定です。



<http://ybg.ac.jp>