



特定領域研究

実験社会科学 ニュースレター

2009 年 8 月 7 日
第 3 号

この号の内容

1. はじめに
2. 「マネジメント教育としての
ビジネス・ゲームの開
発と組織行動・市場行動
との関係」
組織班 小笠原宏先生
3. お知らせ
4. 編集後記

"ビジネス・ゲームとは
何か?"

1. はじめに

特定領域「実験社会科学」ニュースレター第 3 号では、組織班で行われている研究内容の一部を、ご紹介させていただきます。

組織班では、下村研一先生(神戸大)、山地秀俊先生(神戸大)、磯辺剛彦先生(慶応大)、後藤雅敏先生(神戸大)、又賀喜治先生(流科大)、小笠原宏先生(流科大)を中心に、経営経済学、会計学、及びビジネス・ゲームに関する研究を進めています。

本号では、小笠原宏先生にご依頼して、現在のご研究について、分かりやすく、ご紹介させていただきます。

2. 「マネジメント教育としてのビジネス・ゲームの 開発と組織行動・市場行動との関係」

組織班 小笠原 宏 先生 (流通科学大学商学部)

ビジネス・ゲームとは何でしょう。いわゆる仮想現実空間で連続期間の模擬経営を行う中で、経済活動を行う企業の経営管理手法を学び実践する演習がゲーミング演習といったような形で呼ばれます。そこで使われるシステム全体をビジネス・ゲームといえいいと思います。プレステやPSPといったゲーム端末用のソフトのカテゴリーの名前としても耳にすることがあるかと思いますが、そういうものも包括的に、「経営というものに関して学んだり、体験したりできるもの」という趣旨からすれば当然含まれるものといえます。

ただイメージ的に、大学レベルや教育レベルでこのビジネス・ゲームを実際に、経営幹部の訓練や学生の教育に活用し、演習として運用実施している側からすれば物足りない、あるいは誤解をもたれてしまうこともあるのが事実です。その辺りの誤解の払拭と、啓蒙という作業も我々のような教育実践サイドの仕事でもあるといえます。また「楽しい」「取っつきやすい」という意味で、プラスの効果をもつ反面、ゲーム(実習)ですから、ただやるだけでは何も学ぶことは出来ません。

それゆえ、学ぼう、経験しようという受講者側の強い意識と動機が、通常の授業や教育手法以上に求められます。熟練した講師の指導付きで、そういった意識や動機を持った受講生を集めた組織的な演習が実施された場合には、思いも寄らない成果や動機付けが出てくる場合があるというのもこの演習の怖いところであり面白いところでもあります。

"エンジンの役割！?"
"歴史は繰り返せない！"

ソフトというとパソコンのプログラムだけのように思いますが、まさにハードとの対局の意味でのソフトで、その中身は、プログラム、パッケージという意味を含めて「エンジン」という表現を我々は使います。人を集め、企業を組織させ（数単位で複数企業）、必要であれば役割分担させ、ある一つの製品なり、業界での利益創出活動を実践するというのが大枠の仕組みですが、そこで、仮想の業界や、事実、事象推移を各受講生に見せ、想像させ、その中で様々な事業戦略、戦術、そしてシナリオを書かせ、実際の行動選択を迫らせるというのがエンジンの役割です。仮想現実、現実には存在しない経営局面を本当にあるかのように理解させ真剣に考えさせるその仕組み全てがこのゲームのエンジン、ゲームそのものということなのです。ですから、パソコンソフトのようなものもあれば、紙媒体（ケース教材）、市販のゲームソフトを援用したもの、また統計処理ソフトや一般的な表計算ソフトなどを色々組み合わせることによって構築可能ですし、実際にはそうしてくみ上げられたものがゲームのエンジン、仕組みの全体像と考えていただいた方がいいでしょう。

経営成功つまり利益獲得、企業存続のための絶対的な正解や真理というものはありません。論理的にもよく考えれば分かるのですが、活動する時代も、環境も、状況も、過去と同じものはありませんからです。デジャブ（既視感）のように、「似ている」「なぞられる」ことが可能に見える場合もあるでしょうが、本質的にどこか異なっており、そういう結果を見せる内部の仕組みや関連性は微妙に違っているからです。そういう意味では「歴史は繰り返せない」のです。



ですから、ゲームの中では同じゲーム演習を行っても似ているような結果は起きますが、その背後にある経営者（参加者）としての意思決定者の思考プロセスや意識が異なっていることは自明です。類型化して総括的な講評を行いますが、我々はこうすれば良かったとかこうすべきだった的な経営評論家的なコメントはしません。そういう意思決定を行った際に何が問題になり、議論され、どういう選択肢（行動選択としての戦略）を考えたか、選別したか、そのために必要なデータを十分そろえたか、そして活用し切れたか、そういった視点からのレビューを繰り返します。思った通りにいかなかった場合（良い方向、悪い方向双方の視点からの）への対応策をどれだけ考えたか、継続事業体（ゴーイング・コンサーン）としての視点を忘れていないかといったことも議論し、精査し、レビューします。

そういった戦略構築、実践、アフターフォローの繰り返しが柔軟かつ機動的に行えることが、組織としての企業を率いる経営者(マネジメント)即ちリーダーには必要なのです。このことも演習を通じて、受講生は体感し思い知らされます。経営に関して微妙かつ意味深な受講生のコメントが毎回最後には出てくるのも頷けるのではないのでしょうか。

"機能的で面白いエンジンを創造する!"

このエンジン設計と運用子細の設計もそういう意味では大変面白いものです。様々な業界、製品、市場を模倣したというか、精細にシミュレートしたようなものを作ることがまずは第一の目標と最初は考えますが、市場や経済は非常に個性的かつ気まぐれであり、市場構成員の意識の集合体として様々な顔や動きを示してきます。それをコントロールできると思う経済学者や政治家が未だ多いように思いますが、私などはそういう考え方自体が大きな誤りであると思っています。自然現象の一つといわないまでも、むしろその類のものとしてとらえるべきで、人間の意識、政策などで簡単に思い通り飼い慣らせることなどはできないと思います。経営という行為自体も、実験のきかないものです。結果が悪い方に出たら取り返し不可能だからです。

「思った通り」にいかない、自分の至らなさのせい、共同社会、組織の中だから、他人との関係や影響があるせい、そういったもどかしさを体感し、それを解消するために意思決定、行動選択は繰り返されます。目的は、価値創造のために、市場(需要者)に認められたら企業は存在していけるのだということを強く認識できるようにし、そのための使い勝手の良いエンジンであればゲームエンジンは十分であり、むしろそれこそが重要なポイントだということなのです。良いエンジンに求められる要素というのがどんなものかおぼろげなら理解いただければ幸いです。



このようなアプローチは従来の科学的アプローチとは相当違うようにも思います。ですが、心理学、ゲーム理論、行動経済学、行動ファイナンスの経済学の新しい方面への応用や展開が近年進んで来ています。自分は若い時代に経済学を学び、その金融論、企業財務論を専門領域ととらえながら、「カネもうけ」の仕組みを研究してきました。そこで昔学んだことも、色々思い起こせば理解の仕方も変わったように思います。いかに自分の理解が足りなかったか、また当然思ってきたことがそうではないのだと気がつくことも多いです。そして様々な課題、現実をとらえた分析やとらえ方、そしてそこから現実社会、経済市場を目の前に見せるための仕組み作りは奥が深く面白いと感じています。今後もし自分がより多くの人々の知恵と経験と意識を動員していけたら、ますます機能的で面白いエンジンが出来て、実り多い演習ができるのではないかと思う今日この頃であります。

3. お知らせ

文部科学省科学研究費特定領域研究「実験社会科学－実験が切り開く 21 世紀の社会科学－」主催のサマースクール(8 月 29 - 31 日)についてお知らせ致します。

7 月 31 日をもちまして、応募を締め切らせていただきました。応募者数が当初の予想を大幅に上回り、さまざまな分野の大学院生および研究者の皆様の応募をいただき、誠に有難うございました。有用な情報交換やディスカッションを通じて、実りのあるサマースクールになればと考えております。

また参加を希望された皆様には、このサマースクールの詳細等につきまして、直接ご連絡を差し上げる予定です。詳しくは、ホームページもご参照下さい。 <http://www.iser.osaka-u.ac.jp/expss21>

さらに今回、グローバル COE『人間行動と社会経済のダイナミクス』の共催で、本サマースクールが運営されることになりました。

4. 編集後記

長かった梅雨がやっと明け、いよいよ夏本番をむかえました。気象庁によると、今年はエルニーニョ現象の影響で、冷夏の可能性が高いと言われています。しかしながら気温計を見るとなんと 32 度。日差しも強く、熱中症には十分注意する必要があります。しっかりと食事、適度な水分補給と十分な睡眠に心がけて生活したいものです。

阪大で行われるサマースクールに向け、只今準備の真最中です。プログラムの調整、会場設置、デモンストレーションのための打合せ、参加人数の振り分けなどまだまだやらなくてはならないことが山積しています。3 週間後の本番までには、なんとか！

今回の第 3 号を刊行するにあたって、組織班の下村先生ならびに小笠原先生に心から感謝申し上げます。次回は、阪大での実験社会科学サマースクールや神戸大での第 13 回実験社会科学カンファレンスの様子をご報告できればと考えております。さらに、政治班の研究のご紹介も予定しております。ご期待下さい。

一般の皆様からの御意見や御質問もお受けしております。さらに、何かニュースレターで取り上げてほしい内容等も随時受け付けております。下記までご連絡下さい。

実験社会科学サマースクール2009

人文・社会科学系の人のためのニューロサイエンス入門

日時:8月29日(土), 30(日), 31(月)

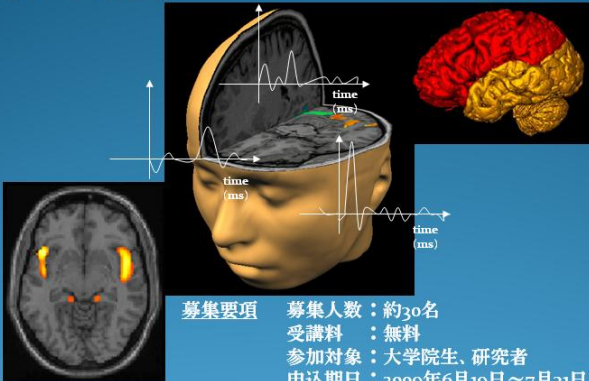
場所:大阪大学 吹田キャンパス内(社会経済研究所・銀杏会館)

主催:文部科学省科学研究費特定領域研究

『実験社会科学-実験が切り開く21世紀の社会科学』

共催:グローバルCOE『人間行動と社会経済のダイナミクス』

協賛:島津製作所



募集要項 募集人数: 約30名
受講料: 無料
参加対象: 大学院生、研究者
申込期日: 2009年6月19日～7月31日

問い合わせ 大阪大学社会経済研究所 西條研究室
〒567-0047 大阪府茨木市美穂ヶ丘6-1
TEL: 06-6879-8582
E-mail: secsaijo@iser.osaka-u.ac.jp



詳しくはホームページまで
<http://www.iser.osaka-u.ac.jp/expss21/index.html>

特定領域研究

発行元: 大阪大学 社会経済研究所 西條研究室

〒567-0047 大阪府茨木市美穂ヶ丘 6-1

TEL: 06-6879-8582

FAX: 06-6878-2766

E-mail: secsaijo@iser.osaka-u.ac.jp

Web page: <http://www.iser.osaka-u.ac.jp/expss21/>