

未来型医療創造卓越大学院プログラム 授業報告書

BASE ビジネスゲーム合宿(2019 7/5~7/7)

2019年7月10日

E グループ

授業前の常識、知識

合宿に参加するまでは経営学との関わりがあまりなく、経営とは具体的に何をしているのか、何を意識して物事を実行するのかについての具体的な知識はなかった。また企業会計に関しては、会社の利益や成長率を判断するために、どのような数字を用いて計算が行われているのか、全く知識のない状態で参加した。

授業の目的

東北大学オリジナル開発の「BASE ビジネスゲーム」を通してビジネスを学び、その経験をキャリアデザインに役立てる。

達成目標

ゲームを体験することにより、経営とはどのようなものか、企業会計とはどのようなものかを学び、成果をプレゼンテーションできるようになる。

授業内容

<BASE ビジネスゲーム>

- ・会社設立（製造ライン購入、人材雇用：正社員/派遣社員）
- ・商品の製造（材料の購入、ライン投入、組み立て）
- ・販売（市場の選択、入札）



図：カンパニーボード（会社）

- ・オプションとして材料単価や製造経費を下げるピン及び市場での価格競争力を高めるピン（広告や新製品開発）の購入が可能。



図：プレイ中の卓の風景

- ・1ヶ月ごとにカードを引く。カードを引いた後生産行動（上記の商品の製造）と経営行動（人材雇用やオプション追加）という2つの行動を行うことができる。

- ・カードの中にはパニングカードが混ざっており、従業員の退職や製造停止などの予想外の出来事が起こる。

- ・資金繰り表を作成しながらプレイし、期末には決算を行なった。製造原価や損益を計算し、次年の参考とした。

製造原価を抑える、市場での価格競争力を高める、他社との競争を避けるなど、チームごとに様々な戦略を取ることができる。最後にグループごとに戦略や結果、反省点をプレゼンテーションした。プレゼンテーションによって、ゲームから学んだことを整理した。また、他のチームの戦略や結果を聞くことで、より考察を深めることができた。

<LIFE TODOEI 代表取締役 原陽介先生の講義>

デザイン思考のプロセスに沿ったコンサルティングで医療・ヘルスケアのイノベーションをサポートしている、株式会社 LIFE TODOEI の原先生の講義を受けた。スタートアップ企業の特徴やゴール、資金面の援助（ベンチャーキャピタル）などについて学んだ。財務諸表を参考にし、次期の経営方針と目標を決める、ゲームでハプニングカードを引くように現実でも予想外のことが起こりうるなど、実際の経営の視点から見たビジネスゲームの意義を聞き、ゲームを通してより実際の経営をイメージできた。実際に起業した原先生の、起業に際して大切だと感じていること（動機、熱意、仲間やメンター、少額の自己資金）についてのお話も聞くことができた。

研究や仕事などに活かせる点、影響を受けたことなど

- ・ライバルの動向を窺い、自らの現状を正確に把握した上で適切な戦略をとる、という意思決定のプロセスは、研究や進路選択においても重要であると考えている。今回ゲームを通してビジネスを学んだことで、単純化したシンプルな思考プロセスを体験できた。実際の意思決定にはもっと多くの様々な要因が関わってくるが、本質的な部分是不会変わらないだろう。今後自らの研究を進める際、テーマや方向性を決めるにあたって、今回の合宿の経験や鍛えられた思考力が役に立つと考えている。自らの研究だけに集中し過ぎず、その分野のトレンドや他研究者の動向を研究の方向性決定の参考にするべきである。また、先を見通して目標を立

て、自分が持っている知識・技術や得られる他者からの協力を活用し、研究計画を実行するのが必要であると考えた。仕事に関しても、自らの能力や適性を把握し、人材が必要とされている業種や解決が望まれている社会の課題などを知り、意思決定をおこなっていきたい。

- ・ビジネスに関する知識がない状態で参加したため、財務諸表の作成や用語など、新鮮な知識に触れることができた。将来自らが会社を経営することも視野に入れて、必要とされるスキルを揃えるのが学生のうちにやるべきことであると考えている。そのため、今回の合宿で経験した各書類の書き方や使い方、会社を運営するときの行動や意識、市場での戦略など、様々なシミュレーションを通じて、合宿に参加する前より知識が増えたと思う。また、起業する、しないに関わらず、今回のような経験をすることで世の中のお金の流れや仕組みを知ること、は、今後社会と関わっていく上で重要だと感じた。

来年度以降の改善点、授業の限界

今後また機会があれば、今回の合宿に参加できない未来卓越大学院の学生や、来年度から新たに採用される学生にも参加を勧めたい。今回は、製品の具体的なイメージをあまりしないままゲームを行なった。次回開催することがあれば、はじめに自身が売り込みたいものを想定してゲームに取り組めるようなプログラムになることが望ましい。また、今回の BASE ビジネスゲーム合宿は工学部の学部生や医工学研究科の学生と一緒に参加した。異分野の学生と交流する良い機会だったので、今後も他の団体との共同開催のイベントが増えると良いと思う。

まとめ

経営に関する知識がほとんどない状態から、BASE ビジネスゲームのプレイを通して経営に関する基礎的な考え方を学ぶことができた。今回の合宿で得た知識や考え方を、自らの研究や進路選択に活かしていきたい。