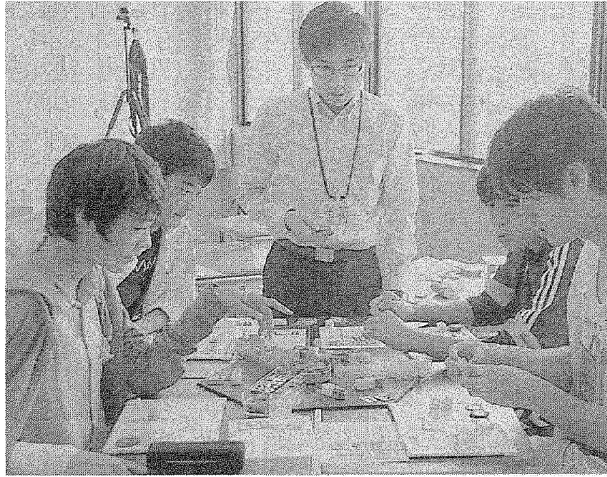


将来の職 経営ゲームで体験

千葉市の会社が開発



中学の教材に ■ 企業研修 要望も

ゲームを通じて子どもたちに将来の職業や仕事について考えてもらおうと、千葉市にある人材育成の企画会社2社が共同で、会社経営を体験するボードゲームを開発した。6、7月には、千葉大付属中学校の選択社会の授業でも使われた。両社は今後、教育現場

での導入を目指している。

名称は「スマイルゲーム」(4、5人用)。「あなたは会社の社長になりました」という設定で、従業員を雇ったり、商品を開発・販売したりして「お客様を幸せにしましょう」というものだ。千葉市の「プロシードジャパン」(吉川亮社長)と「リアライズ」(山田翔吾社長)が共同で手がけた。

ルールの概略はこうだ。まず、プレーヤーは自社の「主力事業」を決める。1次産業の農業を想定した「赤」、2次産業の製造業を想定した「青」、3次産業のサービス業を想定した

吉川亮社長(中央)のサポートを受け、スマイルゲームを体験する生徒たち。千葉市稲毛区

「黄」から一つを選ぶ。

次に、プレーヤーは自分のターン(順番)が来たらサイコロを振り、出目にちなんだ「素材」と呼ばれるキューブを得る。その後は、他のプレーヤーと交渉し、素材自体や、素材を組み合わせさせた「商品」の売買を通じて、「スマイルチップ」の獲得を目指す。

規定ターン数後にスマイルチップを多く持っていたプレーヤーが「勝ち」だ。

進行に合わせて主力事業を増やし、経営を拡大させたり、安定させたりしていく様子はまさに実際の経営そのものだといひ、吉川社長は「他のプレーヤーのニーズを読み取り、商品を売り買いするタイミングも大切だ」と話す。

目的に応じて、ゲーム中

に様々な「イベント」を起こすことも可能だ。同中学の授業では、「東京五輪の影響で好景気に、商品の値段が上昇したため、賃金も上がります」というイベントを発生させ、それにちなんで最低賃金について講師役が生徒に解説する一幕もあった。福利厚生や労働災害などについても学んだ。

「起業家教育の必要性を感じていたし、将来の職業について考える機会を作りたかった」と吉川社長。教育現場だけでなく、企業の研修で使いたいという問い合わせもあるという。

体験した同中学3年の山田拳太郎さんは「取引では、自分が出せる条件と、相手が出せる条件のぎりぎりを考えるのが面白い。経営の仕組みを知れてよかった」と話した。

ゲームの詳細はホームページ(<http://smile-game.com>)で。(戸田政考)