

## リーダーシップ教育シミュレーション「春・夏・秋・雪祭り」の実施について

シンクタンク藤原事務所  
取締役社長 長谷川 孝

### インストラクター

本稿ではリーダーシップ教育シミュレーション「春・夏・秋・雪祭り」の実施について概略を説明します。詳細はシミュレーションのプレゼンテーションおよびシミュレーションの様態を撮影したビデオをご覧ください。

### 1. 「春・夏・秋・雪祭り」の目的

- ・ チームにおけるリーダーシップとマネジメントの効果についての実体験
- ・ 特にリーダーシップ教育の導入として、教育のモチベーションアップに活用
- ・ お互いに面識のない人たち同士が打ち解けあうための機会を創る

### 2. 「春・夏・秋・雪祭り」の概要

- ・ 4人ないし6人のチームが独自に立てた計画に従って仮想上のシミュレーション空間に入り、全日程25日以内で天然資源と特産物を入手する。
- ・ 通常のシミュレーション実施日程
  - 09:00 会場設営開始
  - 09:45 会場設営終了・参加者入場開始
  - 10:00 インストラクターによるシミュレーションの解説開始
  - 10:45 シミュレーションに関する質疑応答
  - 11:00 25日間の日程スタート(1日は3分)
  - 昼食(1時間)山頂のほこらの情報をどこかのチームが入手した時点で昼食とする。昼食中の情報交換、計画立て直しを期待
  - 13:15 25日間全日程終了・最終的なスコアを計算して表示
  - 13:20 全体の結果についてインストラクターが簡単に解説
  - 13:30 チームごとにうまく行った点、行かなかった点、学んだ点について討議。  
結果をチームごとにまとめる。完成したチームから休憩
  - 14:15 チームごとに討議内容を発表。参加者およびインストラクターからの質疑応答
  - 15:15 休憩
  - 15:30 17:00までの90分間を講評の続き、インストラクターによるリーダーシップの講話、あるいはグループ討議など適宜に活用。
  - 17:00 シミュレーション終了、解散

### 3. 「春・夏・秋・雪祭り」実施上の要点

- ・ 緻密な計画を立てるマネジメント能力と、各人の協力およびチーム間の協力を成り立たせるリーダーシップ能力の2つがないと良い結果は得られない。
- ・ チーム間の競争を装いながら、実際にはベンチマークに対する競争である。
- ・ どんでん返しが2回用意してある。ひとつは山のほこら。山のほこらの情報によれば、チーム間の協力によって全チームの得点が大きく跳ね上がる。このどんでん返しは誰かが山のほこらで実際にその情報に接するまでは誰も想像もしていない。したがってまず少なくとも1つのチームが山のほこらに行くように、インストラクターはよく注意する必要がある。もし誰も行きそうになければ無理にでも誰かに行かせるか、あるいは本当に誰もほこらに行かなければ、最初のチームが山から下りてくる前に、どこかのチームに天然資源のカードと一緒にこの情報を手渡す(土の中から出てきたとか言って)。
- ・ 山のほこらの情報に従って計画を練り直し、山から下りてくるとき、往々にして計算間違いがあって残るはずの天然資源や特産物が残らず、みんなががっかりしてしまうことがある。その場合にはゲームの進行中に適宜足りない天然資源や特産物をインストラクターから特別なギフトだと言って渡して、とにかく金を手にしてもらい、渡したギフトの清算はあとからやるとよい。
- ・ 山のほこらの情報を入手すると抜本的な計画の変更が必要になる。そのため昼食の時間にして、できるだけみんなが協力的に計画変更を行えるよう、インストラクターは積極的に働きかけることが望ましい(もちろん計画変更なしにゲームが進行しても得点が低いだけで別に問題は起きない)。
- ・ 計画変更に伴ってたいいていは自ら犠牲にならなければならないチームが出てくる。このチームの犠牲の上に全体の利益が拡大したことをシミュレーション終了後の講評でよく強調したほうが良い。これは個人、チーム、そして全体の業績評価をどう行うかについての話のとても良い教材になる。
- ・ 2つ目のどんでん返しは金山である。金をもらえるという話が山のほこらで出てくることから、どこに金山があるのでしょうと、インストラクターは参加者に疑問を投げかける。そしてみんなに考えさせる。
- ・ 答えはひとつの村の特産物を全チームが取得すると最後に取得したチームに金が出てくるというもの。各村で用意した特産物をすべて持って行ってもらうと、村人はとても喜び、その喜びを最後の特産物を取得したチームに金を手渡すことによって表現したものである。村人の気持ち、すなわち相手の立場に立ってものごとを考えられるか、お客様の視点に立って経営を考えられるかということを問いかけるものである。
- ・ 村の金は取ったチームの得点にしてもよいし全体に分けても良い。そのときの状況でインストラクターが判断する。
- ・ このシミュレーションでは村の金をできるだけたくさん採取することが一番高得点となる。次いで山のほこらの情報に従って金を手にしたとき、そしてその両者が実行されなかったときが一番得点が低い。
- ・ 講評においては得点の大きさに注目が集まらないように配慮。業績と価値観(行動)の適正な組み合わせについて配慮しながら講評を進める。各チームの発表の際にインストラクターはなぜそういうルートになったのかとか、なぜ何回も補給をしたかなど、マネジメント上の意思決定がどのように行われたかをよく聞き出すようにし、そこからそのチームのリーダーシップの状況について感じたことを述べると良い。チーム内で役割分担を明確に決めていたか、天気をつけていたかなども興味深いチェックポイントである。

- ・ 特に山のほこらの情報を得た後にどのような行動が取られたかについては具体的に誰がどのように誰に働きかけをしたかなど、詳細にリーダーシップの軌跡をたどって関係者をたたえるようにするとよい。ごく普通の1人の人がものすごく重要な情報を握ったとき、それが全チームの計画組替えというところまで行って本当に計画が組替えられ、結果として大きな得点が得られることの醍醐味、情報収集およびその活用の大切さを強調するとよい。
- ・ 本当は各村に金が1枚ずつあるものの、最後までこの金が出ないことも多い。もし出たらなぜここに金があるのか、他にどこに金があるのかをよく考えさせる。たいていはゲームの終盤でしか金はないので、2度目の計画組み直しは難しいが、もしできそうならインストラクターは特別に資材を渡してチャレンジしてもらってもよい。
- ・ 山のほこら、村の金に関しては次のように整理できる。
  - 出発から山のほこらまで チーム単独の計画。競争的雰囲気強い
  - 山のほこらから村の金まで 全チームを統合した計画。統制色が強い
  - 村の金から最終日まで 本当に大切なことは競争でも統制でもなく、一人一人が光り、全体が統合されていくこと。
- ・ インストラクターのキャラクターを大事にしてシミュレーションを進めると参加者にもインパクトが強いので、できるだけ数多く実施して、自分自身の「春・夏・秋・雪祭り」を確立していただければと思う。

## 村人

本稿では「春・夏・秋・雪祭り」における村人の役割について概略を説明します。まず、ゲームのルールを把握しておくことが大前提です。その上で、毎日の必要資材の受け渡しや、天然資源・特産物の受け渡しなどを間違いなく行うことが主要な仕事となります。また、適宜インストラクターのアシストも務めることとなります。

## ゲームスタート前

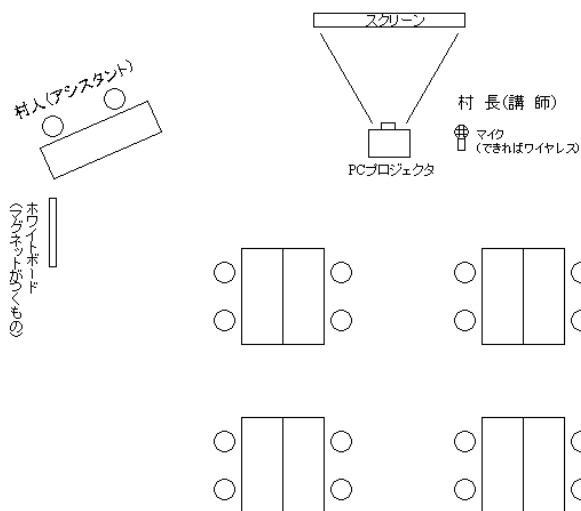
- ・ 参加人数に基づき、チーム数を決定(1チーム3～6人、チーム数は3チーム以上が最適)
- ・ 必要機材・資料(例:下記は1チームあたり4人、4チーム分の必要機材・資料)

機材	必要数	備考
PCプロジェクター + スクリーン	1	
ホワイトボード	1	マグネットが着くもの
布製地図	1	ホワイトボードに貼り付け
チームカラーのマグネット	4	上記地図上の出発地点にセット
布製神社ポスター	1	祭典を行う場所の壁に貼り付け
ゲームのカード	適宜	各資材・天然資源・特産物ごとに並べておく 天然資源の一番下には金のカードを挿入
天気予報カード	4	持っておく
祭典の説明用紙	1	封筒に入れて持っておく
古文書の説明用紙	1	封筒に入れて持っておく

資料	必要数	備考
スタートキット「ようこそ春・夏・秋・雪祭りへ」	16枚(1人1枚)	最初に配布
スタートキット「資材購入フォーム」	20枚(5枚/1チーム)	最初に配布
スタートキット「日計表」	100枚(25枚/1チーム)	最初に配布
スタートキット「日程計画表」	4枚(1枚/1チーム)	最初に配布
スタートキット「最終結果」	4枚(1枚/1チーム)	最初に配布
お金カード40万円分	10万×2枚=20万 5万×3枚=15万 1万×3枚=3万 5千×4枚=2万	最初に配布
マジックペン(地図記入用)	4本(1本/1チーム)	最初に配布
地図	4枚(1枚/1チーム)	最初に机に貼り付け

スタートキットの各資料は、チームカラーごとに用紙を色分けすると分かりやすい

#### ・会場レイアウト参照図



#### ゲームスタート後

- ・「資材購入フォーム」をチェックして、資材を渡し、お金をもらう。
- ・毎日「日計表」をチェックして、必要資材をもらう(テントのもらい忘れに注意)。
- ・ホワイトボード上のマグネットを移動してもらう。
- ・その日の日計表が全チーム分出揃ったかをチェックし、インストラクターに知らせる。
- ・天然資源採掘の際は、各天然資源を渡す(入った日は採掘、出る日は採掘なし)。
- ・天然資源と特産物交換の際は、天然資源をもらい、特産物を渡す(対応をチェック)。
- ・洪水や崖崩れの際は、通行をチェック。
- ・天気予報を聞くチームがあれば、1蔓円カードと引き替えに天気予報カードを渡す。

パワーポイントの「春・夏・秋・雪祭り」ファイルを利用する場合

- ・「春・夏・秋・雪祭り」ファイルと音声ファイルは同じフォルダ内に置いてください。
- ・パソコンにパワーポイントがインストールされていない場合でも、パワーポイントビューワがあれば、「春・夏・秋・雪祭り」のプレゼンテーションを表示することができます。パワーポイントビューワはマイクロソフトの Web サイトから無料でダウンロードできます。

以上です。その他、疑問点はいつでもお問い合わせください。御健闘をお祈りしています。

長谷川孝 拝

## リーダーシップ教育シミュレーション「春・夏・秋・雪祭り」ライセンス制度

2010年5月28日改訂 担当:長谷川、岩松

### ライセンス取得要件

1. 藤原事務所主催のリーダーシップ研修(「21世紀リーダー養成講座」、「ベティン教授のリーダーシップ研修基礎コース」)のいずれかを受講、修了された方。
  2. 藤原事務所主催の「春・夏・秋・雪祭り」に参加された方。
- ライセンス料金……………¥170,000(税込み)

### ライセンスについて

- ・取得したライセンスに有効期限はありません。永久に有効です。
- ・ライセンスをお持ち(個人)の方は、ご自身で「春・夏・秋・雪祭り」を開催することができます。参加料金等も自由に設定していただけます。ただし、ゲーム自体を転売することはできません。
- ・ゲームの内容はご自身でアレンジし直していただくことができます。
- ・社内で複数の方をライセンス登録する場合は、1名追加ごとに30,000円の登録料が必要です
- ・ライセンス料金に含まれるものは、下表のとおりです。

地図 15枚(夏祭り)	ゲーム用カード 注1
布製神社ポスター 1枚	全データ収録 CD-ROM 注2
布製地図 1枚(夏祭り)	マグネット6個
初回資材送料	

注1 カード内訳

5千円×50枚、1万円×50枚、5万円×50枚、10万円×50枚、食糧×300枚、燃料×300枚、テント×100枚  
 銀×70枚、鉄×70枚、薬草×70枚、特産物×96枚(16種類×6枚)、金×30枚、マグネット付きカード19種

注2 CD-ROM 内容(春・夏・秋・雪祭りが収録されています)

< Microsoft Power Point2000 データ > 説明スライド、スタートキット、天気予報カード、今までの結果、封筒

< Adobe Illustrator8.0 データ > 各種カード、地図、神社

< Adobe Acrobat PDF データ > 春・夏・秋・雪祭りの実施について、資材注文票

< その他 > 画像ファイル

### 「春・夏・秋・雪祭り」インストラクターお申込用紙

お名前(フリガナ)	
藤原事務所お客様番号	
勤務先名	
ご連絡先ご住所 (資材等発送先)	ご自宅・勤務先
ご連絡先TEL / FAX	ご自宅・勤務先 (TEL) / (FAX)
Eメールアドレス	@