

ワークショップ ～ ボードゲームで磨くマーケティングスキル ～

東京富士大学 教授
山川 悟



目 次

概要.....	1
はじめに.....	1
(1) プログラムの構成.....	1
(2) 講師プロフィール.....	2
(3) なぜボードゲームなのか.....	2
1. ゲーム 1. 「れがしい」.....	4
(1) ゲームの概要とルール.....	4
(2) コンセプト開発能力を育成するゲーム.....	5
(3) 「ニーズ×シーズクロス表」によるコンセプトワーク.....	6
2. ゲーム 2. 「めでたしめでたし」.....	7
(1) ゲームの概要とルール.....	7
(2) 逆転の発想力を育成するゲーム.....	7
(3) 「逆設定法」で常識をひっくり返す.....	8
3. ゲーム 3. 「MOYAWAK (モヤワク)」.....	9
(1) ゲームの概要とルール.....	9
(2) 経験価値 (CX) 設計力を育成するゲーム.....	10
(3) 「SEM (戦略的経験価値モジュール)」を用いたプランニング.....	10
4. ゲーム 4. 「ピボット」～アナロジー能力.....	11
(1) ゲームの概要とルール.....	11
(2) アナロジー能力を育成するゲーム.....	12
(3) 成功事例の本質を真似る「垂直模倣発想法」.....	13
おわりに.....	14

概要

- ・ ソーシャルスキルを育成するボードゲーム
- ・ ボードゲームでコンセプト開発能力を育成する
- ・ ボードゲームで逆転の発想力を身につける
- ・ ボードゲームで経験価値を設計する
- ・ ボードゲームで異業種の知恵を活用する

■ポイント

ボードゲームで遊びながらマーケティング思考が身につく体験型ワークショップ。

楽しみながら頭をフル回転させるうちに、自然とユニークなアウトプットに到達できる。今の職場に創造的な雰囲気がないとお悩みの方、商品企画・広告・プロモーション・人材育成等に新しい刺激を求める方におすすめする。

はじめに

（１）プログラムの構成

本日のプログラム構成ですが、まず私の方で考案したオリジナルボードゲームいくつかプレイをしていただきます。これらはすべて、皆さんが日常の業務で必要とされるマーケティングスキルを育成できるようなルールとなっております。

ただしゲームといっても、カチッとしたルールで勝敗を決めるものではなく、ゲームの形を用いた発想支援ワークショップのようなものだと思います。ですから今日はガチで勝利を目指すのではなく、ユニークなアウトプットを行う姿勢で臨んでいただければ幸いです。後ほど各グループで優秀なアイデアの発表なども、お願いします。

そしてゲーム終了後、そのゲームが育成するマーケティングスキルの種明かしと、加えてそのスキルを育成する場合、一般的にはどのようなフレームワークを使ってトレーニングすべきか、そのワークショップ手法も含めて解説させていただきます。

ゲームおよびワークショップは、大学のゼミ（マーケティング専攻）などで何度も採り入れてきましたが、業務のみならず研修や新入社員の育成プログラムとしてご活用いただければと考え、本日のセミナーを開催することといたしました。

本日はノート PC をたたんでもらい、スマホもできるだけ使わず、アナログ×手書きでの参戦をお願いいたします。いわゆる大喜利系といわれるボードゲームに近いアウトプットを目指しますので、技術的・経済的・法的制限は取っ払うこと、特に普段の業務の中で頭の中にこびりついて離れない、「コスト」「納期」「コンプライアンス」…これらもあまり配慮せず、自由で無責任な発言をお願いいたします。

（２）講師プロフィール

では簡単に、講師のプロフィールを述べさせていただきます。

私は東京富士大学経営学部でマーケティング論やブランド経営論などを担当しております。同時に、デザイン思考や創造性開発手法の開発なども手がけており、その一環として非認知能力、つまりソーシャルスキルを育成するアナログゲームをゼミ生と一緒に創作、それらを活用した講義やセミナーを実施してきました。これらのうち、ビジネスでご活躍されている皆様方にも利用していただける可能性があるのではないかと思います、その一部を紹介させていただきます。

（３）なぜボードゲームなのか

なぜボードゲームなのか、ということに関し、若干解説させていただきます。

ご存知かと思いますが、いわゆるドイツ系ボードゲームが世界的注目を浴びております。「カタン」や「ディクシット」などのタイトルはお聞きになった方もいらっしゃるかもしれませんが、これらはサイの目や偶然性で決着する単純なゲームではなく、奥の深い知的・戦略的ゲームであり、各地で大会が開かれたりしております。

また、日本では特にアマチュアによるゲーム創作が盛んで、「ゲームマーケット」という展示販売イベントが春と秋、大規模に開催されているのが一つの特徴です。

図１に示したように、これらのアナログゲームは、交渉力や想像力、説明能力、発想力、空間認知力、傾聴力など、さまざまなソーシャルスキルを必要とされるため、教育関係者の間で熱い注目が集まっています。

また、難しいことや複雑なことも、ボードゲームで楽しく学ぶことができます。実際に、ボードゲームを通じて「交渉術」「ドイツ語」「SDGs」「生態系」「街の景観づくり」「林業の作業安全」「会計」「感染対策」などを学ぶカリキュラムが、高等教育機関で開講されています。

デジタルゲームとの大きな違いは、「五感をフル活用した他者とのコミュニケーション」にあります。基本的にリアルな場の方が、多様かつ多大な情報処理を必要とするため、脳への刺激につながるのではないのでしょうか。