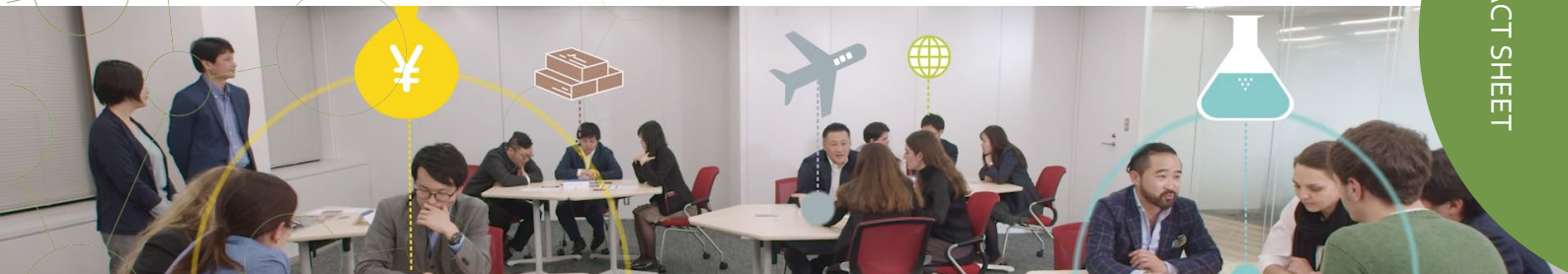


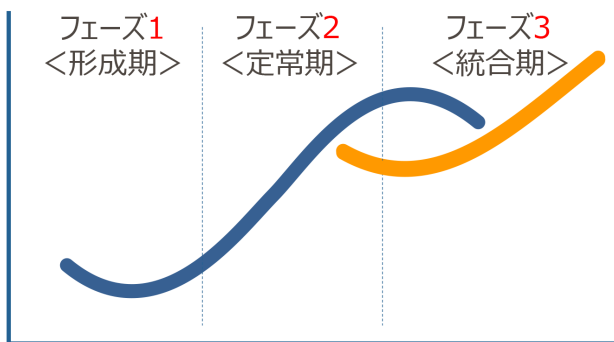
# 価値創造リーダーシップ体験ゲーム Innovation Leadership Games



「世の中に新しいことを生み出すことは難しい」と思いませんか？ 価値創造リーダーシップ体験ゲームは、ゲーム体験とリフレクションセッションを通して、組織の中で価値創造を起こすために必要なマインドセットと行動を学び、自己の想いを起点としたリーダーシップのあり方を探求していくためのプログラムです。

## プログラムの背景

組織が成長する過程では、安定成長してきた既存事業が衰退する前に新たな事業を立ち上げ既存事業と統合していかなければならない時期（統合期）が必ず訪れます。統合期に求められる行動様式（組織カルチャー）は安定成長してきた時期とは異なります。社員一人ひとりが視座を高め、課題を発見し、仮説検証を繰り返すことや管理職が挑戦しやすい環境を整えることが重要となります。組織全体で共通認識をもって組織カルチャーを変えていくことで、新たな事業を生み出し続ける組織に変容していきます。



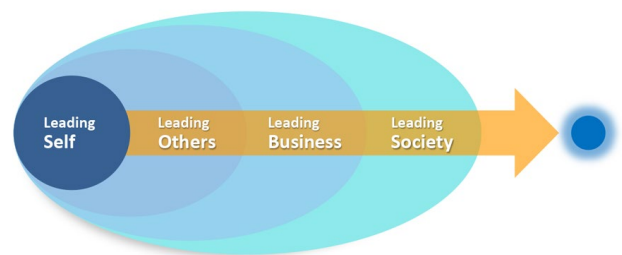
© Wilson Learning Worldwide Inc.

## プログラムのねらい

ゲームでの疑似体験では、統合期に価値創造を起こすために必要な行動とマインドセットを学習します。価値創造を起こすためには目指す未来に向けて自分自身をリードすること、つまり個人の想い（WILL）を起点に行動していくことが不可欠です。ゲームの中では、個人の実現したい未来や想いをWILLという言葉で表現し、参加者それぞれがWILLをもった人物になりきってゲームをプレイします。リフレクションセッションでは、一連の質問を通じて、自身やチームの言

動を振り返り、熟考を重ね、他者との対話を通じて、価値創造が起きる組織の要素について適切な気づきを得るというインサイドアウトの学習プロセスをたどりながら、自身のリーダーシップ、および組織としてのあり方を明確にしています。

これにより参加者は、自身のWILLを見直す機会を得ます。



© Wilson Learning Worldwide Inc.

## こんな方におすすめ

- ◇ 他者と共創して新規事業を起こす行動を体験したい
- ◇ 既存事業と新規事業のバランス感覚を養い、両利きの経営を体験したい
- ◇ 挑戦する組織カルチャーを醸成するために、促進要因と阻害要因を知りたい

## オンラインとオフラインでの実施可能

実施形態をオフラインかオンラインで選択可能

価値創造リーダーシップ体験ゲームを動画でご紹介

カードゲーム（オフライン版）の詳細内容や実施の様子をYouTubeで配信中

QRコードからご覧ください➡

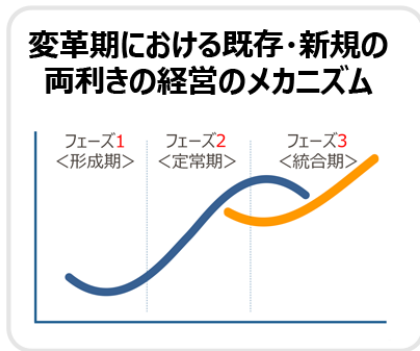


## モジュールと学習のポイント

1. 体験ゲーム
  - 参加者は企業や団体のメンバーとなり、事業の成功を目指します。新規事業に対する抵抗、収益重視の組織原則、組織外のパートナーとの共創など、さまざまな障壁や可能性の広がりや、カードゲームの中でリアリティをもって体験します。
2. リフレクションセッション
  - 振り返りの場では、体験から得た気づきをもとに、価値創造のために必要な考え方や行動特性を理解し、目指したい組織カルチャーの在り方を探究していきます。

## 体験できる3つのメカニズム

- ◇ 体験① 変革期における既存・新規事業の両利きの経営メカニズム
- ◇ 体験② 個人の想いを起点とする共創的価値創造の行動メカニズム
- ◇ 体験③ 個人を活かし自律的な組織が生まれるマネジメントメカニズム



© Wilson Learning Worldwide Inc.

## プログラムの構成

標準開催期間：4時間

形態：オフライン：専用カードを使用

オンライン：Zoom、専用WEBアプリケーションを使用

推奨人数：15-32名

## 参加者の声：過去のアンケート／フォローアップ

- 「Learning by doing（やりながら学ぶこと）」を体験することができた。実際の業務や新規事業創造においても、手探りで進めなければいけないことが多いと思うので、柔軟な思考と多角的な視点が大切だと実感した。（既存事業：担当者）
- 自社のリソースを組み合わせることで新規事業をつくるだけでなく、他社とリソースを持ち寄り事業を共創するという感覚がリアルだった。同じチームでも一人ひとりのWILLは異なるので、それぞれのWILL達成よりも、組織としての実利優先に動きがちなマインドになってしまう。マネジャーが方針を示し権限を委譲しないとメンバーのWILLは達成できない。（新規事業推進部：管理職）

- まずは明確なWILLを持つこと、そして持ち続けることの重要性が感覚的に理解できた。ゲームの中で仲間や他社メンバーとWILLを共有し、共創してWin-Winの関係を築くことができた。本日体験できた「WILLをもって共創すること」がイノベーションへの近道だと感じた。（新規事業推進部：担当者）
- 序盤は既存事業ばかりに注力してしまい、資金難に陥ってしまった。不確実な新規事業への消極的な気持ちが、チームの方針や全体の行動に現れてしまったことが反省点。後半からメンバーのWILL達成と組織の成長を目標としてマネジャーとして行動することができた。（既存事業：管理職）
- 自社だけでなくマーケット全体の価値を上げるためにどうすればよいかという視点を得ることができた。結果としてその方が事業の立ち上げが早かったことも印象的だった。（新規事業推進部：管理職）

## 3者の共同開発

本プログラムは、社会価値の創造を興す越境リーダーの実践研究と社会実装に取り組む「越境リーダーシップ」プロジェクト、シミュレーションの経験を通して学ぶ「ビジネスゲーム研修」の開発で定評のある株式会社プロジェクトデザインとウィルソン・ラーニングが共同で開発したプログラムです。