



# オンラインビールゲームのご紹介



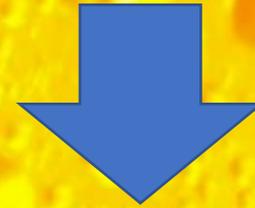


## ビールゲーム (The Beer Game)

マサチューセッツ工科大学スローン経営大学院の教授グループが、サプライチェーン・マネジメントに関する重要ないくつかの原理を実際に見せるために、1960年代に考案したシミュレーションゲームである。ゲームのテーマは、ビールを流通させて市場の顧客の需要に応えることである。



ゲームの目的：  
サプライチェーンを運営し、  
受注残や在庫のコストを最小限  
にすることを旨とする。

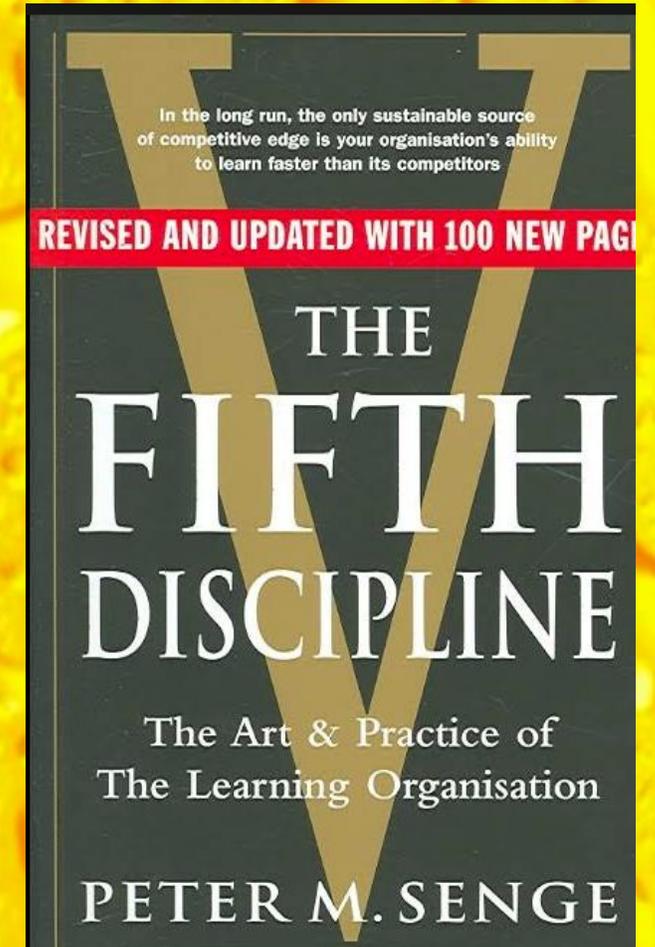


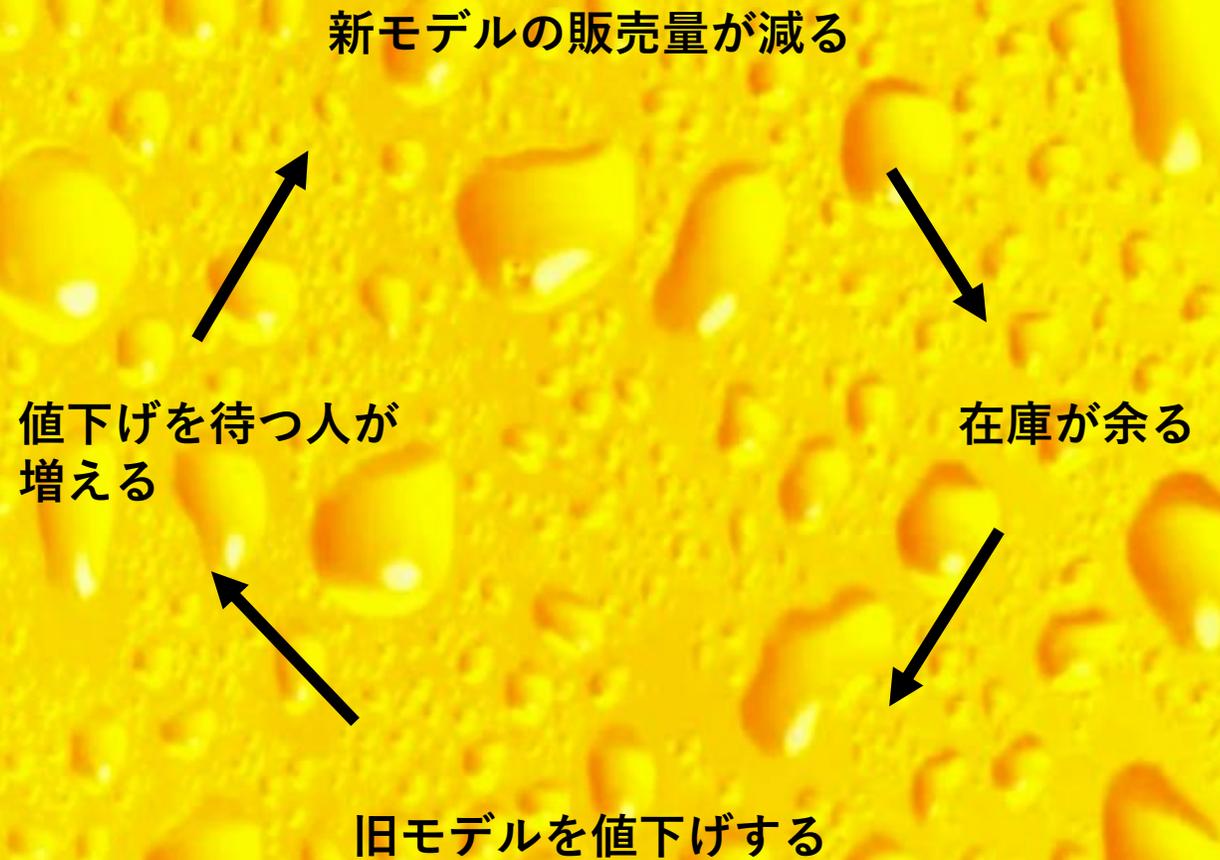
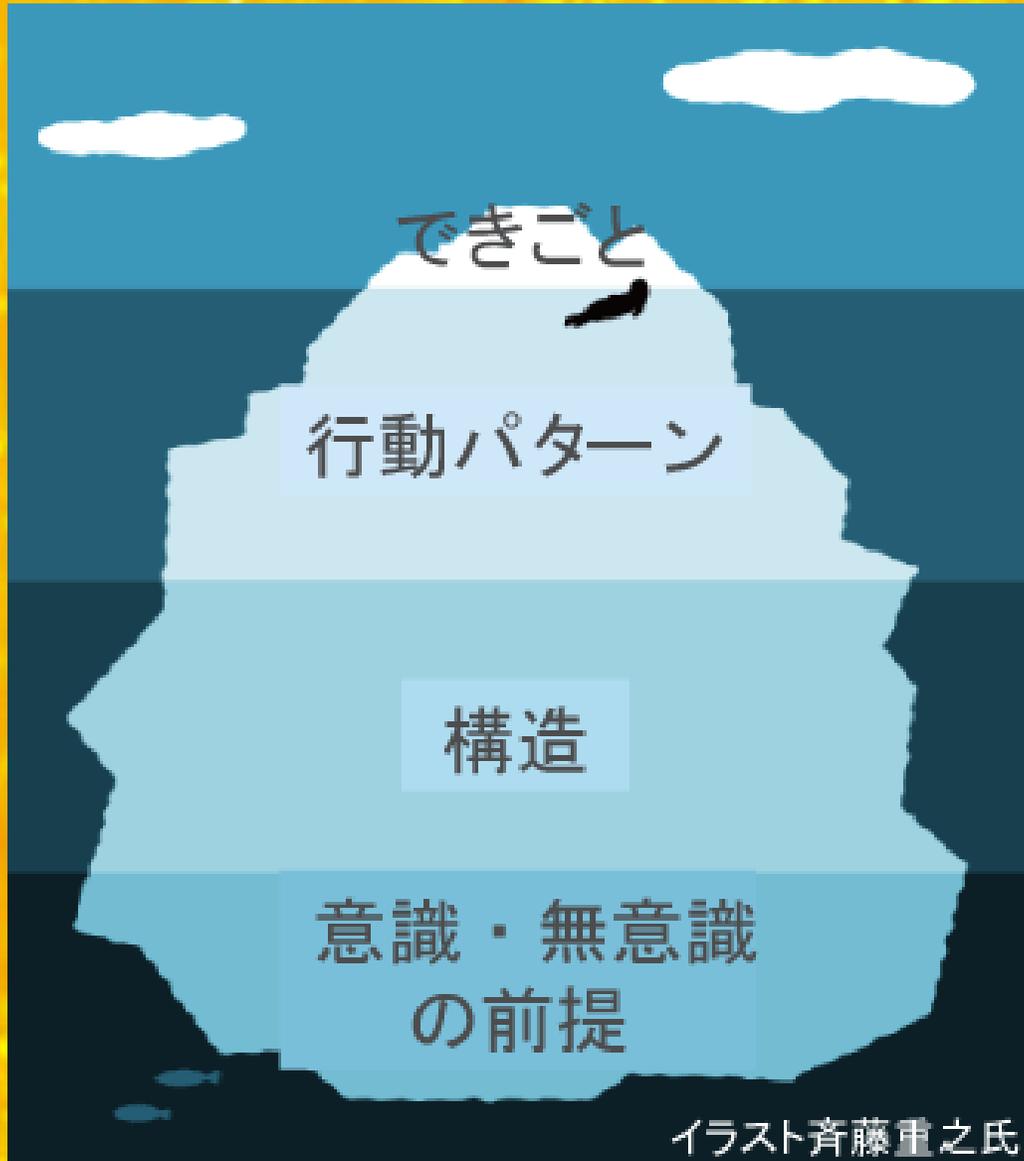
システムダイナミクスの基本原則や、  
システム思考の重要性を学習する

- システムシンキング
- 長期的視点
- 組織の壁による弊害/コミュニケーション
- メタ認知能力の向上

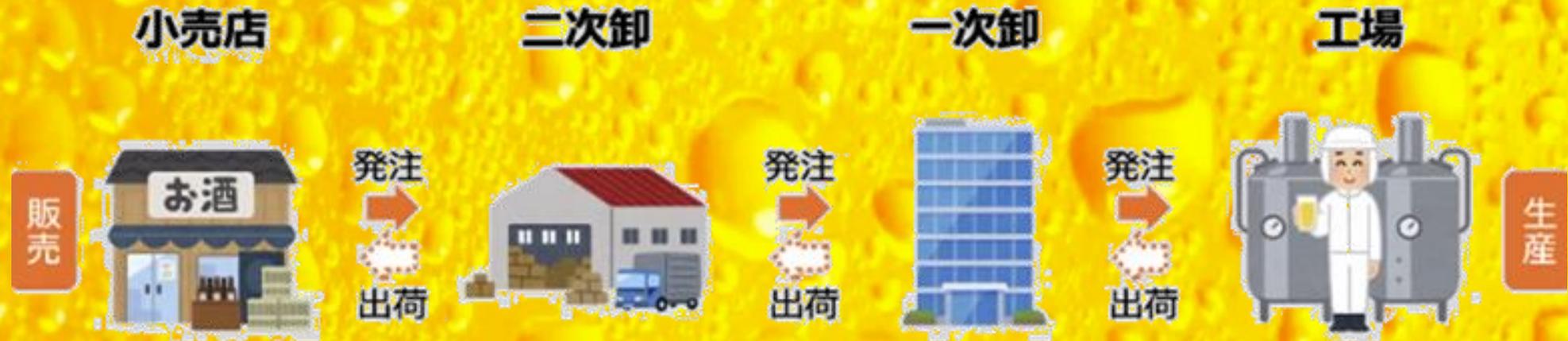
『**The Fifth Discipline（邦題：学習する組織）**』でシステム思考を紹介しています。同書の中で紹介されているのは次の10の原型です

1. 「遅れを伴うバランス型プロセス」
2. 「成長の限界」
3. 「問題のすり替わり」
4. 「介入者への問題のすり替わり」
5. 「目標のなし崩し」
6. 「エスカレート」
7. 「強者はますます強く」
8. 「共有地の悲劇」
9. 「うまくいかない解決策」
10. 「成長と投資不足」





# ゲームの中での役割と全体の流れ



4人で話し合い、  
それぞれの**役割**と  
チームの**ブランド名** (〇〇ビール) を  
決めてください。

# ゲームの中での役割と全体の流れ

[例：二次卸の場合]

1 (小売店から)  
出荷要請が入ります

実際に出荷できる  
数が表示されます

3

二次卸 1 ファーストビール  
5週目

出荷要請数 8	在庫：4→0 受注残：0→4
出荷準備数 4	発注数 <input type="text"/>

これまでの記録

週	入荷	出荷要請	在庫	受注残	発注数
4	0	4	8	0	4
3	0	4	12	0	0

2  
在庫と受注残が  
計算されます

# ゲームの目的：チームの総費用を最小化する

- ・ゲームの総費用は、発注残 + 在庫
- ・発注してから、入荷するまでに2週間かかるので注意（翌週の相手への出荷要請になる）
- ・相談できない（無言で実施する）→状況を伝えたらダメ、顔はみてもよい

[例：二次卸の場合]

1 (小売店から) 出荷要請が入ります

実際に出荷できる数が表示されます

3

二次卸 1 ファーストビール					
5週目					
出荷要請数 8	在庫：4→0 受注残：0→4				
出荷準備数 4	発注数 <input type="text"/>				
確認					
これまでの記録					
週	入荷数	出荷要請数	在庫数	受注残	発注数
4	0	4	8	0	4
3	0	4	12	0	0

2 在庫と受注残が計算されます

発注数を決めてください (一次卸への)

4