

あるあるCIO® 実践レポート

実践したところ

- ・ 2019年4月 株式会社ナカダイ様 群馬県前橋市
- ・ 企業規模 50-100人、産業廃棄物処理業
- ・ IT活用段階「2」

※1：あまり活用していない、2：取り組んでいる、3：かなり浸透している

実践の経緯

- ・ コンサルティング契約先、9回の支援のうち、7回目が終わった時点でビジネスゲームを実施
- ・ これまでの振り返りと、今後のIT活用について考えるきっかけとして提案



主なご感想

- ・ 意外に「手順」があるんだなと思った。アンケートをとって事後確認したり、セキュリティ面で後々痛い目にあいそうだ、などIT導入の前後でやるべきことが様々あることが分かった。ITはパッと買って使い始めるだけのものではないと理解した。現在あるシステムをまさに導入している渦中であるが、ITの初期導入に対して認識が不足していた点があって、そういうばこういう手順を踏んだかなと、考えた。
- ・ これまで社内でIT導入してきているが、それはほぼ「困っているとき」が多かった。ゲームで体感したような準備ができていないケースがあることに気づいた。セキュリティなどのリスクも、やってみなければわからないことが多く、ゲームを通じて文字面だけだったとしても経験できるとよいと思った。
- ・ セキュリティのリスクもそうだが、IT投資の成果としてどんな良いこと＝リターンがあるのか、がゲーム終盤で具体的に解説されているのでわかるのが良かった。各システムそれぞれにどういうリターンがあるのか、別途一覧で学びたいと感じた。
- ・ 何回かゲームをやれば、IT活用のフローと考え方がもっと身に着くかもしれない。テーマも4つあるし、出席者を変えてやっても良さそう。

ファシリテーションの工夫・気づき

- ・ 時間短縮のため3の倍数にとまったら次のマスへ進むようにした。
- ・ ゲーム開始時はボードだけを拡げ、ゲーム説明の流れにあわせてマテリアルを手渡ししていった。（現地到着後すぐにゲームを開始したため、事前にセットアップをする時間が確保できなかったため）
- ・ 支援先でもありIT取り組みに積極的で今回参加したメンバーの意識も高い企業なので、「あるある」による学習効果よりも、戦略マップに基づいたIT戦略という面を強調しようと、戦略マップの解説は丁寧に行った
- ・ 学習効果を高めるため5割程度のインシデントについて解説を加えた。（一般的な動向、他社での取り組み事例、当該企業の状況にあてはめて考えるとどうなるか、当該企業ではこれまでどのように取り組んできたかというプレイヤーへの逆質問など）
- ・ ゲーム終了後には振り返りの時間を確保しゲームを通じての感想をヒヤリングした。（面白さというよりも学べたことや気づきを中心に）
- ・ 次のコンサルティング支援の内容として、当該企業の戦略マップを作成し、そのレビュー会とすることを提案し、当該企業内で部門ごとに戦略マップを作成することとなった。
- ・ ある程度ITプロジェクト経験のあるメンバーであっても、いや、であるからこそかもしれないが、ゲームを通じて自分たちのこれまでの経験に不足していた観点に気づける効果があると感じた。