

開発研究テーマ
「シミュレーション!コンビニ経営」をもとに、
Web サイト上で動く経済教育シミュレーションプログラムの開発

代表者名 小林潤一郎

要約

Web 上で利用できる、教育目的に特化したコンビニエンスストアの経営シミュレーションゲームを開発、公開しました。

近年、学校教育においても、キャリア教育に注目が集まり、経営シミュレーションもそのツールとして着目されつつあります。今回、開発した簡易で使いやすいプログラム、Web 上に公開することで、様々な先生方にアクセス頂いたようです。

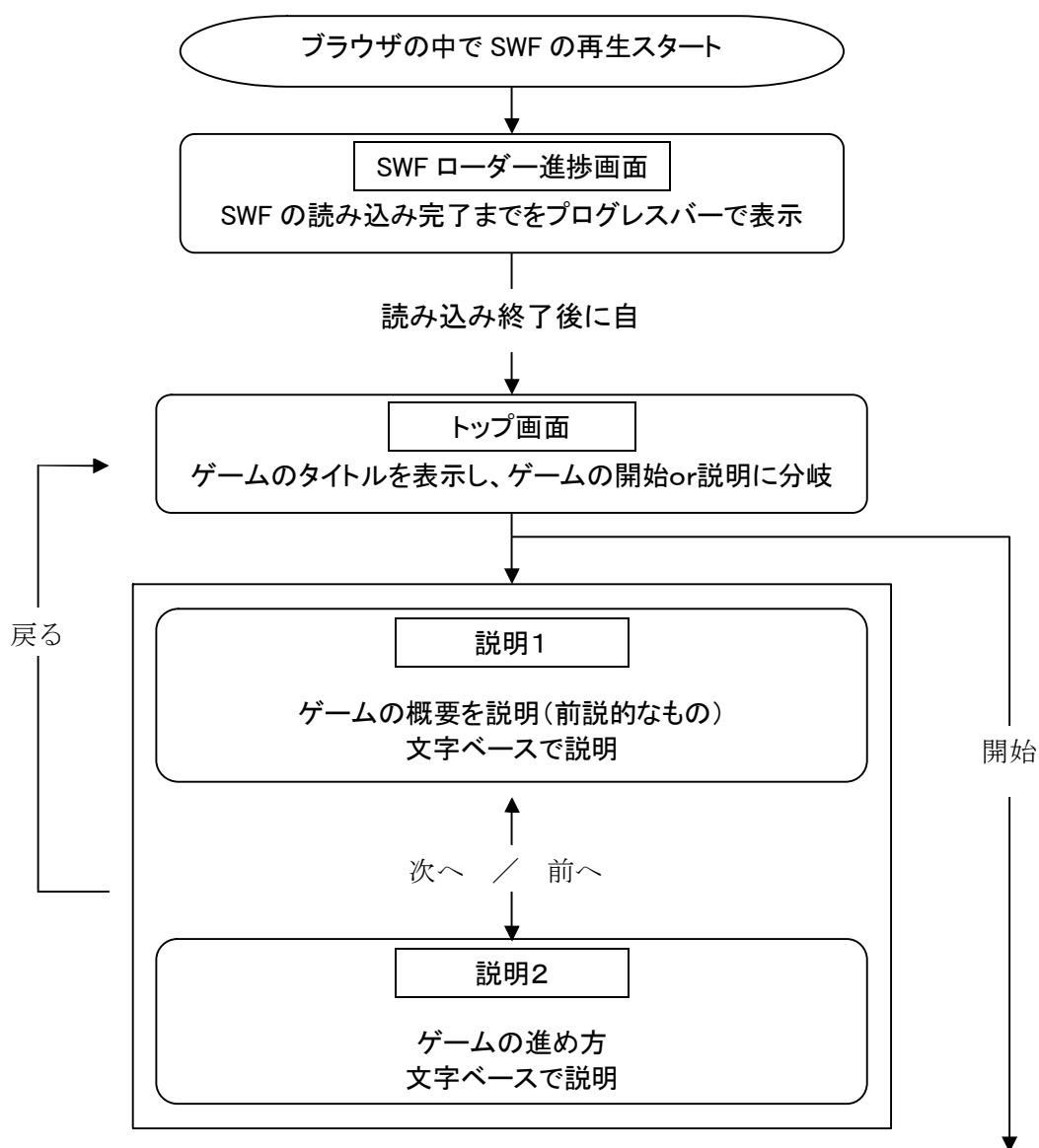
内容は、生徒が高い関心を持って取り組むように、日常身近に接しているコンビニエンスストアをモデルにした経営シミュレーションゲームの形式を取ります。経営活動の中でも、マーケティングを中心にとりあげ、店舗運営に必要な意思決定をしてもらうものになっています。今回のプログラムでは、リアルさやゲーム性よりも、授業での使いやすさを重視しているため、意思決定の項目を大幅に絞り込んでいます。そのことにより、意思決定とその結果の因果関係をシンプルにし、授業の円滑な進行に貢献することができたと思います。

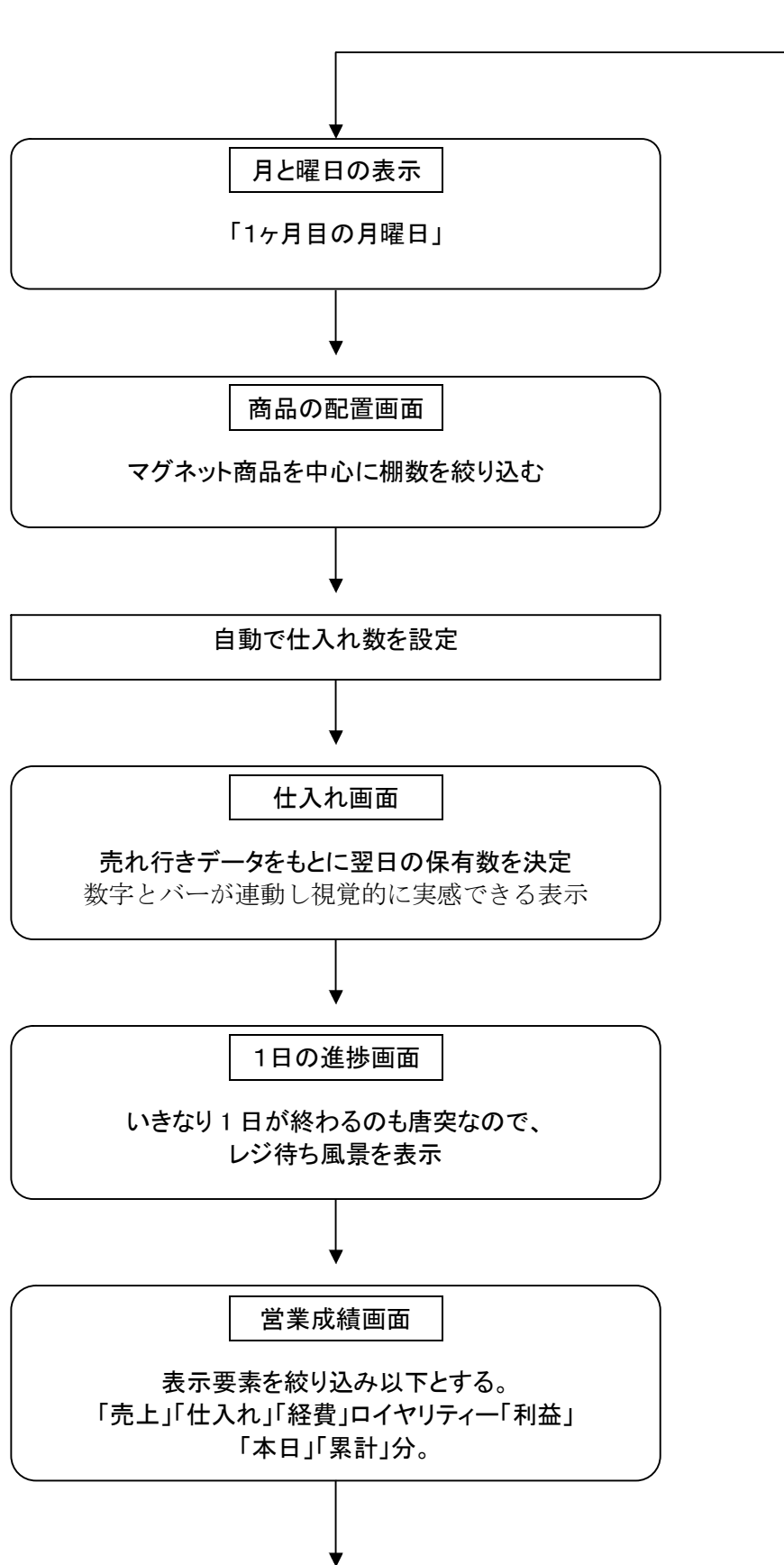
このプログラムを活用して、日常的な生活の中での「気づき」や「発見」を体験することで、生徒に問題意識を持った視点が広がったのでは期待しています。また、これが視点の角度を変え、新しい発想力の育成につながることを期待しています。

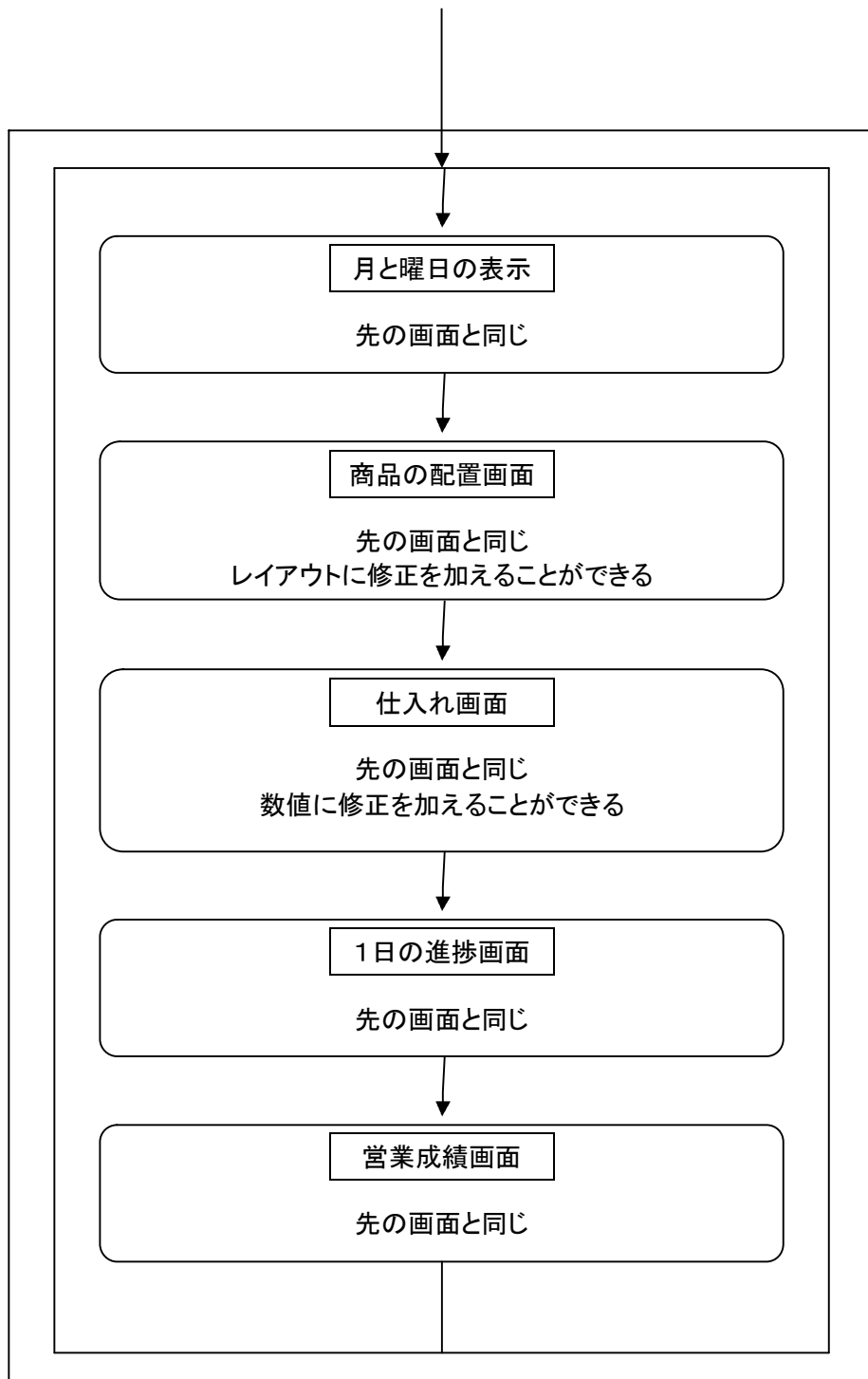
Web Convenience Store 仕様書

- ・インターネット環境で使うことを前提とし、ブラウザ内表示で動作する。開発エンジンはFlash (Ver.7)を使用します。
- ・画面サイズは、640*480とします。
- ・イラストは作成せず、図形とテキストの簡易なデザインとします。
- ・インターフェイスはFlashで簡易に実現できる方法を取ります。
- ・営業成績の要素として、売上げ、利益、固定費、ロイヤリティ、原価(仕入れ金額)の要素とします。
- ・終了判定などは特に無く、エンドレスで繰り返していきます。

画面遷移







近所でいろいろなコンビニエンスストアを見かけるようになりました。中にはもともとアメリカで生れたのですが、日本の中で 10,000 店を越えるものや、日本で生れて海外にも出店し 10,000 店を越えるチェーンが出現しています。また、出店場所も様々で、駐車場を備え大きな看板を持っているもの、オフィスビルの 2 階以上にあるもの、駅の構内や、郵便局、病院にまで進出しているようです。品揃えも全国全店同じではなく、それぞれの立地にあわせ敢えて偏った内容にしているようです。売れ筋商品への絞込みと新商品の投入で、1 店あたり 3,000 点前後の商品を管理しており、もう今ではおなじみになったPOSのデータをもっとも活用している業態とも言われています。

今回はほぼ平均値といわれる¥500,000／日を目指して商品棚の配置、商品数の管理に挑戦してみましょう。売れ行きや利益などできるだけ実際のコンビニエンスストアに近い感覚でデータ(POS)をフィードバックしますので、日頃買い物をしている自分の気持ちをよく思い出してどうやったら買ってもらいやすくなるのか仮説を立て、データで検証していきましょう。

検討する要素を商品棚のレイアウト、売行き予想に基づく在庫管理の 2 点に注意して考えてみよう。



1. コンビニの様子を思い出してみる
2. よく買う商品をリストアップ
3. 店内を全部見て回ってもらう工夫
4. 廃棄ロス商品をリストアップ
5. 売行き変化の原因を調べる
6. 売上や利益が何に影響されているか検討する

Let's try!

今からあなたが経営者。お客様の気持ちを考えてみんなに喜ばれるお店を作ってみよう。



1. よく買われる商品ベスト3
2. 立ち止まっている時間が長い商品
3. 買いやすく、かつ店内の商品をできるだけ多く見てくれる並べ方

- マグネット商品(集客力)
- トライアングル(周遊)



1. 売り切れた商品
2. 売れ残った商品
3. 日持ちせず売れ残ると廃棄する商品
4. 翌日の来店客数の予想

- 廃棄ロス商品(商品名の項目欄が黄色)
- 機会損失と適正在庫



1. 売り上げ
2. 利益

- 売り上げに貢献する要素と利益に貢献する項目が矛盾する場面



1. 曜日と来店客数の関係
 2. 天気と来店客数の関係
 3. イベントと来店客数の関係
- 売り上げとの関係が予想でき、仮説をたてたら、仕入れ予測で検証

感想抜粋

- 今まで遊んで楽しんでいたのですが、今回は、できるだけ利益を上げるということを目指したので、違った楽しみの仕方が学べました。
- 売上とかの比率を考えながらお店を運営する難しさを学べました。楽しかったです。将来に役立てればいいなと思いました。
- 難しかったけれど、それだけ現実世界のコンビニが大変なんだとわかりました。一週間のうちにも売上の違いがあったり、沢山利用する分たくさん儲けていると思っていたコンビニも利益が少なかったり店長って大変なんだな—と思いました。
- 破棄されたお弁当は私が食べます。
- どうやったら、儲かるのか考えながらできて難しかったけれどまあ楽しかった。実際のコンビニも売れるように沢山の工夫をしているのだと思った。今度から行った時に注意してみようと思いました。
- 初めてすごくおもしろいと感じました！〇がつくと余計に楽しくなって、次も丸にしようとおもったり。またやってみたいです☆そして、今日学んだことを、これから役立てていきたいです！
- はじめは利益を出したりするのが難しかったです。慣れてくるとだんだん利益が上がるようになって楽しかったです！
- 売上が少しでも上がるとすごくうれしかったです。魔のトライアングルにはまらないように買い物しようと思いました。
- 操作もわかりやすいし、すごくよかったです。でも保有数と売上数がわかれて出るとよかったです。グラフ読むのが大変でした。