

ミックグループ株式会社三春情報センター

内定式が“戦場”に！？ミックグループ独自のサバイバルゲーム内定式
初対面だからこそ生まれる絆と、チームワークの力
～体験型内定式を通じて“人と組織を知る”機会を創出～

ミックグループは、2025年11月28日(金)、2026年4月入社予定の新入社員内定者(14名)を対象とした内定式を開催しました。本内定式では、内定者に加え、代表取締役社長および執行役員も参加し、企業文化の理解とチームワーク体験を目的とした「サバイバルゲーム」を実施するという新たな取り組みを行いました。



▲開始前の様子



▲サバイバルゲーム中



▲終了後の内定証授与

本企画は、「入社前から“人と組織を知る機会”を大切にしたい」というミックグループの想いから実施したものです。新卒社員の内定式は、内定証授与や懇親会といった単なる儀式ではなく、入社前に企業文化や働き方を体感する機会となります。「言葉」だけではなく「体験」を通じて、価値観を体感してもらい、「自分がここで働く姿を描ける」ことが重要と考えており、ミックでは、内定式を自社の価値観や文化を体感してもらう場と位置付け、年々内容を進化させてきました。

■近年の内定式

- ・2023年度:内定者による新規事業立案・役員へのプレゼンテーション
- ・2024年度:プラモデル制作を通じたチームワーク体験
- ・2025年度:サバイバルゲームによる実践的コミュニケーション体験

ミックは不動産業界では珍しいチーム営業を軸に、継続的に業績を伸ばしてきた会社です。個人の成果だけでなく、メンバー同士が役割を分担し、力を掛け合わせることで成果を最大化することを大切にしており、今回のサバイバルゲームも、ミックが重視する「チームで成果を出す働き方」を入社前から理解してもらうことを目的としています。

■当日のプログラム内容

当日は、「殲滅戦」「フラッグ戦」「宝物争奪戦」「大統領戦」の4つのゲームを実施。内定者は2チームに分かれ、勝利を目指して作戦を立て、声を掛け合いながら協力してゲームに挑みました。共通の目標に向かって行動することで自然とコミュニケーションが生まれ、チームワークの大切さや、協働して勝利をつかむ達成感を体感する場となりました。

■サバイバルゲームがチームビルディングに向いている理由

- 今回サバイバルゲームを取り入れた背景には、以下の目的があります。
- ①勝利を目指して自然と役割が生まれるため、内定者同士がお互いの強みや得意を知り合い、横のつながりを深められる。
 - ②ほぼ初対面に近いメンバー同士という「ゼロベースの関係性」の中で、即興的な意思疎通や迅速な役割分担、状況判断を行い、実践的なコミュニケーション力を養える。
 - ③情報共有の速さ・正確さが勝敗に直結するため、短時間で信頼関係を構築し、チームワークやチームビルディングを体感することで、組織で働く上で必要な協働スキルを身につけることができる。
 - ④勝利やピンチ脱出が一体感を生み、チームの結束力向上につながる。

■代表取締役社長コメント

以前行ったプラモデル制作もですが、目標に向かってチームワークというものを今回はサバイバルゲームという遊びの中で見出し、異質体験の中で、目標設定の大切さやそれぞれの役割の重要性などの学びを得てほしいと考えています。

■内定者コメント

- ・内定式がサバゲーということにまずは驚いた
- ・初対面に近いメンバー間で連携を取ることの難しさを改めて気づかされた
- ・今までどうやってきたのかを思い出す機会に繋がった
- ・お互いの声掛けが連携には重要と感じた
- ・何を考えているのかを理解してもらうため、言語化の重要性に気づいた

今回の内定式では参加者一人ひとりが協力し合うことの大切さを実体験として学び、チームワークの重要性を深く実感する有意義な機会となったようです。ミックグループでは今後も、内定者一人ひとりが安心して社会人としての第一歩を踏み出せるよう、学びと成長につながる機会づくりに取り組んでまいります。

【本件に関するお問い合わせ先】

株式会社三春情報センター 広報担当:豊田(koho@319.jp)

〒234-0051 横浜市港南区日野 8-8-11 ミハルアート港南台