

2014年12月13日(土)開催 | 基盤教育研究分科会

## ゲーミフィケーションを体験する ～「対話するトランプ」 編～

参加レポート:大船ちさと



12月13日(土)に開催された今回の「わ談会」は11名が参加しました。講師に株式会社CCOの石山喜章氏をえ、「相互理解」をテーマに、ゲーミフィケーションがある場合とない場合でどのように対話が進むかを実際に体験し、ディスカッションする内容でした。

ー参加者としての感想をここにレポートします。

### 1. コミュニケーションとは？ 相互理解とは？



今回のワークは、SSM(Super Speed Meeting)と講師が呼ぶ意見や感想のやり取りとグループディスカッションを交互に取り入れる形式で進められました。このSSMという

のは、2 人一組になりテーマに沿って感じることを 3 分で率直に語るというシンプルなもので、最初と最後には笑顔と握手で挨拶を交わすというルールが設けられています。ちょっと話し足りないかなというくらいの時間なのですが、握手をして終わるという「終了の信号」が明確なので、だらだらと話し続けるペアが生まれることなく、進められていきました。

さて、では、内容のご報告に入ります。

最初に与えられた課題は「コミュニケーション」を定義してみようというものです。最初の SSM でした。ここで、モヤモヤした状態のまま、今度は 3~4 人のグループで「相互理解」とはどのような状態を示すのか、相互理解ができている状態、できていない状態とはどういうものかを話し合いました。そして、さらに相互理解の深さを測るための尺度をグループごとに定義してみるというワークを行いました。今回は 3 グループあったのですが、それぞれ個性のある答えが並びました。



## 2. 非構造化面接法と半構造化面接法

その後、新しいペアを作り、相手のことをより深く知ろうという姿勢で自由に対話する時間が設けられ、続いて相手を変えて、今度は「対話するトランプ」を用いて対話する時間が設けられました。ここでは、前者が非構造化面接でゲーミフィケーションのない状態、後者が半構造化面接でゲーミフィケーションのある状態と位置づけられます。

「対話するトランプ」というのは(株)CCO が開発したツールで、トランプサイズのカードに「イメージ」「今」「職場」「父」「Where(どこ)」のような語が一語ずつ書かれています。最初にこのカードをシャッフルし、一人 5 枚ずつ配り、残りのカードは中央に置いておきます。プレイヤーは自分の手持ちのカードから 1~3 枚程度を選び、そこに書かれている語を含む質問文を作って相手に質問します。例えば、「母」と「好き」を使う場合であれば、「あなたのお母さんが好きだった食べ物は?」、「あなたはお母さんのどこが好きですか?」のような質問です。相手の答えにさらに追加の質問を加えることも認められています。そのテーマの対話が終わったら、使用したカードは場に捨てて、中央

のカードの山から捨てた枚数分のカードを取り、手持ちの札を5枚にします。その後、次のプレイヤーに移り、対話を続けていきます。



非構造化面接と半構造化面接で行われた2つの対話は、それぞれ終わったところで、自分たちで作った「相互理解の深さを測る尺度」を用いてレベルを測るという作業を行いました。その後、ペア、そして全体で、2つの対話を体験して気づいたこと、感じたことを率直に出し合いました。例えば、非構造化面接の場合、一つの話題に対して深く掘り下げる形で対話が進んでいく傾向があるのに対し、半構造化面接ではカードがあることで遠慮して通常聞きにくいような質問も可能になり、またカードによって話題が次々と飛ぶため情報の領域が広がることなどが挙げられました。なので、新入社員と管理職をつなぐツールとして活用できるのではないかといったアイデアも出されました。

一方で、カードがあってもなくてもあまり変わらない、フリーのほうが話しやすかったといった意見や、「知る」と「理解する」ことは同じではないので、いずれも対話した相手の一面を「知る」ことはできたが、「理解」が深まったとはいえないのではないかといった疑問も共有されました。



最後に、講師から「NJの無意識5段階モデル」の紹介があり、盛況の中、会は幕を閉じました。

### 3. ふり返ってみて

率直に意見を交し合うことのできる、楽しい会だったと思います。ただ、私は、「ゲーミフィケーション」の有無を比較しながら、「ゲーミフィケーション」とは何か、「ゲーミフィケーション」を用いた仕掛けとしてこのツールはどうかといった内容になるのかと考えていたのですが、実際のディスカッションは「ゲーミフィケーション」を軸にするというよりは、「相互理解の深さを測る尺度」のほうに引っ張られてしまっていたように感じます。少なくとも、私自身は引っ張られていました。

「相互理解」や「対話」、「コミュニケーション」については定義も共有され、いろいろと考えられたのですが、「ゲーミフィケーション」についての定義は今回、ありませんでした。時間に限りもありましたし、もしかしたら、この定義などについては、もう既にみなさん、ご存知だったのかもしれませんが、私にとっては“モヤモヤ”が少し残る状態です。

ただ、このようなモヤモヤは一つの学習動機になります。講師や参加者の方々との出会い、対話に加え、新たな学習動機もいただけたという点で、貴重な機会になりました。ありがとうございました。

以上

<b>開催日</b>	2014年12月13日(土) 14:00～17:00
<b>学習テーマ</b>	効果的なゲーミフィケーションの使い方を考える。同目的の学習活動を行い「ゲーミフィケーションを用いた場合」と「用いない場合」それぞれの成果の違いや長所&短所を整理する。
<b>学習目標</b>	<p>◆相互理解を深めるとは“どのような状態に”なる事なのか？ またその深さを測る基準とは？を自分の言葉で説明できるようになる。</p> <p>◆ゲーミフィケーションを用いた学習活動を通じて、その効果と限界を整理できるようになる。</p>
<b>講師</b>	株式会社CCO 代表取締役 石山喜章氏
<b>会場</b>	<p>明治大学 駿河台校舎 紫紺館 S4会議室</p> <p>千代田区神田小川町3-22-14</p> <p><a href="https://www.meiji.ac.jp/koyuka/shikonkan/copy_of_shikon.html">https://www.meiji.ac.jp/koyuka/shikonkan/copy_of_shikon.html</a></p>
<b>定員</b>	24名 ※最低催行人数:6名 開催1週間前までにお申込人数が、最低催行人数に満たない場合は、中止とさせていただきます。予めご了承ください。
<b>参加費</b>	会員: ¥2,000-(税込) 非会員: ¥8,000-(税込)
<b>開催概要</b>	<p>■題材ゲーム:対話するトランプ</p> <p>■カリキュラム:</p> <p>1. 相互理解の定義と相互理解の状態を測定する尺度を開発する(60分)</p>

・相互理解とは何か、相互理解を定義する

・相互理解の状態(深さ)を測定する尺度を作成する

・全体発表とシェア

2. 演習1「フリールールによるペアインタビュー」非構造化面接法(20分)

3. 演習2「対話するトランプを用いたペアインタビュー」半構造化面接法(20分)

4. 演習からの気づき、教訓の全体シェア(30分)

・相互理解状態の測定結果

・面接実施の感想と教訓のシェア

5. NJの無意識5段階モデルの解説(25分)

6. 質疑応答

■進め方:

相互理解を深めることを目的とした2種類の学習活動を体験します。一つは、ゲーミフィケーションを用いた学習活動、もう一つがゲーミフィケーションを用いない学習活動です。この演習体験から、それぞれの成果の違いや各学習活動の長所と短所を参加者全員で整理します。ゲーミフィケーションの効用と限界を理解し、目的に合った適切な学習活動を選択する目を養います。

■参考書籍:「コミュニケーション革命—個人と組織を進化させる—」

NohJesu、ピースプロダクション有限公司、1,620円

■写真等記録情報の使用許諾のお願い:

小会では、広報活動及び会員サービスの向上に活用するため、ビデオ撮影、音声収録、写真撮影、受講アンケートを実施しています。こ

れら映像、音声、画像、コメント(以下、記録情報)は、小会の関わるWebコンテンツ及び紙媒体の配布資料等に活用させていただく可能性があります。

小会活動へのご参加は、記録情報の活用にご承諾いただけましたものとさせていただきます。

#### 支払方法と 領収書発行

■支払方法: 当日会場受付時に現金支払

■領収書発行: 領収書をご要望の方は、お申し込みの備考欄に「領収書要」と、ご記入ください。会社名(学校名)欄にご記入いただいた宛名で用意いたします。なおそれ以外の宛名をご希望の方は、お申し込み備考欄に、宛名を明記ください。

#### キャンセル について

申込後のキャンセルは、早めにご連絡ください。

開催の5日前より以下のキャンセル料金が発生いたします。なお、キャンセル料に関しては、後日請求となります。

- ・開催5日前～3日前のキャンセル料は、参加料の 50%
- ・開催2日前～当日のキャンセル料は、参加料の 100%
- ・連絡なしの不参加は、参加料の 100%