

2011年7月16日(土)開催 | 基盤教育研究分科会

シリアスゲーム <第2回>

「シリアスゲーム-第2回」の参加報告

全体概要

後半に一つずつ大きな演習を行いました。

半の演習では、リーダーシップ教育に盛り込みたい内容を検討。

それを受け、後半の演習では、リーダーシップ教育のためのゲーム案を考えました。

3グループそれぞれに斬新なアイデアが出て最後まで盛り上がりました。



イントロダクション

14:00 定刻に研究会開始。



東京大学大学院・情報学環特任助教の藤本徹氏の解説の下、前回の振り返りからスタートしました。

参加者は10名、3つの島に分かれています。

第1回に引き続き熊本、京都からの参加者に加えて、今日は何と、カンボジアから来られた方も。短い一時帰国の合間に飛び入りで参加いただきました。

【前半の演習】リーダーシップ教育に盛り込みたい内容

藤本さんから、「面白さ」や「学び」に目を向けるといったゲーム要素の手がかりを探すいくつかの視点や、標準型IDとは異なる発想の「ストーリー中心型カリキュラム(SCC)」の枠組みのご紹介がありました。

その上で、本日一つめの演習「リーダーシップ教育に盛り込みたい内容」に取り組みました。

核となる「リーダーシップが試される場面／状況」について3つのグループから挙げられた意見のいくつかをご紹介します。

- ・前提を共有できない
- ・自分にとって未経験の
- ・解けない方程式を解かなければいけない
- ・自分が欲しくない仕事のリーダーをいきなりまかされる
- ・目的と方法がずれている
- ・将来像が見えない／描けていない
- ・環境や状況が変化する
- ・自らが変化の必要性を感じる

【後半の演習】リーダーシップ教育のためのゲーム案

休憩後、藤本さんから、あらためてゲームの面白さとは何かについて、ホイジンガやカイヨワの考えにも触れながら解説がありました。

さらに、ハーバード大学の Perkins 教授が提唱している“Learnig by Wholes”というアプローチが紹介されました。

これは、学習経験を断片化させずに全体として経験することで学習意欲の促進と学習効果の向上を図る方法です。

その上で、後半の演習に取り組みました。

お題は、

「Learnig by Wholes の枠組みを使って、リーダーシップ教育のためのゲーム・プログラム案を考えよ」というものです。

盛り上がった議論の結果、3グループそれぞれに次のようなユニークなアイデアが発表されました。

チームA

理想のリーダーのサブについてその行動を見よう見まねで学ぶことから出発して、ついには自らリーダーとして未知の“川”に一步を踏み入れる決断を経験するデジタル・シミュレーション・ゲーム、「リーダーになりますか？～川を渡る～」。リーダー予備軍を対象に、リーダー・アセスメント・ツールとして使用することを想定。

チームB

マルチ・リーダーシップ強化育成を目的とする集合研修。
実際にプロジェクトを担当するチーム全員を対象に実施。
参加者に「役割カード」を割り振って、プレイ～フィードバックを繰り返す。

チームC

リーダーシップが試される多様な場面をクリアしていく中で、リーダーシップの基礎要素を学習するロール・プレイング・デジタル・ゲーム。



【全2回の全体振り返り】メタファーとしてのゲーム

最後に藤本さんからお話のあったとおり、学習／教育をゲームという別のレンズで見ることで、いろいろな気づきがありました。

今後、私が人材開発という仕事に携わっていく上で、多くの示唆を与えてくれるセミナーでした。

講師の藤本さん、参加者のみなさん、ありがとうございました。

(レポート報告:HRDM会員 左口知克)

開催日 2011年7月16日(土) 14:00~17:00

学習テーマ 「シリアスゲームを組み込んだリーダーシップ教育をデザインする」第2回

近年欧米を中心に、社会問題解決のためにゲームの開発や利用を行う「シリアスゲーム」に関心が高まっています。

本シリーズ分科では、日本におけるシリアスゲームの第一人者の藤本徹氏をお招きし、シリアスゲームを組み込んだ新しいリーダーシップ教育手法を考えることに挑戦いたします。

リーダーシップの理屈を学ぶには、インストラクショナルデザイン的アプローチは、効果的かもしれません。しかし、リーダーの在り方を学ぶには「体験」が効果的なアプローチであると考えます。

「シリアスゲーム」としてこの体験を、リーダーシップ教育に、どう組み込むかを参加者全員で検討していきます。

尚、本分科会では、課題図書が設定されています。ご自身で手配し、一読してからご参加下さい。

<課題書籍>

「シリアスゲーム—教育・社会に役立つデジタルゲーム」

藤本徹著 東京電機大学出版局 ¥1,995-

「リーダーシップの旅 見えないものを見る」

野田 智義、金井 壽宏 著 光文社新書 ¥819-

なお、本シリーズは、2回連続でご参加いただきますよう、お願いいたします。

【シリアスゲームの例】

・脳の機能の低下防止、創造力や記憶力の向上をめざす「脳を鍛える大人のDSトレーニング」

・WFP(国連世界食糧計画)が制作した食糧支援シミュレーション「FoodForce」

(日本語版: <http://www.foodforce.konami.jp/download.html>)

・UN/ISDR(国連国際防災戦略)による、津波・山火事・洪水・ハリケーン・地震への災害対策をたてるゲーム「Stop Disasters!」

・テロ攻撃の対策や危険物処理など体験訓練が困難な大災害をコンピューターでシミュレートする、消防士訓練のための「Hazmat: Hotzone」

・アメリカ陸軍が新兵をリクルートするために開発したシューティングゲーム「America's Army」

| | |
|--------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ・スターボックスと環境保護団体が作った、個人や都市、学校や経済による日々の決定事項がどう気候や環境に影響を与えるかを学べる環境保護ゲーム「Planet Green Game」 |
| 学習目標 | <ul style="list-style-type: none"> 1) シリアスゲームとは何か、自分の言葉で説明できるようになる 2) 研修プログラムに組み込む「体験」のイメージを、ゲーム理論を用いて整理できるようになる |
| 講師 | 東京大学大学院 情報学環 特任助教 藤本徹氏 |
| 会場 | 明治大学 駿河台校舎 紫紺館 S2会議室 千代田区神田小川町3-22-14 |
| 定員 | 20名 ※最小催行人数5名様。お申込数が開催1週間前に最小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。 |
| 参加費 | 会員：¥2,000-(税込) 非会員：¥8,000-(税込) |
| 参加対象者 | 本セミナーは、以下に挙げる方々を主たる対象として企画されています。 <ul style="list-style-type: none"> ・人材育成に携わり3年以上の経験を有し、自分で研修企画を行っている方。 ・人材育成に携わり3年以上の経験を有し、研修プログラムを社内導入するための決定権を有する方。 ・教育ベンダー会社に所属し、研修開発に携わっていらっしゃる方。 |
| 開催概要 | 第2回「シリアスゲームを組み込んだリーダーシップ教育をデザインする」 シリアスゲームの考え方を取り入れて、新しいリーダーシップ教育手法を考える 本シリーズ分科会では、近年欧米を中心に関心が高まっている、社会問題解決のためにゲームの開発や利用を行う「シリアスゲーム」について取り上げ、リーダーシップ教育のために有効なシリアスゲームについて議論します。 ゲーム要素を取り入れた研修は従来からたくさんありますが、シリアスゲームとして議論されている手法や考え方を取り入れることで、さらにレベルの高いリーダーシップ教育プログラムを生み出すための方向性や、焦点を当てて考えていくべき要素について議論します。 尚、本シリーズ分科会は、2回連続でご参加いただきますよう、よろしくお願いたします。 <事前課題> 課題図書を読んでくる |

「シリアスゲーム—教育・社会に役立つデジタルゲーム」

藤本徹著 東京電機大学出版局 ¥1,995-

「リーダーシップの旅 見えないものを見る」

野田 智義、金井 壽宏 著 光文社新書 ¥819-

<第2回:セッションの主要項目>

- 1) 前回の振り返り、論点整理
- 2) リーダーシップ教育の必要要件の検討事前課題共有(グループワーク)
- 3) ゲーム的なインタラクティブ要素をどう構成するか(講義と小ワーク)
- 4) リーダーシップが発現する経験をゲーム化する(グループワーク)
- 5) グループワーク成果発表とディスカッション

■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い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%