

# アイスブレイクゲーム紹介

第42回WBC

# マジもんのアイスブレイクとは(私見)

- アイスは無理にブレイク(破壊)しないほうがいい
  - アイスは心理的な壁。建設的コミュニケーションに悪影響があるのはわかる。
  - ただ、壁が無いと安心してコミュニティに居られない場合もある。
  - 100%のアイスブレイクは不可能。アイスブレイクが終わっていない気がして参加者もファシリテーターも焦ってしまうことがある。
- アイスがあることを認識して、それがどうあれ、このコミュニティに存在できるというメッセージ
  - 何らかのコミュニティ(チーム)に参加するとき、コミュニティの目的を達成しようとして自分を演じてしまう(ある程度必要:アイスの素)
    - やる気あります！ ミスしません！
    - 自分、いい人です！ みんな大好きです！
  - 自分のアゲアゲ度・サゲサゲ度、その程度を把握し、なるべく周りとシェアし、全員の状態を全員がおもいやれるのが究極だと思う
    - そのおかげで「この場に居られる」ことになり、結果的にアゲアゲ度が上がる気がしている
      - 基本的に「人は人の役に立ちたい」という欲求があると信じている

# アイスブレイクゲームによる効果

**今** 「今」を感じ取り、向き合う

- 疲れていても「I'm fine!」と言わない。

**全** 全員の存在を大切にする(成果主義を過度に怖がらない)

- 成果が出せない人間は人間ではない！と言わない。

**多** どんな表現・個性も多様性の一つとして認める

- 必ず考え方は違うので、受け入れの幅を広げる(受け入れられないものは受け入れられないと言い合えるようにする)

**失OK** 失敗してもよいからチャレンジを奨励する

- 「失敗してもいいからチャレンジして」と言われてもチャレンジできないよね、、、だって失敗すると怒るじゃん

**F** 理想・夢を描ける、想像力を働かせる(フィクションを愛する)

- 現実路線だけだとイノベーションは起こりづらい

**協** 一緒に作る(協創)

- 相反するようだが、我を捨ててでも協力したい欲求が上回ることもある

# ゲーム例：スケールライン

## ● 手順

- 左手をグー、右手をパーにして、目線の高さに手を持っていく。
- 左手グーは身体の調子、右手パーは精神の調子。アゲアゲであれば目線より上に持っていく、サゲサゲであれば目線より下に持っていく
  - たとえば気持ちはめっちゃ上がってるけどさっきぎっくり腰になった、という場合は左手グーを目線より下げ、右手パーを目線より上げる
  - ちょっとアゲ、ちょっとサゲ、みたいな微妙な状態も、手の位置で表現する。
- その状態の理由をシェア

## ● 効果

今

「今」を感じ取り、向き合う

- 疲れていても「I'm fine!」と言わない。

全

全員の存在を大切にする(成果主義を過度に怖がらない)

- 成果を出せそうにない、という不安を共有してもよい。(成果が出せないこととは別問題だと思っている)

# ゲーム例：9BOXパーソナルストーリー

- 手順

- 9BOXシートに、自分の好きな単語を書く
- ペアになって、その単語をお互いに3つ説明する
- ペアを変え、また3つ説明する
- ペアを変え、また3つ説明する
- ペアを変え、今までに聞いたことの中で印象に残った出来事を交換する。

- 効果

多

どんな表現・個性も多様性の一つとして認める

- 好きなものはそれぞれ違う

全

全員の存在を大切にする(成果主義を過度に怖がらない)

- 別におもしろいこと言わなくていい

# ゲーム例：チャットボックス連想

## ● 手順

- 出題者が、テーマとなるキーワードを決める。たとえば「日立」
- 出題者が、キーワードから連想されるワードを発言する。「大企業」「ふしぎ発見」
- 回答者が、チャットボックスにキーワード候補をどんどん書き込む。
- 出題者が、チャットボックスを確認し、正解があれば終了を宣言する。正解がなければ連想されるワードを言い続ける。

## ● 効果

失  
OK

失敗してもよいからチャレンジを奨励する

- 「お手付き」なし。成功(正解)はあるが、失敗というものが存在しない。

多

どんな表現・個性も多様性の一つとして認める

- 連想されたワードで、その人の個性を知ることができる

# ゲーム例：サイキックゲーム

## ● 手順

- 全員ビデオ ON にしておく
- サイキッカー役(1名)は、参加者の1人だけが当てはまりそうなことを言う
  - 「この中に一人、朝食に吉野家に行った人がいる」
- 参加者は、当てはまっていればそのままビデオ ON、当てはまっていなければビデオ OFF にする
- 2名以上残った場合、サイキッカー役は再度、参加者の1人だけが当てはまりそうなことを言う
- 1人だけ残れば(サイキッカーと参加者1名だけが残れば)参加者は(ビデオ OFF した人も)サイキッカー役に対して「すごい、サイキックだ！」と口々にたたえる
- サイキッカー以外全員ビデオ OFF になった場合は「このひとインチキサイキックです！」と口々にブーイングする

## ● 効果

多

どんな表現・個性も多様性の一つとして認める

- 吉野家に行ったことは善でも悪でもなく、その人のパーソナルな歴史のひとつ。
- 「ブーイング」をルール化することで、「受け入れられない」を表現することを許容する

失  
OK

失敗してもよいからチャレンジを奨励する

- 失敗したところで笑いが起こる。むしろオイシイ。

# ゲーム例：画商の売り込み

## ● 手順

- 画商役(1名)は「風景画」「絵画」などと画像検索し、出てきたものを一つ選ぶ。
- 画商役は内容を2分で、言語のみで説明する。「こんなすばらしい絵なんです」的な。
  - シチュエーション的にはばったり会った見込み客に立ち話で絵を売ろうとする感じ
- 聞いている方は、どんな絵を感じたかをフィードバックする。
- 画商役はフィードバック後、「実はこういう絵だったんです」と画像を表示させる

## ● 効果

多

どんな表現・個性も多様性の一つとして認める

- 視覚的なものを言語で伝えようとするので、どうしたってムラができる。正確性ではなく、ムラを多様性のひとつとして愛せるようにする

失

OK

失敗してもよいからチャレンジを奨励する

- 「実はこういう絵だったんです」と見せて「全然ちがうじゃねえか！」となる瞬間が一番おもしろかったりする

協

一緒に作る(協創)

- 画商のチャレンジを、見込み客が解釈してはじめておもしろいものになる



# ゲーム例: Yes, let's (初対面はきびしいかも)

## ● 手順

- 全員ビデオONにする。全員がPoCの参加者と仮定する。ジャンルはあえて決めない。
- 誰かが新しい製品のアイデア(または実現したい価値)を1文程度言う。
  - 「空を自由に飛べたらいいよね」
- そのアイデアが楽しければ残る。楽しくなければビデオOFFにする。
- そのアイデアの続きを、残っている誰かが言う。
  - 「タケコプター作ろう」
- そのアイデアが楽しければ残る。楽しくなければビデオOFFにする。
- 提案者以外、すべての人がビデオOFFにするまで繰り返す

## ● 効果

今

「今」を感じ取り、向き合う

- 今、「楽しいのか」「楽しくないのか」を厳密に判断する。気に入らないアイデアを無理に「いいね」と言わない
- どんな表現・個性も多様性の一つとして認める

多

- おもしろければ受け入れる、おもしろくなければおもしろくないと表現できる

失

OK

失敗してもよいからチャレンジを奨励する

- 本気で狙いにいったのに全員ビデオOFFになった瞬間がもっともおもしろかったりする
- 理想・夢を描ける、想像力を働かせる(フィクションを愛する)

F

- ゲームと割り切ることで想像力のブレーキを外す

以下メモ

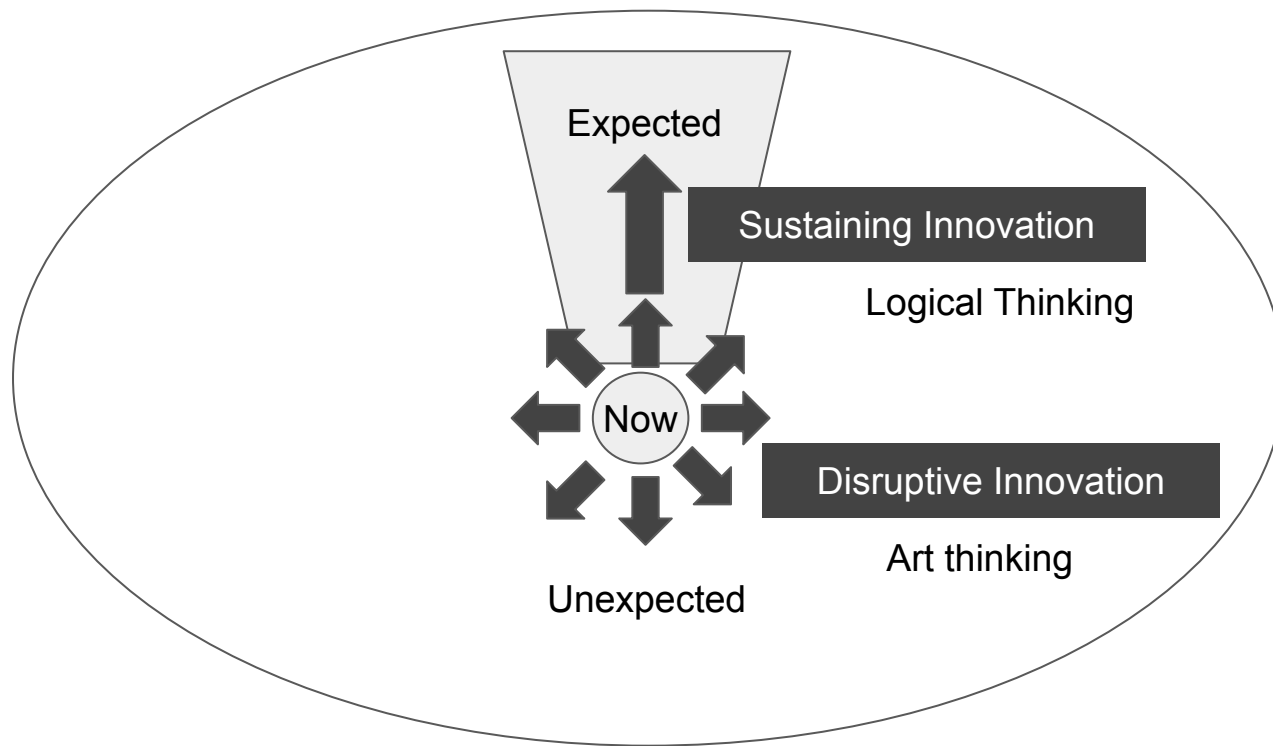
# 即興劇(インプロ)とは？

- 脚本も、設定も、役も何も決まっていない中で、その場に出てきたアイデアを受け入れあい、ふくらましながら、物語を作り、場面を演じながらシーンをつくっていく演劇です。20世紀半ばにイギリスやアメリカで盛んになり、現在では世界中に広まっています。

## ❖ 導入例

- Duke's Fuqua School of Business
- Harvard Business School
- 面白法人カヤック
- AppBank
- 日立製作所
  - And more...

# 芸術とイノベーション



上司やお客様の声に耳を傾けると、破壊的イノベーションは起こらない

# 着目課題(社会)

## ● 組織における過剰適応。

- たとえば職場において、いわゆる「雰囲気」で発言できない、もしくはあたりさわりのない発言しかできないことがある。(組織に過剰適応してしまった状態)
- その組織における、前例などを含めた「文化」によって、発言できる・思考できる内容が決められてしまう。
- 今までと同じことをやれば続いていく組織であればよいが、何かしらの変化に対応する・変化を起こすには、新しいことを発言せねばならない。
- しかし、新しいことを発言するにはリスクが伴う。下手をすれば、「あいつは分かってない」というレッテルを貼られて、その組織にいられなくなってしまう。
- これを恐れ、やり過ごしているうちに、新しいことを思考・発言する能力が失われていく
- 大きな変化が来たときに対応できず、ただ「環境が悪い」「自分のせいではない」と防衛的になるだけの人間になってしまう
- イノベーションが起こりづらい組織・起こしづらい個人となってしまう

# イノベーションを起こすには

- 組織においてイノベーションを起こすには？
  - 前例に惑わされず、今の課題・今必要だと思っていることに短時間で対応する。
    - 「新しいこと」をなるべく早く発言し、他人と共有する【 ← ココが本日のポイント】
    - そのアイデアが本当に課題を解決できるのか検証する
- 「新しいこと」はどうやったら見つけられるのか？
  - 今までの事例をすべて調べ、事例との違いを考える
    - 調査に莫大な時間がかかる上に、事例に引っ張られた思考となる
  - 今この場で、感じたこと(課題・ソリューション)を他者に伝え、それに影響された他者が感じたことを伝え返す
    - 人間の脳が求めることは、現状に足りていないこと。この能力を信じ、個人の感覚を信じ、それを他人に伝えることで新しいアイデアを明確化・成長させられる
    - 自分を信じて発言するというのにはリスクがあるため、自信を持って発言しづらい【↑ ココを本日鍛える】

# 着目課題(個人): 自分を信じて発言できない

- 自分の頭にあることを率直にそのまま、表現することを自分で罰している
  - 「よく考えてからものを言え」「ググレ」「そのアイデアって完璧なの？」と何度も言われるうちに、発言する意欲が消える
  - それでも発言せざるを得ないときは、ALLOWED/NOT ALLOWEDに基づいて発言することになる
  - LIKE/UNLIKEを信用できず、新しいことを思考・考えられなくなっていく

## ❖ 用語定義

- ALLOWED/NOT ALLOWED
  - 他人・社会が許してくれるかどうかという価値基準
- LIKE/UNLIKE
  - 自分が好きか嫌いかに基づいた価値基準

# なぜ自信を持って発言できないのか？

～やりたくもない仕事を引き受けてしまうプロセス～

外界からの刺激

一次反応

二次反応

行動

やりたくもない仕事をなし崩し的に押し付けてくる

生物的反応。  
断ることはLIKE。引き受けることはUNLIKE。

社会的反応。  
断ることはNOT ALLOWED。引き受けることはALLOWED。

曖昧に笑い、引き受ける

## このプロセスのメリットとデメリット



- 社会的生活がうまくいく
- 組織として統制が取れる



- ストレスフルになる
- 自発性がなくなる
- イノベーティブ思考がなくなる
- 長期間続くと、二次反応を一次反応と混同する(人間味がなくなる)