

Yumemi.grow

研修ゲームをもっと知る会【ゲーミフィケーション×働き方】

2024/10/29

研修ゲームの概要

合同会社ゲーミフィ・クリエイティブマネジメント

ゲーミフィジャパン

研修舎プロジェクト

研修ゲームラボ

石神康秀

今日話す内容

一つしか実例を話さないけど
なんとなく「分かった気になる」
のを目指します。

自己紹介

研修ゲーム
とは

良いゲーム

ゲーミフィ
ケーションの
話

研修ゲームの
現在

良いゲームの
例

研修ゲームの
課題

宣伝

自己紹介

石神康秀(48)

ITエンジニア(派遣)→ITコンサルタント(個人)→ボードゲーム編集者

ボードゲーム編集者：ボードゲーム作者になってもらうよう伴走する人
150作品以上に参画（サイゼリヤ店舗運営ゲーム、情シスすごろくなど）

ポリシー

「ゲームはメディア」「どんなテーマでも必ずゲームを作れる」

ゲーミフィケーションの話

割愛

（経緯や歴史など思うところがありすぎる）

【参考】

ゲーミフィケーション業界カオスマップ

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/0000000080.000059309.html>

簡易歴史（想像）：

1976年→1980年代、1990年代→2000年代→2010年代→2020年代

ボードゲーム自体の広がりに影響されて拡大

研修ゲームとは

定義はない

研修に使えるゲーム や 研修効果を高めるゲーム？

実態も様々

研修のメインになるゲームもあればアイスブレイクにゲームを使うものも

ポイント

利用する企業・組織に公開する利点が無く公開されてないものが多い

情報収集

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1GntAen_FmVW8-mj5kb6vRatl6Rnq1YQsRNBjEA83Chc/edit?usp=sharing

つまり

誰も実態を知らない

研修ゲームとは

自分の話

8年前頃

座学は楽しくないから面白く学べるようにゲームを使う

1年前～

座学では出来ない体験を設計できるからゲームを使う

研修ゲームの課題

（数が増えた結果）
情報をまとめただけのすごろく
「面白いゲーム」に情報を載せたもの
が増えている（印象）

基準もまとめもないため
比較検討ができない
（作る側も・使う側も）

根っこは同じ。良いものを出していくしかないと分かりつつも...

良いゲーム

良いゲーム＝目的にあったゲーム

どんな作り方でも良いしどんなゲームでも良い。
深いゲームが良いとか、すごろく＝NGでもない。
目的をきちんと定めた上で作られていること。

面白いゲームを作ろう、学べるゲームを作ろう
の延長だと忘れがち

（ステークホルダーが多くなるとそもそも「目的」を
ただしく定義することが難しい場合が多い）

良いゲームの例

プロジェクトテーマパーク

2019 Nulab社作成、2023 HEART QUAKE社で研修化

<https://heart-quake.com/article.php?p=15394>

- 協力してテーマパークを作るゲーム
- 抽象化された設定
- 天気、ダイス運などに翻弄される中で目標を立てプロジェクトを達成する
- フィクション設定の中の構造を体験させる中で、そこに最も重要なキーを理解させる
- 「顧客との“日々の”信頼関係」
（“最後間に合えばいい”ではない）

こんなゲームが増えたらいいな

みんなが知れるようになったらいいな

まとめ

(どうしても伝えたいこと)

「研修ゲームってこういうのでしょ」という意見に出会ったら
基本無視してください

1個2個知ったところで分かった気になっているだけ
全体像が見えてないから自分の観測範囲で言いたくなるだけ
良い意見も悪い意見もその一つに影響されすぎ
全体を知っている人なんていない

もっといろんなゲームがあるよ
いろいろ見た上であたらしくいろいろ生み出してほしい

宣伝＋質疑など

- 技術書典 出展します。

2024/11/3(日)池袋＋11/2～オンラインでも販売

<https://techbookfest.org/product/rzX9uXMADXh6K4PzjatZtv>

- 教育・研修ボードゲームイベント

Play&Learn2025(#03) 第3回やります。

2025/3/8(土)みなとみらい駅直結

<https://playandlearnevent.com/>

以上