

ニューノーマル時代、1 on 1 だけで満足しちゃっていませんか？
今こそ「ヨコやナナメのつながりも強化」
コミュニケーション・ゲームのすすめ
～事例紹介編～

E x a
V a l u e
F o r u m
2021

2021年10月21日
株式会社エクサ
第1ペイメントサービス部 安森孝史
人事部、株式会社ブリッジ

1on1だけで満足しちゃっていませんか？？

- 実施してきた内容の紹介
- 参加メンバーへのインタビュー
- パネルディスカッション
- まとめ

※本資料に記載されているロゴ、システム名称、企業名称、製品名称は各社の登録商標または商標です。

実施の背景

コロナ禍で引きこもり



飲み会は無し



1on1はするけど



孤独感...



実施してきた内容の紹介

実施してきた内容の紹介【with保健師】

在宅ワークにおけるコミュニケーション

トライアル第1号
ご協力、誠にありがとうございます。

「オンラインの20分をこんな風に
提案ですが、真に入ったら是非自分た
健康相談室 保健師」

1

FALSE TRUE

うそ ホント

うそ？ホント？ゲーム

- 自己紹介に1つだけ嘘を盛り込んでもらい、それを参加者が当てるゲームです。
- 「4名」×「2組」＝「8名」
- <方法>
- 自分についての事実を「4つ」書いてください(3分)

タイムテーブル

- 13:30～13:45
2人1組で「共通点探し(10個)」
～ Meetで ～
- 13:45～13:50
全体発表(どちらか代表1名)
～ Meetで ～
- 13:50～13:55
感想一気だて終了！
～ Meetで ～

必ず10個見

1

15分で共通点探し

①2人1組でのゲーム！
相手と自分の**共通点を10個**見つけてください。
→ 「2人」×「4組」＝8人

②全体で共有(発表)します。
発表は朝、夕、夜、日曜がけでもOK

メンバーの組合せは
当日お知らせします

〇〇さんと●●さんの共通点！

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.

メンバー紹介

チームで「当事者」へインタビューをして
家のみんなへ紹介！

2021年5月18日(火)オンライン

1

Welcome

新たなメンバーを「家のみんなに紹介するような気持ち」でインタビューして、情報収集をしてみてください。

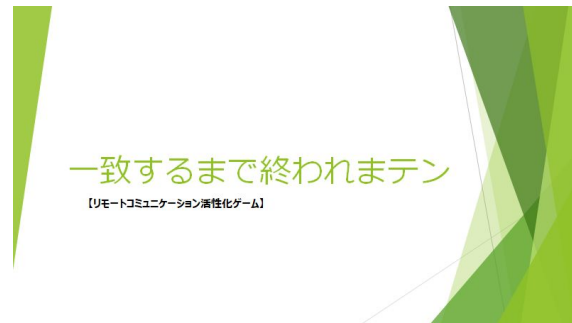
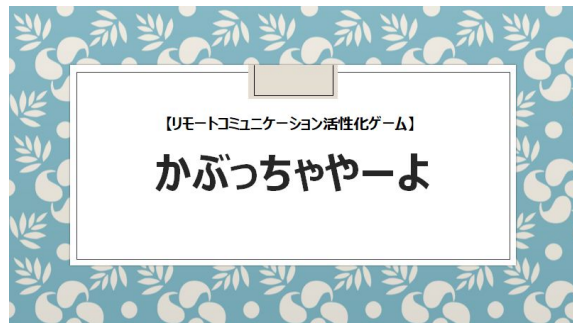
2

タイムテーブル

- 13:25～13:45
- グループワーク
- インタビューして情報の集！
- 13:45～13:55
- 発表(3分/G)
- 議題共有しつつ紹介！
- 13:55～14:00
- 全員ひとこと感想

3

実施してきた内容の紹介【独自で実施】



何の絵を描いて
いるでしょうか？

【リモートコミュニケーション活性化ゲーム】

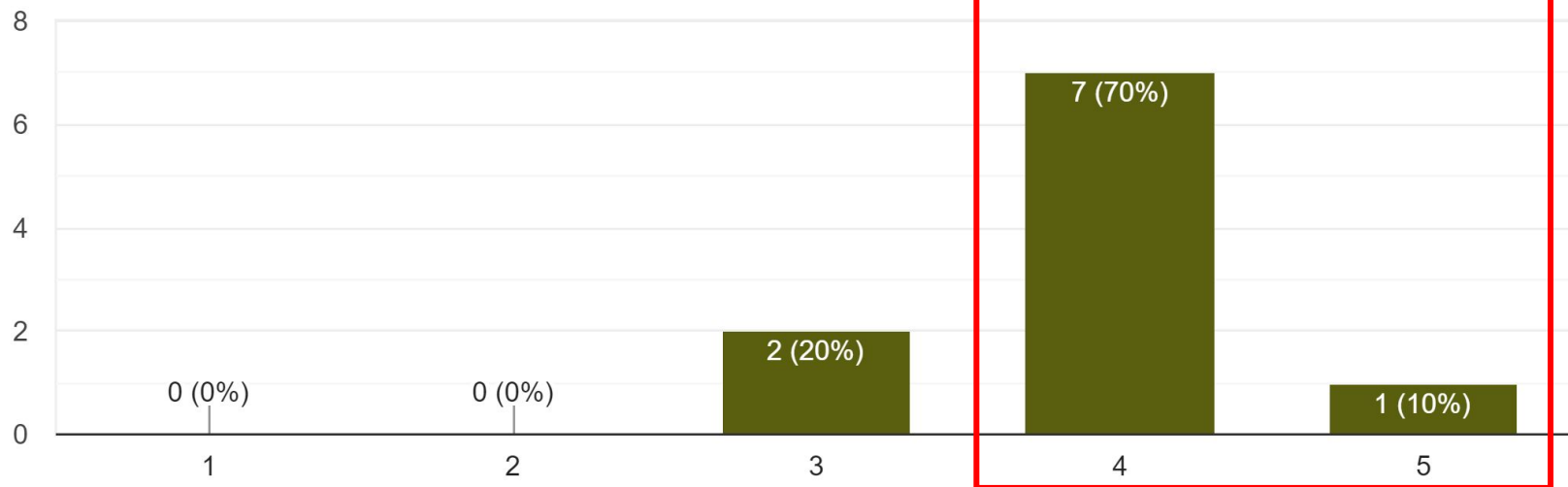


アンケート結果

実施してきた内容の紹介【アンケート結果】

①総合的な満足度

10件の回答



高い満足度！！

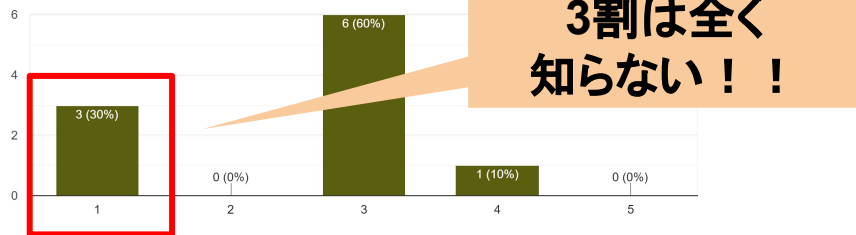
←期待より低い満足度

期待より高い満足度→

実施してきた内容の紹介【アンケート結果】

②実施前のメンバの関係性

10件の回答



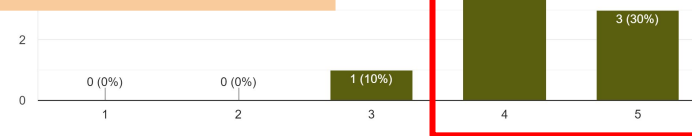
←全く知らない

全員知ってる→

③メンバに対する印象の変化

10件の回答

印象UP!!



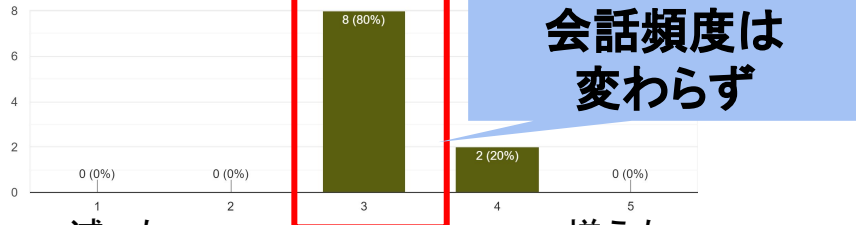
←悪くなった

良くなった→

④メンバとの会話頻度の変化

10件の回答

会話頻度は
変わらず



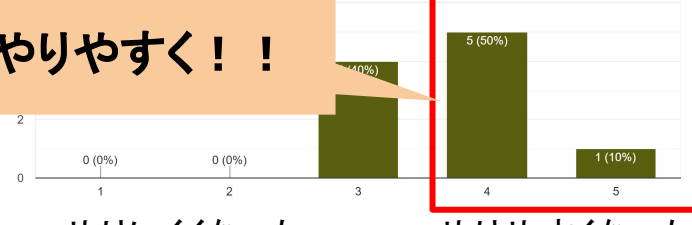
←減った

増えた→

⑤仕事のやりやすさの変化

10件の回答

やりやすく!!



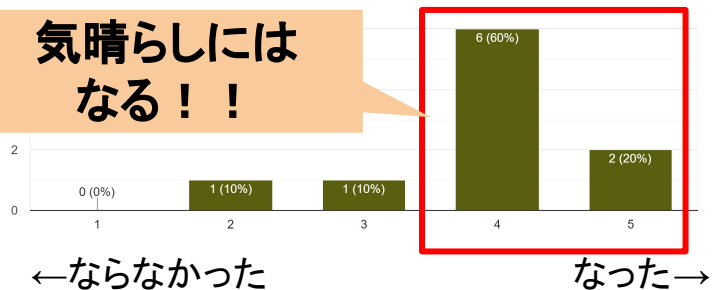
←やりにくくなった

やりやすくなった→

実施してきた内容の紹介【アンケート結果】

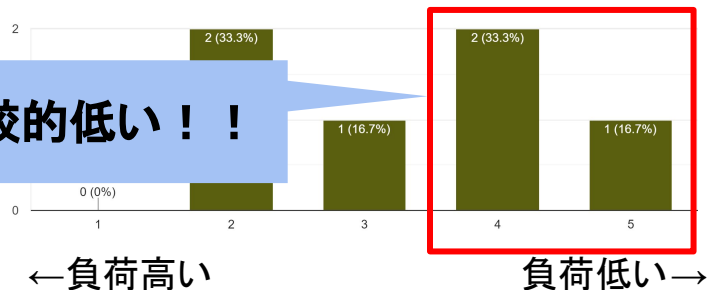
⑥ 自分の気晴らしになったか

気晴らしには
なる！！



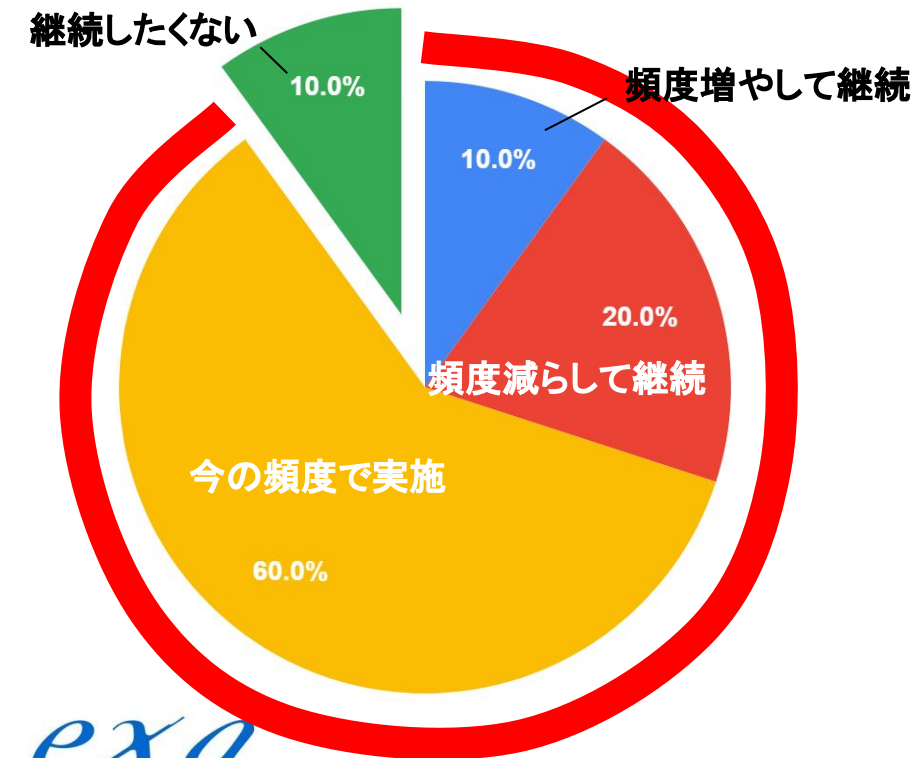
⑦ 司会・準備の負荷ます

比較的低い！！

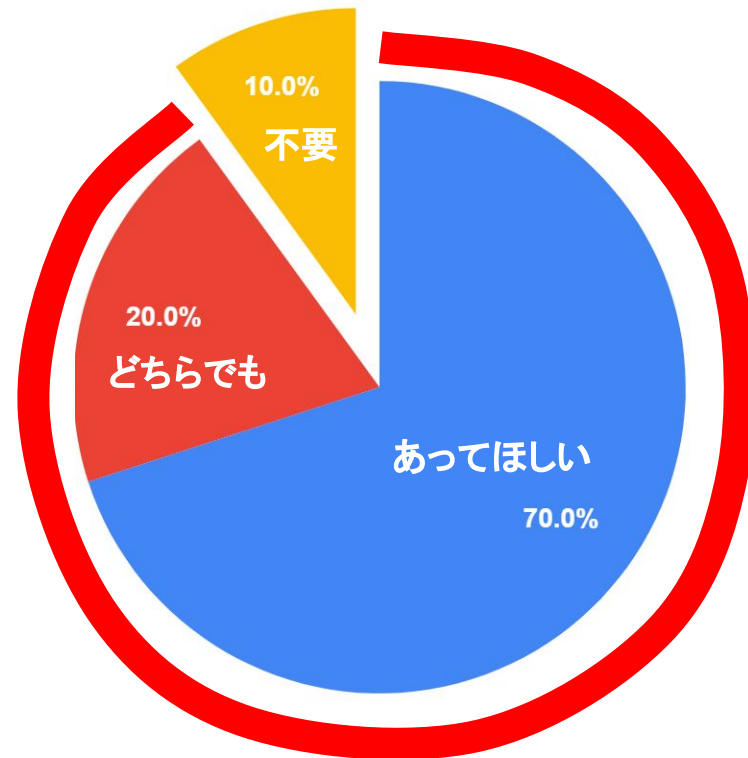


実施してきた内容の紹介【アンケート結果】

⑧今後の継続実施



⑨異動先にも欲しいか



実施してきた内容の紹介【アンケート結果】

⑩ゲームを実施して良かった点（記述式）（1/3）

・前から知っていたメンバーとの関係性はゲーム実施前後で変わらないが、**在宅勤務後に知り合ったメンバーとの関係性は確実に改善**した。

リモートワークではわざわざ雑談をしないため、入社時と比べて人間関係の構築がゆっくりペースになってしまいが、ゲームにより強制的にコミュニケーションすることで**雑談と同レベルの効果を実感**している。

・その時だけでも顔を見せ、声を出す／聞く機会があるのはよかった。在宅勤務なので通常は文字だけのやり取りだが、**メッセージを送る心理的抵抗（余計な配慮）が軽減**された。

実施してきた内容の紹介【アンケート結果】

⑩ゲームを実施して良かった点（記述式）（2/3）

・オンラインになって会話する機会が減っていたので、**いいリフレッシュの機会**になった点。

・**仕事の質問等を気楽に**行えるようになった。

・在宅メインなので室メンバーと交流がとれて良かった。

・個人の性格だったり**人となり(趣味・思考)が多少は分かる**ことができた。

・普段は大人数でゲームなんてすることがないのでいい気分転換になった。

実施してきた内容の紹介【アンケート結果】

⑩ゲームを実施して良かった点（記述式）（3/3）

・純粹に楽しかった。

・簡単なゲームなので気軽であり、テレワークで会話が減ったので、**談笑**する機会ができて**良い気分転換**になった。

・室に移動したばかりで、在宅の為プロジェクトで関わらない人とは全く会話がなかったが、**会話するきっかけ**になった。

・ゲームを通して**喋ることで”知らない人”ではなくなっていくことを感じて**から、参加意欲がわいた。

実施してきた内容の紹介【アンケート結果】

⑪ゲームに対する改善点（記述式）

書記系の負担大
【もっと気楽に】



全員常に
カメラ、マイクON！



リアクション大事
(あいずち、うなずき、拍
手、ガヤ)

全員に話を振る！
ゲームの内容によつて
は少人数開催！



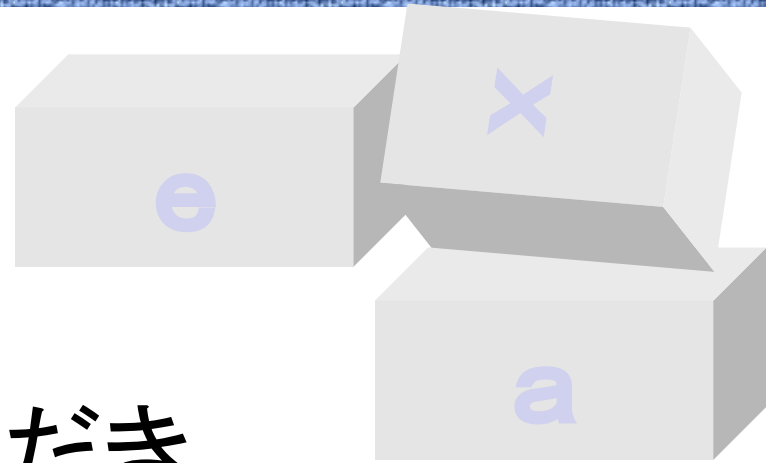
参加メンバーへのインタビュー

パネルディスカッション

まとめ

- ・想像以上に在宅勤務で孤独を感じてる
対面未経験者はなおさら
- ・仕事する上でコミュニケーションは
コロナに関係無く必要で重要
- ・ゲームを体験してみたい人は、
保健師に相談を！！





ご清聴いただき
ありがとうございました。