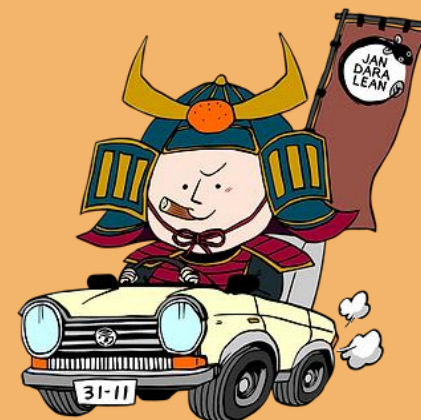



わたしたちはいかに聴いて話せない
動物なのかを体験するゲーム
- β版 -

2024/09/13-14
スクラムフェス三河
@warumonogakari / かとうひろし



Scrum Fest
Mikawa

 はじめに

このセッションでは予告なく猫が出てくること
があります



ご承知おきください



はじめに



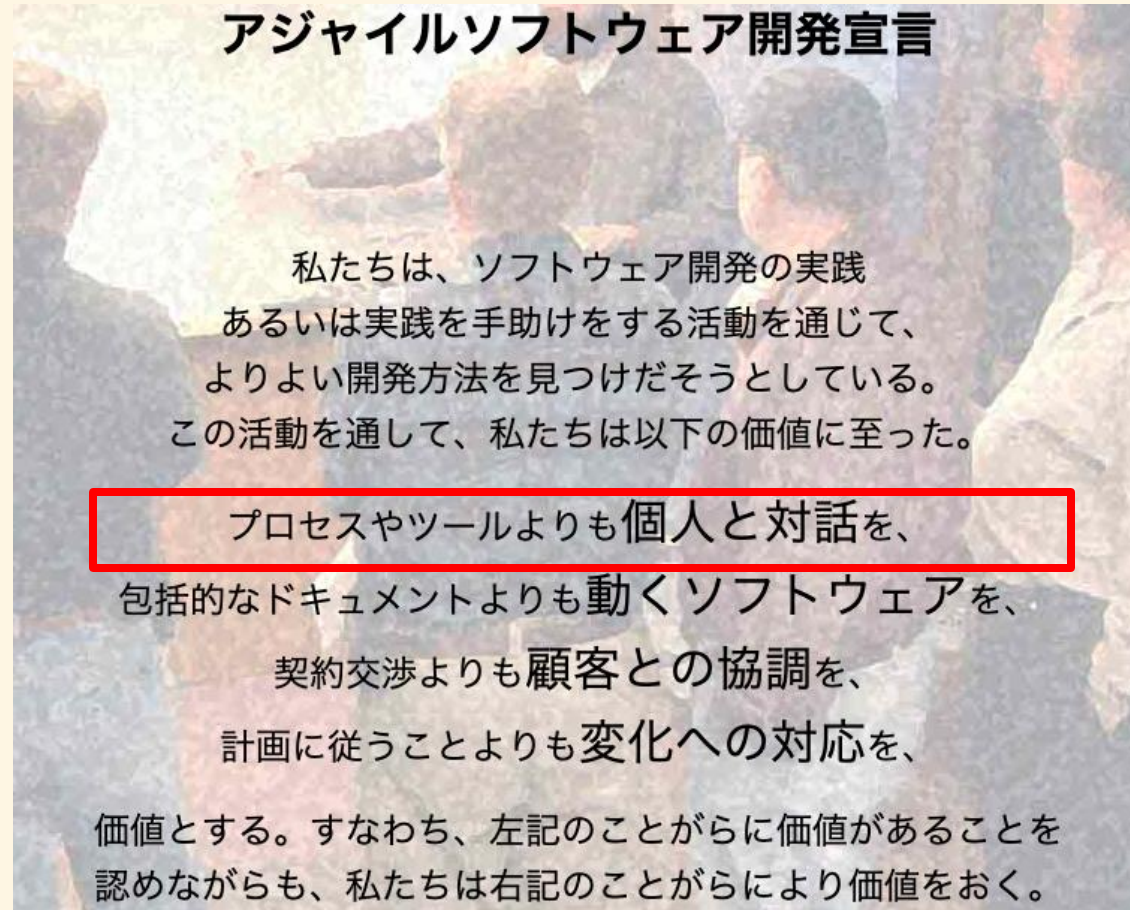
はじめに

聴いて話すことの重要性

- 聴いて話すことは、コミュニケーションの基本
- 起こったことを正しく認知するためにも
- 新たな価値や幸福な未来を切り拓くためにも



アジャイルソフトウェア開発宣言の中でも

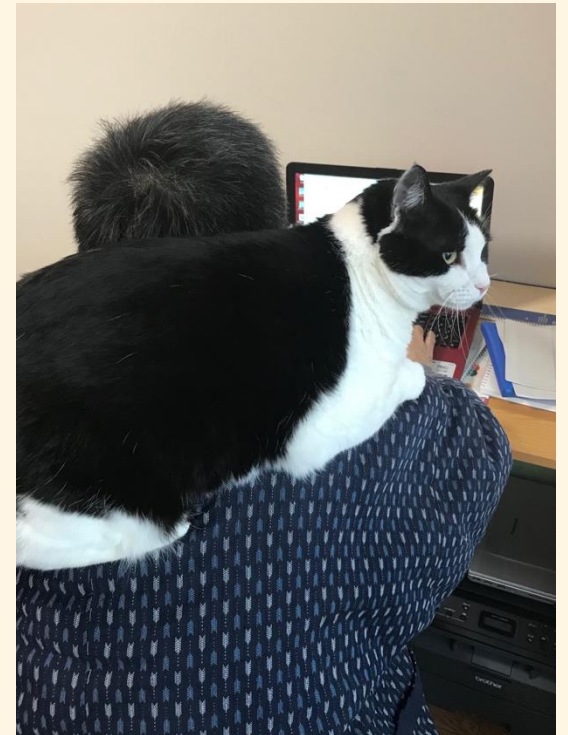


プロセス（手続き） やツールより、個人と対話を

いっぽうで

聴いて話すことのむずかしさ

- 聴いて話すことは日常的で一見簡単にみえるが
- 実は複雑な認知プロセスを経て、わたしたちは聴いて話している
- 聴き手は話者の意図を理解しようとし、情報を整理して処理する必要
- ちゃんと聴いて話しているつもりが伝わったかどうか怪しいことも



聴いて話す、この基本的な行動

本当に、常に、どんな状態でも

わたしたち

ちゃんとできていますかー 😊

例えば。。あるプロジェクトにて

本当のことを話してくれるかな？
怒らないから



本当のことを話します
怒らないんですよ
実はカクカクじかじか



あるプロジェクトにて

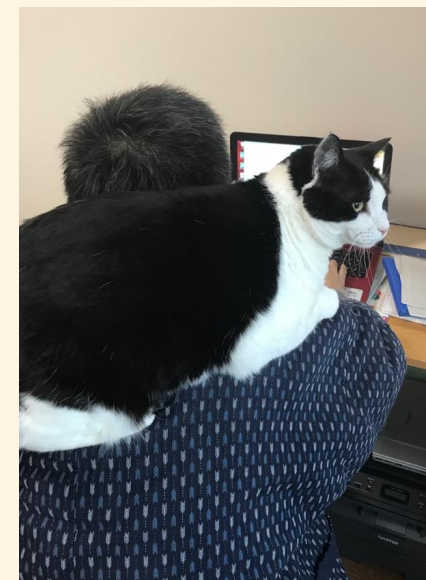
な、なんだとー🤬



怒らないって言ったのに。
いうんじゃなかった
(もう今後何言っても話さないよー)

も一度
聴いて話す、この基本的な行動

本当に、常に、どんな状態でも
わたしたち
ちゃんとできていますかー 😊



で、今日は



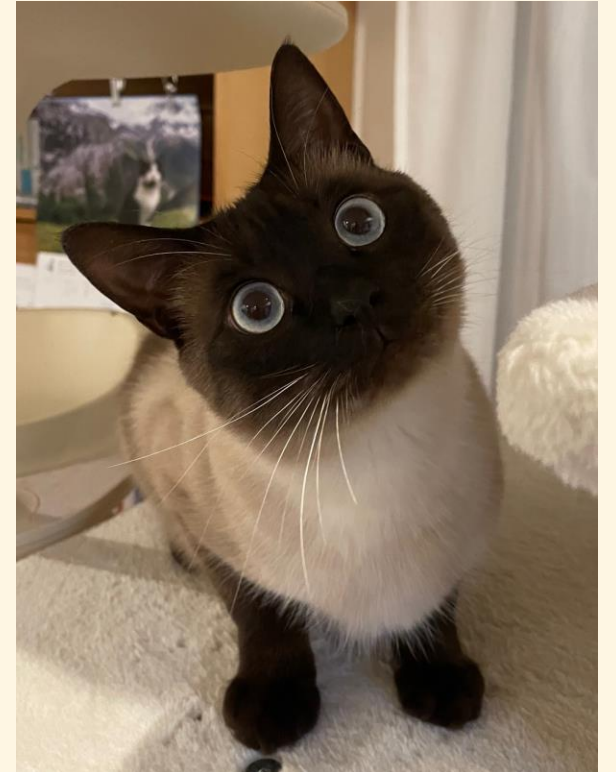
聴いて話す難しさを体験するゲームをやってみ
ましょう 🎉



名づけて「何でそんな聴けて話せないなの？」ゲーム

持ち帰ってもらえるとうれしいと おもっていること🐱

- ① ちょっとだけ大変な状況下にします。聴いて話して、実は聴いて話すって難しいな—あらためて体験
- ② で、こんな状況下でも、こう聴いて話すといんじゃね？というヒント・気づき
- ③ ゲーム自体（もし気に入ってもらえたら）このスライド自体をオープンソースに



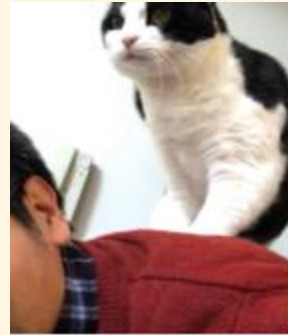
ところで、おまえ誰よ？

わたしは「かとう」といいます。

あとでこの資料公開。簡単な履歴っぽいものも末尾に。



- 愛知県の某精密メーカー勤務
- Network firmware設計のことなら何でも
- 製品品質・お客さんのクレーム対応から設備の点検まで何でもやる課
- 妻 公認心理師・臨床心理士（スクールカウンセラー）
- 老後は猫や妖の置物を作ったり、歴史モノをかいたりできればと思います



50過ぎのその辺の気の弱いおっさん

エラくないので、本日お話する内容は所属・
関連する組織とは一切関係ありません。

で、本題にはいって



ここまで5-6分

ゲームの概要説明

チーム全体でものがたりをつむぐスプリント
このスプリントを3回します

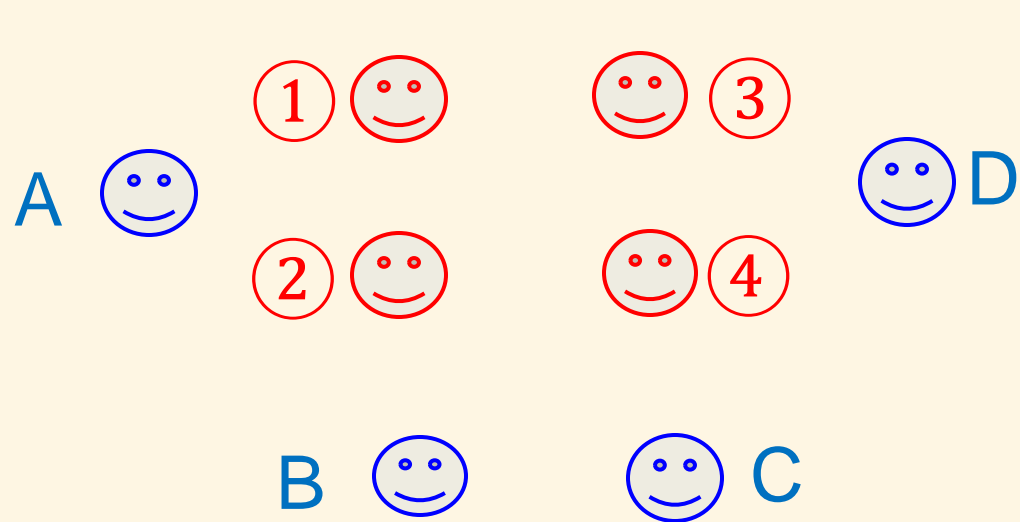
概要

最初の方が始めた物語を、次の方が物語を続け、また次の方が物語を続け。。時間いっぱい続けます

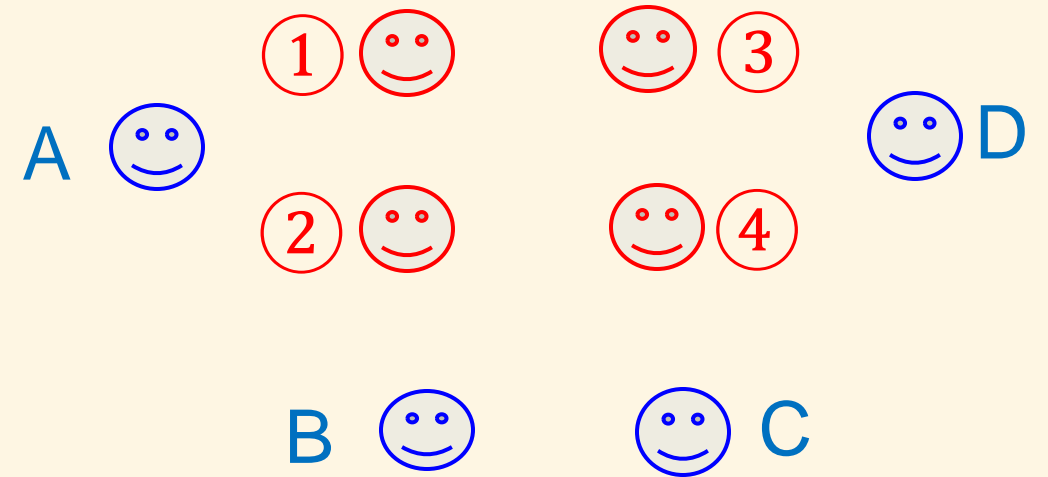
聞いたことを、必ずうけて話しましょう

配置 本日の構成 2グループ

プロジェクターな画面



プロジェクターな画面



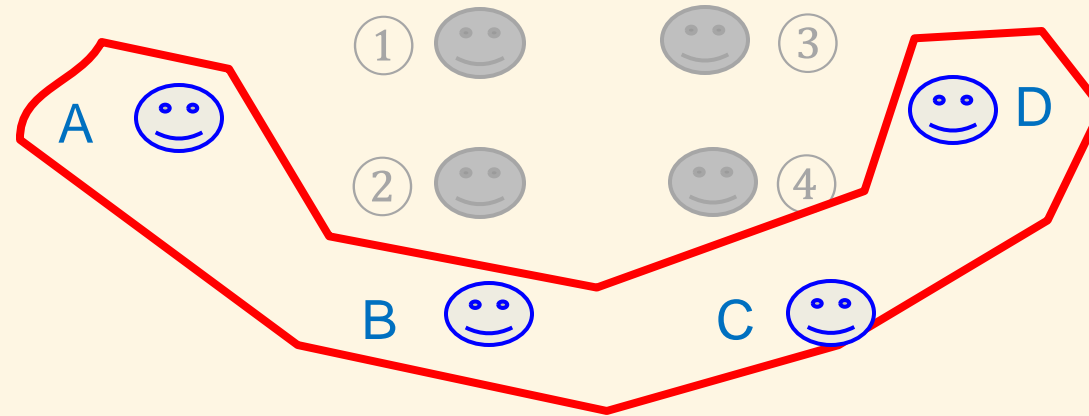
😊 ①~④ x 2グループ

ファシリ 

実際に聴いて話す人

周りにはいるA~Dは何する人？

プロジェクターな画面



様子を観察してFBする人です
岡目八目といいます

①~④の人々が本当に聴いて話せているか
ぜひフィードバックしてあげてくださいね🐱

まずは1回目



ゲームの流れをつかむ

1. ゲームの参加者、①の人が物語を始めます。最大30秒
2. 次の方②の人が話します。
3. 次の方が物語を続け、また30秒たったら次の方③がその物語をうけて話します。
4. これを最後の方④まで続けます。

ゲームの参加者の皆さんは、物語を紡いでいきます。
聞いたことを、必ずうけて話しましょう

一人持ち時間30秒まであります。無理に30秒にする必要はありません（20秒くらいで次の人に回してOK）
わりとのんびり話しても大丈夫です。

では、やってみましょう！
用意はいいですか🐱

00:00:28



<https://timer.onl.jp/>

どうでしたか

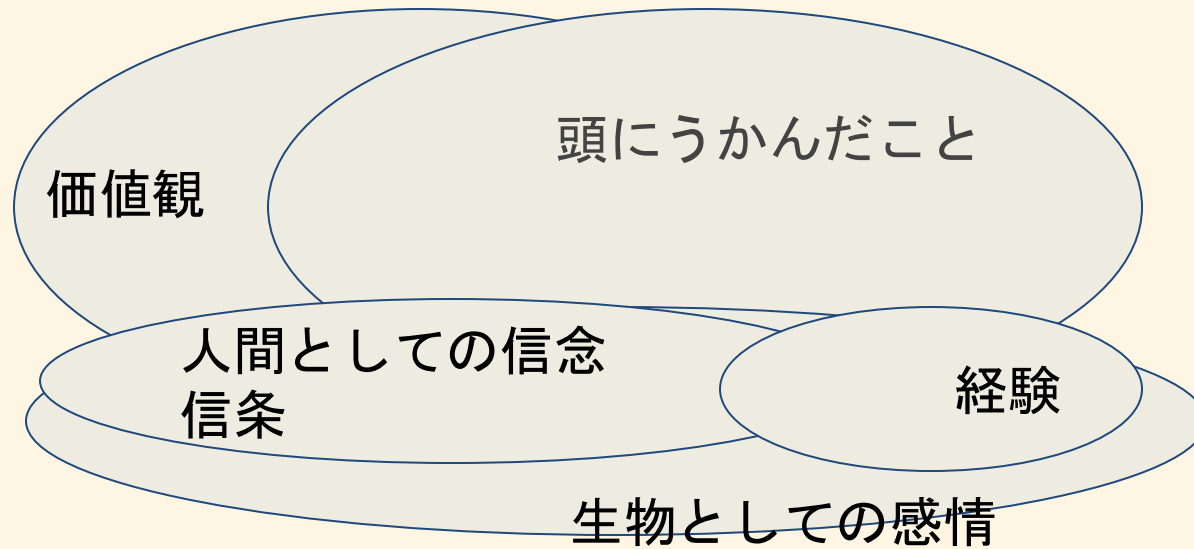
少し思い浮かべたことを、薪にくべて燃やすように聴かせてくれますか

- ほんの、ちょっとだけでよいです
- 強い言葉、断定的な言い方、指示的な言い方はご遠慮ねがいます
- スクラムガイドにもある尊敬の念をわすれずに
- まずは様子を観察しFBする皆さんAからDへ
- 次に聴いて話してみた皆さん①～④へと



思い浮かべたことは

必ずしも価値観や信念に根ざしたものと限りません。



経験や生物の感情であることも
その場かぎりの思いとして気軽にとらえましょう

2回目（ここからが本番）



ここまで15-16分

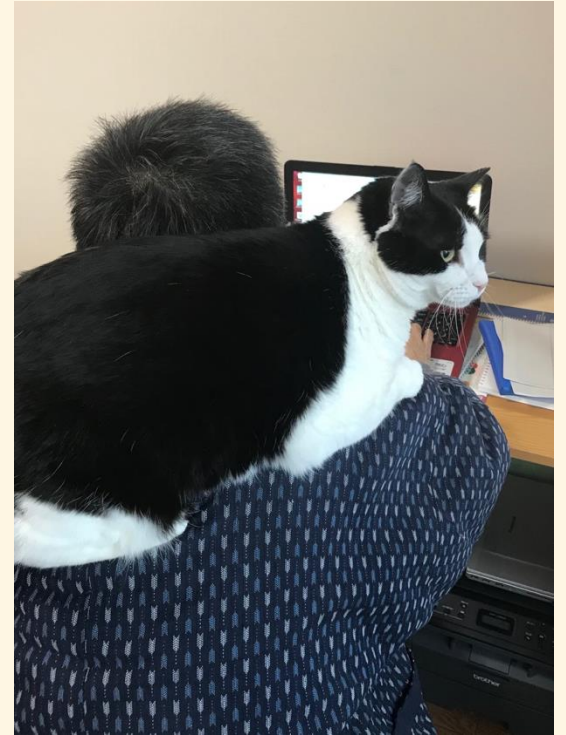
VUCAの時代、本番はもっと激動します！

1. ゲームの参加者、最初の方が物語を始めます
2. **30秒前後**たったら、**適当に**ファシリが次の方を指名します
3. 次の方が物語を続け、また**30秒**（前後かもしれない）**たったら**次の方をさらに**適当に**ファシリが指名します
4. これを最後の方まで続けます

ファシリはなーんも考えなくて**適当タモリ**です

ゲームの参加者の皆さんは、物語の続きを考える際には、話者の意図をよく理解しましょう

20～30秒あると思います（たぶん）。のんびり話しても大丈夫です（きっと）



ゲームのポイント

うっけるう～おもしろい物語を話してくださいね🐱

物語の続きを考える際には、参加者同士のコミュニケーション・チームワークが重要です

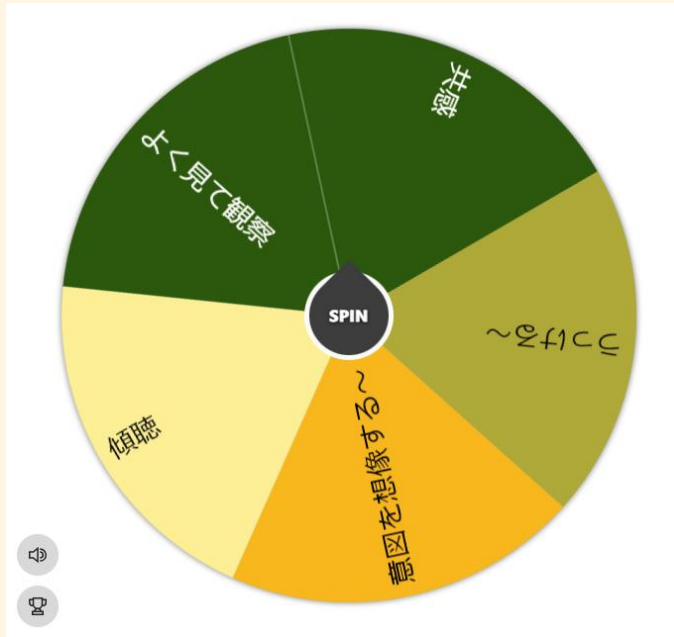
物語を聴く際に、相手の目を見て、身振りや表情をよく観察することが望ましいですよ

そうそう、共感も大事ですね！
傾聴の技法もつかえますね！

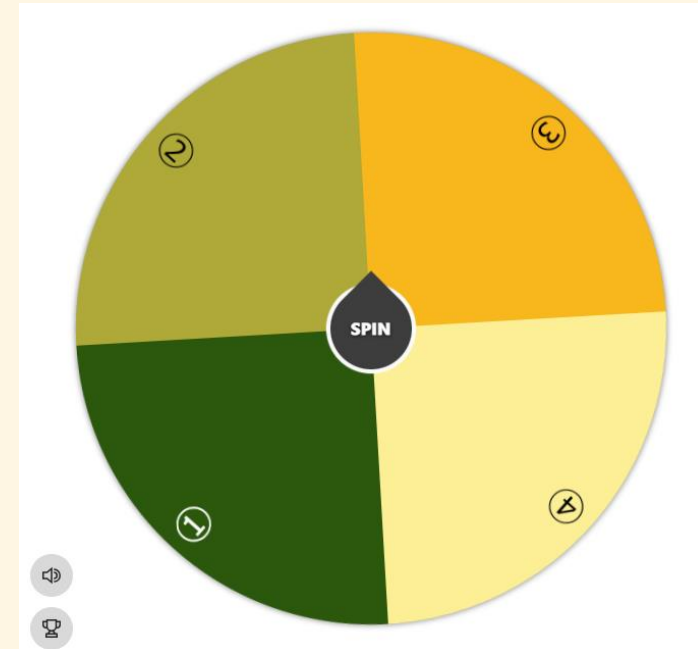
ものがたりの背景や登場人物、隠れた意図を想像しましょうね！



特に注意する用と、順番用の 2種類ルーレット用意



特に注意

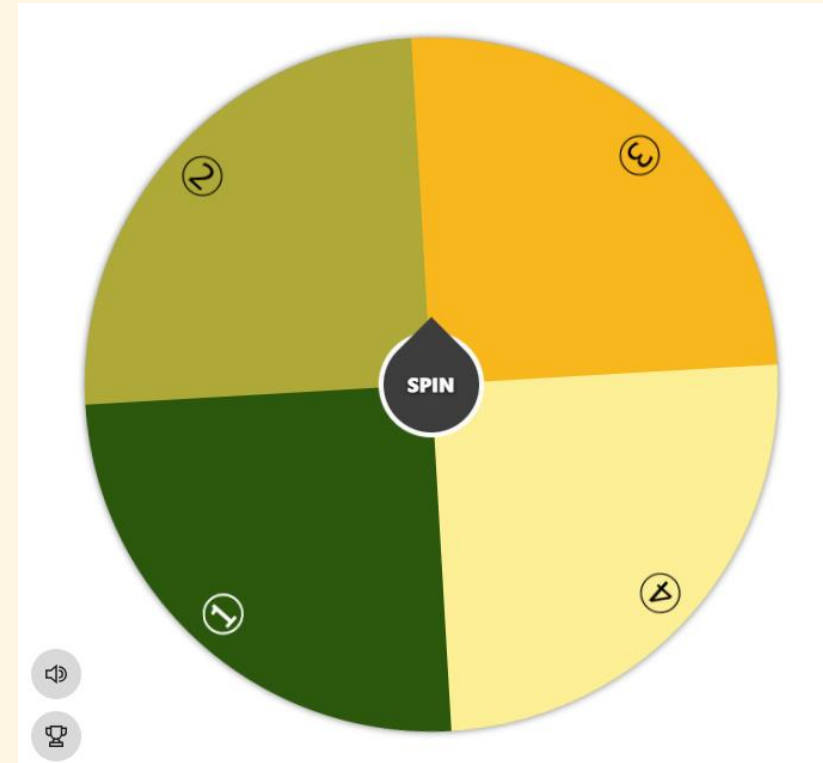
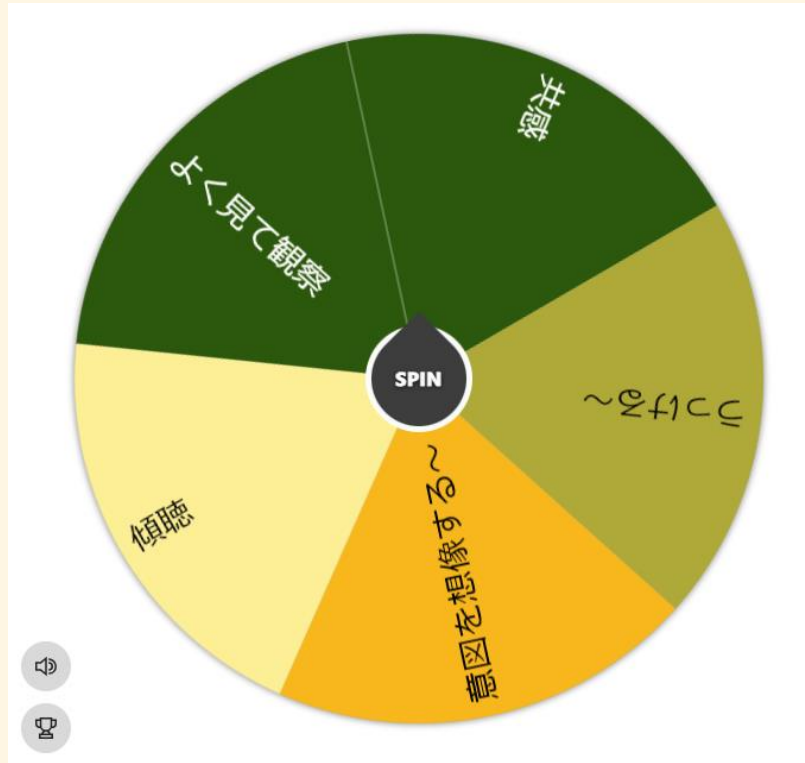


次の順番

順にルーレット回します

「「共感」に注意して③の人」という感じで指名します🐱

では、やってみましょう！
用意はいいですか🐱



<https://pickerwheel.com/>

<https://wheelofnames.com/>

クールダウンしましょう



どうでしたか

少し思い浮かべたことを、薪にくべて燃やすように聴かせてくれますか

- ほんの、ちょっとだけでよいです
- 最初と同じく、まずはA~Dな方々から
- それから①~④の皆さんへと



で、3回目



もう一度やります

こんどは

一生懸命聴かなくてもよいです

うっけるう～ものがたりにしなくてもOKです

無理して傾聴や共感することも必要ありません

ただ、適当な時間でランダムにあてるのは変わりません

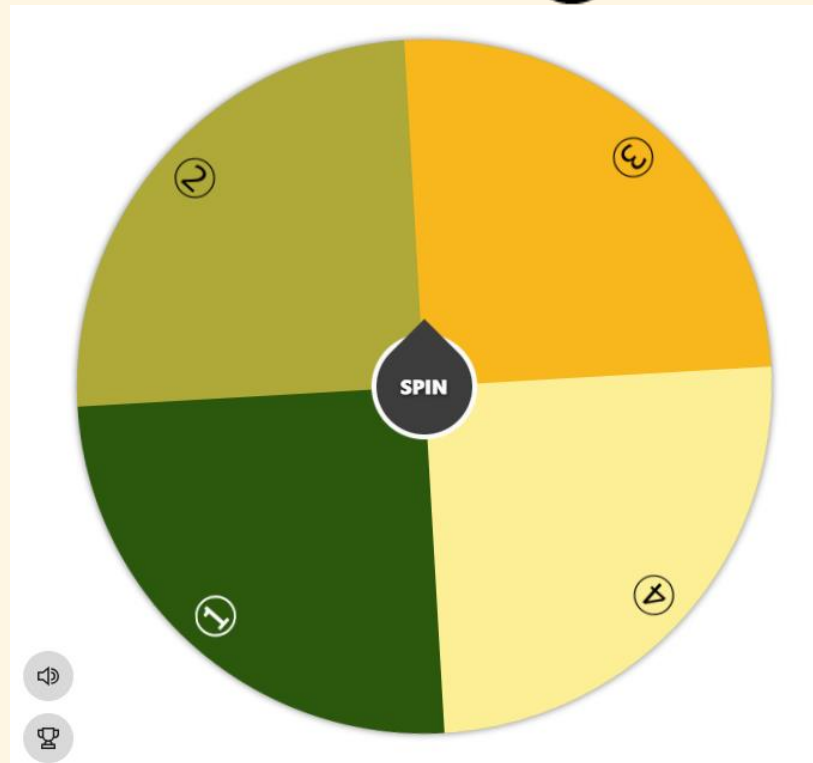
はじめるにあたって

リラックスしてはじめましょう

聴いたことから、**今ここで**、何となく**思い浮かべたこと**
を話していきましょう

では、やってみましょう！

用意はいいですか🐱まず深呼吸してね



<https://pickerwheel.com/>

<https://wheelofnames.com/>

どうでしたか

少し思い浮かべたことを、薪にくべて燃やすように聴かせてくれますか

- ほんの、ちょっとだけでよいです
- 最初と同じく、まずはA~Dな方々から
- それから①~④の皆さんへと



うんちく



ここまで35分目標

お気づきかもしれませんが このゲームのねらい

いかにひとは聴いて話せない どうぶつなのかを体験してもらおうゲームです

一生懸命聴けば聴くほど
共感しよう、共感しようと頑張れば頑張るほど
そして、いいものがたりにしなければとプレッシャーかけるほど、いろいろな思考が邪魔して聴いて話せなくなる

逆に、聴けないんだー、話せないんだーを受け入れて
こころを楽にして

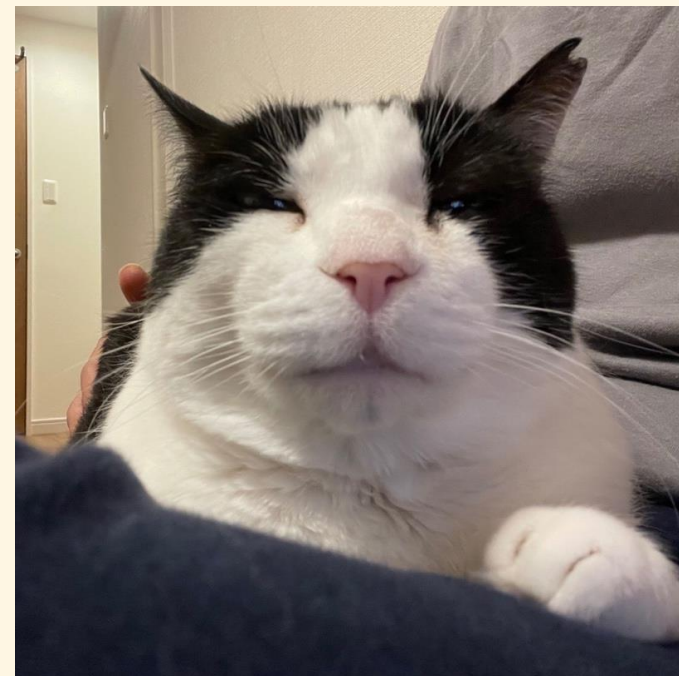
今ここ (Now and Here)、ラジオのようを聴くように聴いて、何となく思い浮かべたことを少しだけ話す方が結果的に聴いて話せるようになるようです



時間があれば

アウトサイダーウィットネス リフレクティングプロセスの話

- 周りで思い浮かべたことを深夜ラジオのようにお知らせする技法
- 歳の差や性別、組織の壁でうまく話が続かない、こうちょっと変わったらいいのになあを行動変容のお知らせする際に使える
- 1on1 → 1on2
- ギクシャクした組織の壁をほぐす



時間があれば
さらにうんちく

聴いてもらえそうーを実感するワークショ
ップ

そもそもダイアログとはなんぞやの話

心理的安全性、それは誰にとってなの？な
話



今日のワークショップ、どうでしたか
感想をおきかせ願えるとうれしいです🐱



さいごに



このワークショップと資料は

職場に少しでもいきいきとしたダイアログな風土があることの普及のきっかけができれば。。を目的としています

職場で持ち帰ってワークショップやってもらえるとうれしいです🐱

なので、職場の状況に応じて自由に改変してもらって構わないです

資料作ったよー、ワークショップやったよーと twitter や bluesky でつぶやいてくれると飛び上がって喜びます

ということで、
Github あたりにおいておくかな
ライセンスはどうしようか、クリエイティブコモンズにしようか



おわりに

対話の基本はどこにいても役にたつ

- 聴くこと・話すことをわける
- Not Knowingの姿勢
- 面白がる(自虐ネタとして)
- 今ここを聴く
- 本当の願いに責任を持つ



おわりに

感謝！ Special Thanks!

- スクフェス三河 運営の皆さん
テストプレイに参加してくれました
- 今日お集まりの皆さん
満員御礼になって驚きうれしかったです🐱
- いつも快く送り出してくれている妻とニャンズ
🐱🐱🐱
ありがとうー

以上です
どうもありがとうございました！



ふろく



ところで、おまえ誰よ？



- 妻の批判はアドバイスをモットーとする 認定スクラムマスター（CSM）。
- ブリーフセラピスト / チームビルディング / ふりかえり / Management3.0 / 実践LeSS / 元エンジニアリングマネジャー
- 今年から開発体験を促すひとをめざして修行中。

簡単な履歴書：

むかしむかし（1991～2001） さる大きなSIer勤務

- ・ 機械学習・文字認識の研究、OCR製品開発～技術移転
- ・ データ分析、ソフトウェアメトリクスに関する調査研究

むかし（2001～2006） 関東・関西のさる複合機メーカー子会社勤務

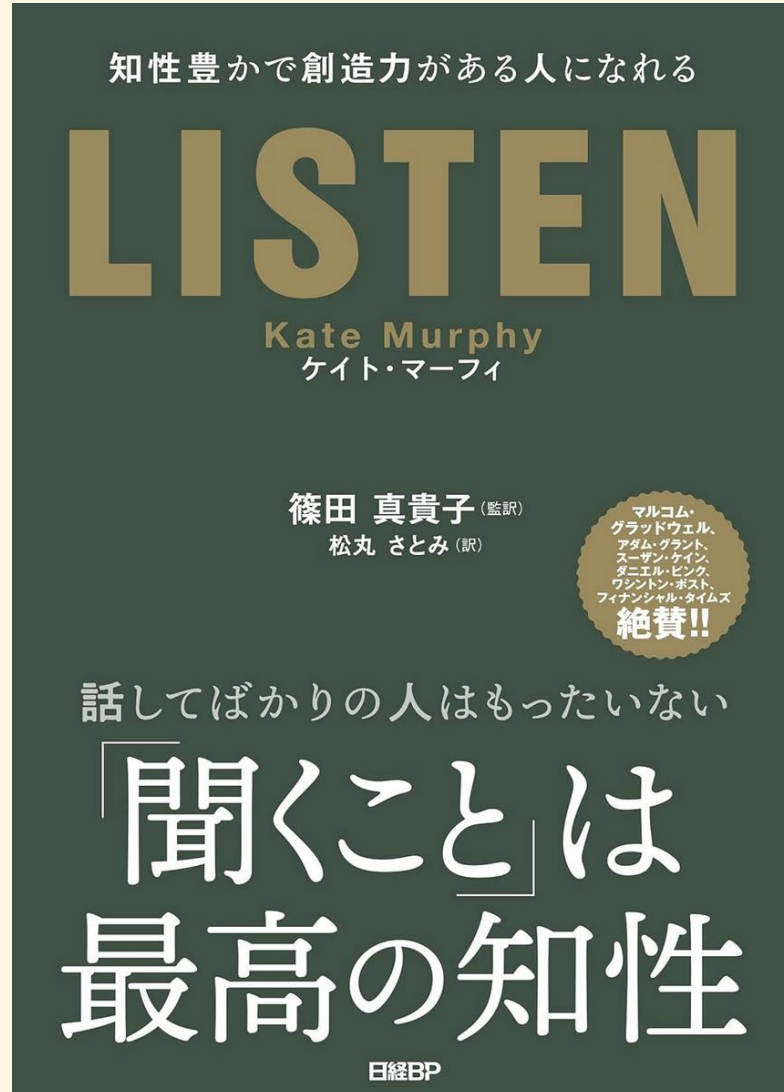
- ・ 複合機・オプションプリントコントローラーの試作～製品開発
- ・ 共通化プラットフォームアーキテクト・開発リーダー及びマネージャ

いま（2006～） メーカー会社勤務

- ・ 組み込み系 Network部ソフト設計リーダー
- ・ Network部ソフト開発チーム エンジニアリングマネージャー
- ・ Network部品品質評価マネージャー



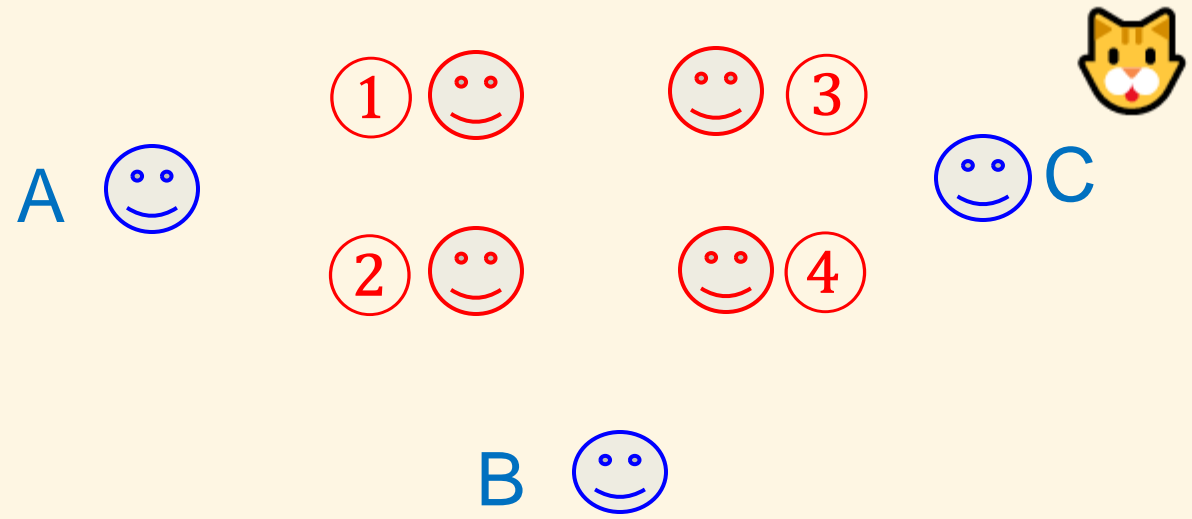
参考文献（元ネタ）




この本のp.237にあったことを参考に作ってみた

配置 最小構成

プロジェクターな画面



ファシリ 

 ① ~ ④
実際に聴いて話す人

 A ~ C
様子を観察してFBする人