

「新コンセンサスゲーム」マニュアル

(コンセンサスゲーム mixbeat 改)

2009年10月3日 作成

マニュアル作成:小清水 順子・金子 智美

監修:河野 武・藤田 好春

「新コンセンサスゲーム」マニュアル

2009/10/03

【目次】

- I :新コンセンサスゲームとは？・・・3
- II :ゲームの大まかな流れ・・・6
- III :各役割について・・・7
- IV :グループ分けについて・・・11
- V :お題の作成について・・・12
- VI :採点方法について・・・14
- VII :用意するもの・・・16
- VIII :事前確認・・・18
- IX :ゲームの詳細な流れ・・・19

I : 新コンセンサスゲームとは？

一般に「コンセンサスゲーム」とは、話し合いにおける、合意形成の重要性を学ぶゲームです。会社や学校の研修などでも採用されることが多く、検索してみるといくつかのブログで、ゲームのルールとともに、その体験した内容が見られます。ところが、ゲーム自体のルールはあっても、その後の振り返りにおいては、きちんとルール化されたものは見受けられませんでした。

合意形成の重要性を学ぶということは、話し合いにおいて、自分自身がどのような発言・振る舞いをしていたかを理解し、人との考え方の違いを踏まえて、いかに全員が納得した上での結論にたどり着けるかを理解することです。

そのためには、自分自身を客観視すると同時に、人の考え方や振る舞いを観察する仕組みを取り入れた方が良いと思いました。

そこで私たちは、ゲーム終了後の振り返り部分にフォーカスし、「**新コンセンサスゲーム**」として、今回のマニュアルを作成しました。

●目的

- ① 自分以外のいろんな視点があることを体感する
- ② 会議中の自分の振る舞いを知ることで、より有意義な会議への参加ができるようになる

●そもそも、コンセンサスゲームとは？

ある条件下(シチュエーション)における選択肢(項目)を、重要性による優先順位付けについて個人の意見をまとめたあとにグループで議論してもらい、グループ全体でコンセンサスを得た回答は、正解(よりよい回答)に近く、コンセンサス(合意)を得るといふことの効果を学ぶゲームです。

一般的には、NASA ゲーム(月で遭難した時の持ち物の優先順位)・砂漠ゲーム(砂漠で遭難した時の持ち物の優先順位)が有名です。

【目的】

コンセンサス(合意)を形成することと、その大切さを学ぶ

【基本ルール】

- ① 各自、お題に基づいて用意された複数の選択肢の優先順位をつける
- ② グループ内で十分に話し合っグループの答えを出す

③ 下記の方法で点数を出す

誤差 = | 選んだ順位 - 正解 | (※誤差は絶対値で出します)

誤差の合計 = 得点 (差が小さいほうが良いので、得点は少ない方が良い)

④ 個人得点とグループ得点を比較する

※参考ブログ

Akio's Log

<http://d.hatena.ne.jp/elwoodblues/20071119/1195461704>

●新コンセンサスゲームは何が違うか？

大きく異なるのは、話し合いの「記録」をきちんと取り、それらをもとに話し合いの振り返りを徹底して行うことです。

このため、話し合い中の参加者1人ずつに「記録係」を設け、発言や振る舞いなどを徹底して記録します。この役割を交代し、お互いに記録係を体験することで、自分以外の様々な視点があることを体感するとともに、話し合い参加者の時には、記録係からのフィードバックをもらうことによって、自分を客観視することができます。

下記の点が従来のコンセンサスゲームと違う点です。

- ① お題は自由設定
- ② 話し合い全体の流れを記録
- ③ 話し合い中の参加者を記録係が1対1で観察し記録



↑ 記録者は、ひたすら自分の担当の参加者だけを観て、徹底記録。

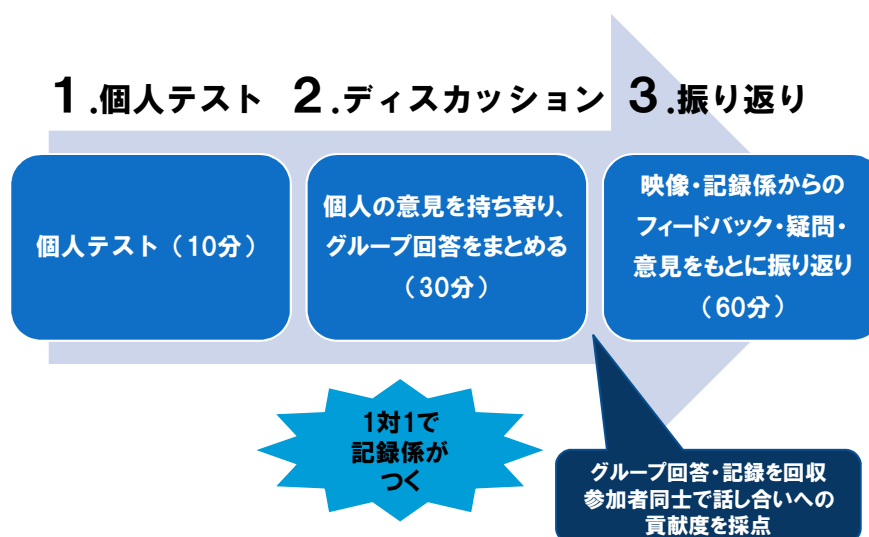
- ④ 話し合いをビデオで撮影
- ⑤ 話し合い中の発言回数を記録
- ⑥ より正解に近い採点(正解度) & 話し合いへの貢献度を参加者同士で採点(貢献度)
- ⑦ ②・③・④・⑤・⑥の資料を活用して、話し合いを振り返る



↑ 徹底して振り返りを行う。

Ⅱ:ゲームの大まかな流れ

大まかな流れは下記の通りです。1 ゲームの所要時間はおよそ 100 分です。
詳細な流れは、後述します。(P.16 参照)



ゲームは、参加者と記録係を入れ替え 2 回行います。
このことで、自分以外の様々な視点があることを体感するとともに、客観視することで見えてくるものを学ぶことができます。

Ⅲ:各役割について

●参加側(最小6名から10名程度)

参加者と記録係の人数比は、必ず1対1になるようにしてください。

また、この役割は1回目のゲームと2回目のゲームで、参加者と記録係のペアは変更せず、交代してください。

① 参加者

- ・ 話し合いを行う
- ・ 話し合い終了後、自らを含めた参加者の貢献度の採点を行う



↑ 限られた時間で合意形成を図る。

② 記録係

- ・ 担当参加者だけをずっと観察し、記録係用・記録用紙に時刻、出来事、発言を記録する
その際、しぐさや行動など特筆すべきことも書きとめる
- ・ 記録係には、正解一覧及び、担当する参加者の回答を配布し、記録の参考にする
- ・ 話し合い終了後、良かった点・改善すべき点・疑問点をフィードバック用紙にまとめる
- ・ 振り返りの際に、担当する参加者へのフィードバックを行う

コンセンサスゲーム mixbeat改 記録用紙

参加者:かねちゃん

実施日 9月 6日 (日)

記録係 こっしー

	時	分	秒	できごと		
例	11	:	2	:	5	本人の回答理由と反対のことに、あいまいに同意。
	9	:	30	:	00	最初に話し始める。
	9	:	32	:	20	とりあえず、一位を出してみることを提案。
	9	:	35	:	55	正解を書いているのに、間違っ意見をずっとだまって聞いている。意見を言えばいいのになぜだろう？
	:	:	:	:	:	

※こちらの用紙は、以下のリンク先からダウンロードできます

<http://mixbeat.jp/workshop/200909/form.xls>



↑話し合っている参加者をひたすら記録し続ける。

●運営側(3名～5名)

このゲームを成立させるために必要な進行及び、サポートを担います。以下では5つの役割を紹介しますが、最小3名からでも行うことができます。その場合は、「撮影係と採点係」「タイムキーパーと発言回数記録者」を兼任すると良いでしょう。

a. 発言回数記録係

話し合いの際、各参加者の発言回数を「発言回数・記録用紙」に記録する

※10分ごとに区切って、大まかな時系列で発言を記録。このことで、時系列による発言回数の増減を見る

b. 全体記録係

話し合い全体の流れを「全体記録用・記録用紙」に記録し、振り返りのファシリテーションを行う



↑ 全体記録係の進行で振り返る。

c. 撮影係

話し合いの映像を撮影、振り返りの際は映像の再生を担当

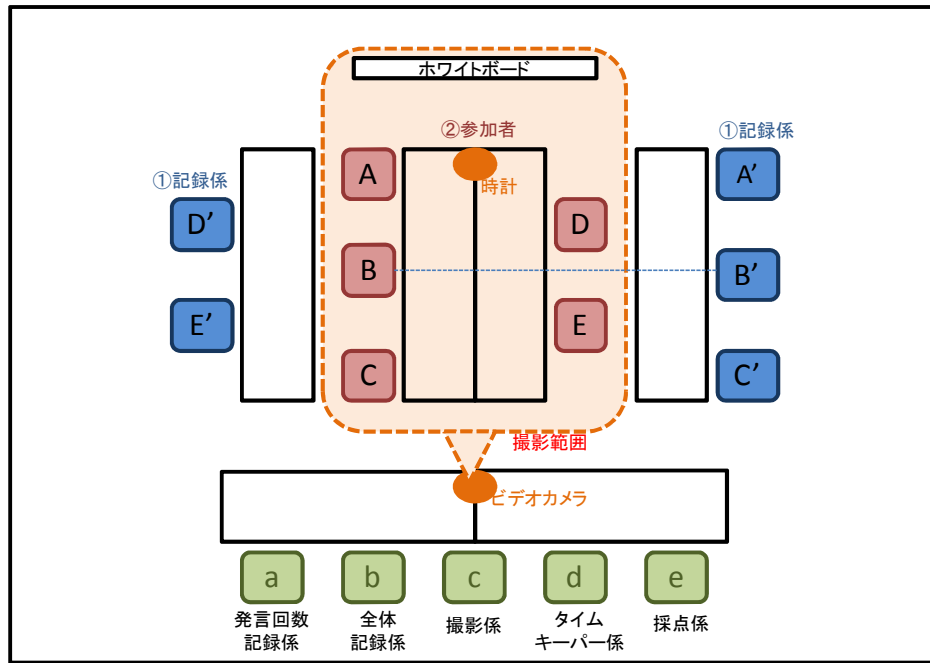
d. タイムキーパー

時間を計り、随時合図をする

e. 採点係

個人テスト・グループ回答の正解度採点を行う

※話し合いの最中は、記録を取りやすいように配慮した配置をします。



IV:グループ分けについて

1回目と2回目の話し合いのグループの割り振り方法です。

基本的に、意見や考え方が違う人同士を組み合わせるようにします。これは、異なる意見や考え方をすり合わせて合意形成を図る、より良い練習とするためです。

下記の方法がありますが、これに限りません。

A: 個人テストの結果を踏まえ、意見が異なる人同士を組み合わせる

B: 属性(業界・職業・会社・所属部署など)や知識や経験が異なる人同士を組み合わせる



↑ 個人テストの様子。A の場合は、この結果で振り分ける。

V:お題の作成について

参加者や組織に合わせて作成します。

●作成にあたっての留意点

- ① 判断基準が明確なものを選ぶ
問題としての精度を確保するため、判断基準が明確である必要があります。
- ② 参加者が話しやすいお題を選ぶ
たとえば、参加者の所属する組織や業界で注目されているテーマなど、**参加者にとって興味関心がある、ないしは当事者意識があるものが望ましい**です。これは、順位付けの理由が確固としたものでないと、あいまいな議論になってしまう可能性が高いためです。
- ③ できれば、**それぞれが持っている知識を結集することで答えにたどりつけるお題**を選ぶ
それぞれの意見をきちんと聞き、それを検証することで合意のプロセスを踏むことができるからです。反対に言えば、それぞれが意見をきちんと出されなければ、うまく合意形成が成されない可能性が高くなります。
- ④ 選択項目数について
お題をもとに、10項目を目安に作成します。

●お題のタイプ

- ① 調査データを元に作成
実データを元に作成します。ただ、参加者の興味関心や事前知識が少ないと、順位付けにあたって確固とした理由を持ちにくく、話し合いが活性化しない恐れがあります。
ですので、データを元に作成する場合は、参加者の所属する業界のデータにするなど、データ選びに工夫をしてください。
また、データを使用する際は出典や調査方法を明示するよう注意してください。
- ② 特定の人物や組織の考えを基準に作成
「○○さんが考える△△の優先順位」「××会社における●●の優先順位」といったように、特定の人物や組織の考えを基準に作成します。
会社や所属組織の考えを基準に作成することで、全体の意思統一を図るための研修にも応用できると考えられます。

※①の作成例:「一人当たりのアルコール消費量が多い都道府県は？」

国税庁の「平成 19 年度成人 1 人当たりの酒類販売(消費)数量表(都道府県別)」を元にしました。

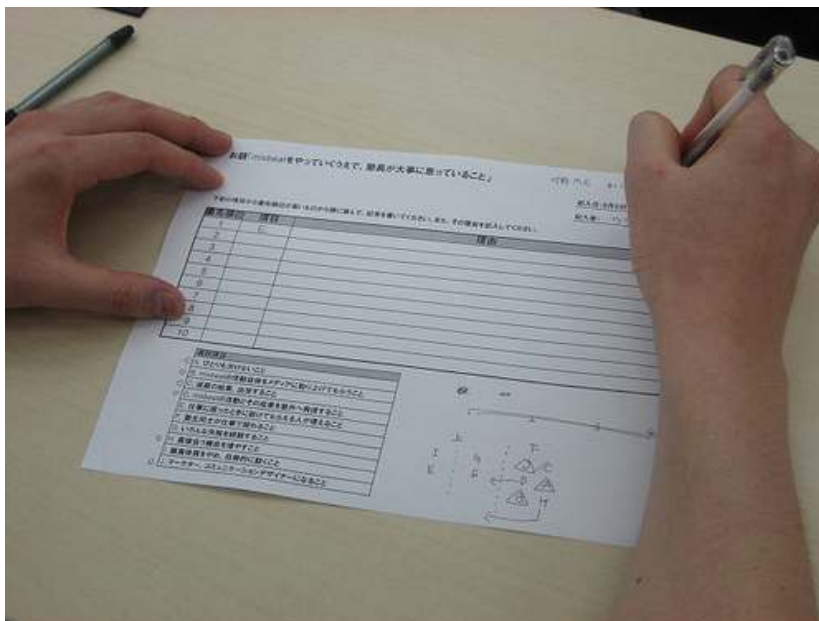
参照データ:

<http://www.nta.go.jp/shiraberu/senmonjoho/sake/shiori-gaikyo/shiori/2009/pdf/06.pdf#page=4>

※②の作成例:「mixbeat をやっていくにあたって、塾長が大事にしていること」

私たちの参加する私塾「mixbeat」について、主催者である塾長の考えを判断基準にしました。

お題「mixbeat をやっていくうえで、塾長が大事に思っていること」	
選択項目	
A.	ひとりも欠けないこと
B.	mixbeat の活動自体をメディアに取り上げてもらうこと
C.	成長の結果、塾生が出世すること
D.	mixbeat の活動とその成果を塾外へ発信すること
E.	仕事に困ったときに助けてもらえる人が増えること
F.	塾生同士が仕事で関わること
G.	いろんな失敗を経験すること
H.	直接会う機会を増やすこと
I.	雛鳥体質をやめ、塾生が自発的に動くこと
J.	マーケター、コミュニケーションデザイナーを増やすこと



↑ お題と選択項目を元に個人テストを作成する。

VI:採点方法

下記の2つの方法で採点を行います。

ただ、新コンセンサスゲームは「この採点によって勝負を決めるもの」というよりは、振り返りを行うための資料とすることを目的としています。

A:正解度採点

優先順位が高いものを、きちんと順番どおりに選んでいるかを基準に採点します。個人点・グループ点の両方を採点しておき、振り返りの際の参考にします。

【採点の考え方】

全体の中での優先順位を決めるということは、何が1番目であるべきか、次に何が2番目に来るべきかがポイントなので、ある項目が他のすべての項目のうち、どれとどれより上なのかを見ます。

1・2・3・4位というのを

- ・1位は、2位・3位・4位より上である
- ・2位は、3位・4位より上である
- ・3位は、4位より上である

という考え方をし、

回答1位(の項目)が2位・3位・4位(の項目)より上であるならば、3点。

回答2位(の項目)が3位・4位(の項目)より上であるならば、2点。

というように、正解となる順位と比べて、何個上なら何点という点数のつけ方にします。

具体例を見てみましょう。

【4つの選択肢で、完全正解した場合】

順位	正解
1	A
2	B
3	C
4	D

「Aは、B・C・Dより上である」ということは、他の3項目(B・C・D)より上であるということとなり、Aに対する採点は、3点となります。

(1項目、1点と考えます)

同様に、B・C・Dを見ていくと、

B…C・Dの2項目より上で、2点

C…Dの1項目より上で、1点

D…最下位なので、0点

3+2+1+0で、完全正解すると合計6点となります。

【4つの選択肢で、以下の回答だった場合】

順位	回答
1	D
2	A
3	B
4	C

回答がこのような状態だった場合、正解はB・C・Dより上であるのが、B・Cの2項目分しか上でないため、Aは、2点となります。
 同様に、B・C・Dを見ていくと、
 B・・・Cの1項目より上で、1点
 C・・・下にある項目がないので、0点
 D・・・正解では最下位なので、0点
 2+1+0+0で、合計3点となります。

このように、本来下位にあるべきものが、回答の下位にいくつあるかによって加点します。

B: 貢献度採点

話し合いへの参加者の貢献度を、参加者同士で相互評価します。

これは正解に対してではなく、いかに話し合いを進め、合意形成に貢献できたかどうかで採点します。下記の例のように持ち点100点を、自分自身を含めた全員に分配します。この時、－ではなく＋領域でつけてください。

例) 参加者5名の場合

Aさん:35点 Bさん:15点 Cさん:10点 Dさん:25点 Eさん:15点
 (A+B+C+D+E=100点)

※記名制にするか、無記名制にするか

自身を含めての採点なので無記名制のほうが、より遠慮のない採点ができます。しかし、お互いがお互いをどう評価しているか、なぜその点数をつけたのか？などといった参考になる意見を採点者から聞くことができません。参加者の関係性によって記名制か無記名制かは選んでいただいても結構ですが、上記の理由にて、記名制をおすすめします。



↑ 貢献度採点を共有し、振り返りの際の参考にする。

Ⅶ:用意するもの

- ・ 椅子 人数分
- ・ 長机 6つ(配置や人数によって変える)
- ・ ビデオカメラ/デジカメ 1台
- ・ 録画をPCに取り込むためのケーブル 1本
- ・ PC 1台
- ・ プロジェクタ 1台
- ・ スピーカー(再生動画の音声用、PCにつなげます) 1個
- ・ ストップウォッチ 1個
- ・ 時計 1個
 - ※記録係・全体記録係・発言回数記録係が時刻を記録するので、デジタル時計が望ましい。また、大きな時計が無ければ全員の腕時計の時刻を合わせる
- ・ 用紙類
 - 個人テスト(参加者+記係人数分)、記録係用・記録用紙(参加者の人数分)、
 - 全体用・記録用紙(1枚)、発言回数記録用紙(1枚)、貢献度採点表(参加者の人数分)、
 - フィードバックシート(参加者の人数分)
 - ※用紙は、以下のリンク先よりダウンロードできます。
 - <http://mixbeat.jp/workshop/200909/form.xls>
- ・ 話し合い中にグループの回答を可視化するもの
 - ホワイトボード(磁石対応のもの)、マグネットシート(1枚に1つの選択項目を記入したもの)、
 - ビニールテープ(ホワイトボード上で枠を作る)



←このようにあらかじめ、
ホワイトボードへ優先順位の
枠をビニールテープで作って
おき、選択項目を記入した
マグネットシートを貼っていく。
また、グループ点・個人点・
発言回数の枠も同様に
用意しておく。

※マグネットシートは、話し合いの最中に順位が決まった段階でホワイトボード内の枠へ貼っていきま

す。これは話し合いの流れを可視化すると同時に、振り返りの際のビデオ再生においてもわかりやすくするためです。

もし用意できない場合は、ホワイトボードの代わりに壁に大きな紙を貼り、マグネットシートの代わりに選択項目を記入した紙を用意し、テープで貼っていくなどといった形でも構いません。どのような形であれ、振り返りの際に可視化できるような工夫があったほうが良いと思います。

なお、本マニュアルでは、ホワイトボードとマグネットシートで説明します。



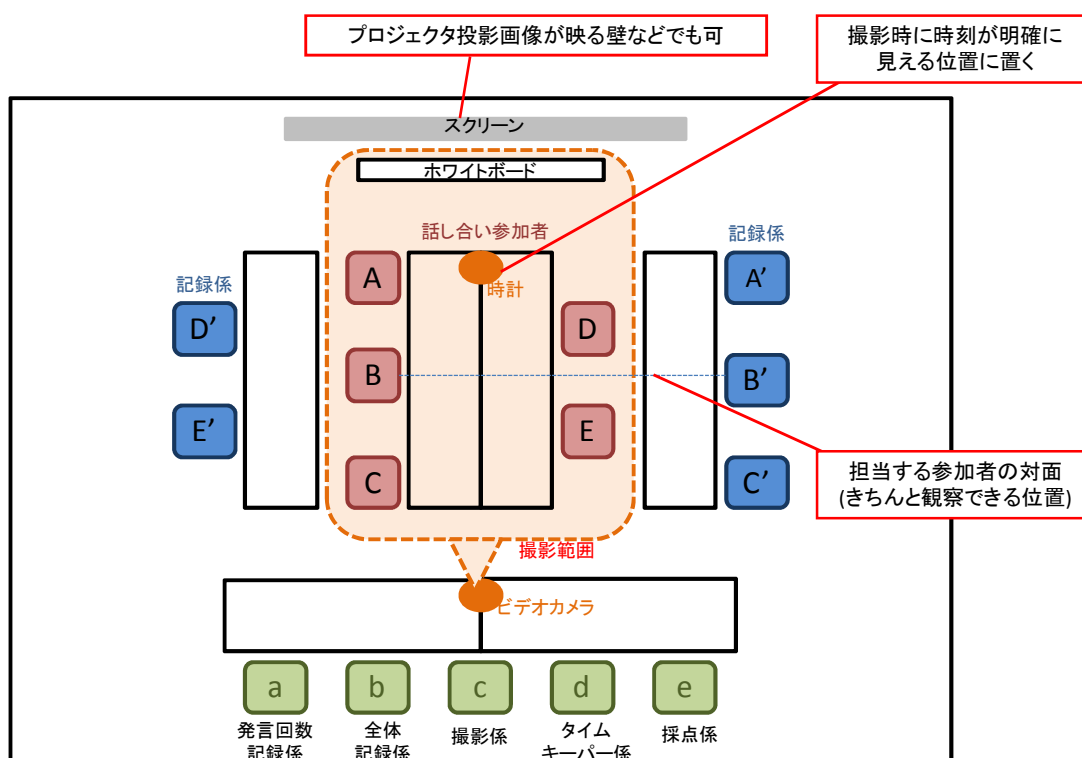
↑ 順位が決まった時点でマグネットシートを貼りつけてゆく。このように話し合いの流れを可視化することができれば、ホワイトボードでなくてもよい。

VIII: 事前確認

ゲームを行うにあたって、実際に話し合いの配置を整え、下記のことを確認しておきましょう。

【配置】

配置例です。この通りでなくてもよいですが、記録に差し支えがないよう下記の確認点①②③を満たすように配置をしてください。



【確認点】

- ① 時計を全員が見えるように、配置場所を確認する。
- ② ビデオカメラの画像に、参加者・時計・ホワイトボードとマグネットシートが入るか？
 入るだけでなく、時刻・マグネットシートに記入した文字が読めるかも確認する。
 時刻が確認できない場合は、撮影用の時計をもう一つ用意するとよい。
- ③ 記録者の位置から、参加者が観察できるかどうか？
- ④ 撮ったビデオのデータを PC に取り込んで、用意したプロジェクタとスピーカーで再生できるか？時刻・マグネットシートに記入した文字が読めるか、音声に問題がないか確認する。
- ⑤ 予備も含めた用紙が足りているかどうか？

Ⅷ: ゲームの詳細な流れ

ゲームは、参加者と記録係を入れ替え、2 回行います。以下では 1 回のゲームの流れをご説明します。

1. 個人テスト(10 分)

用紙を配布し、参加側(参加者・記録係)は全員行う。

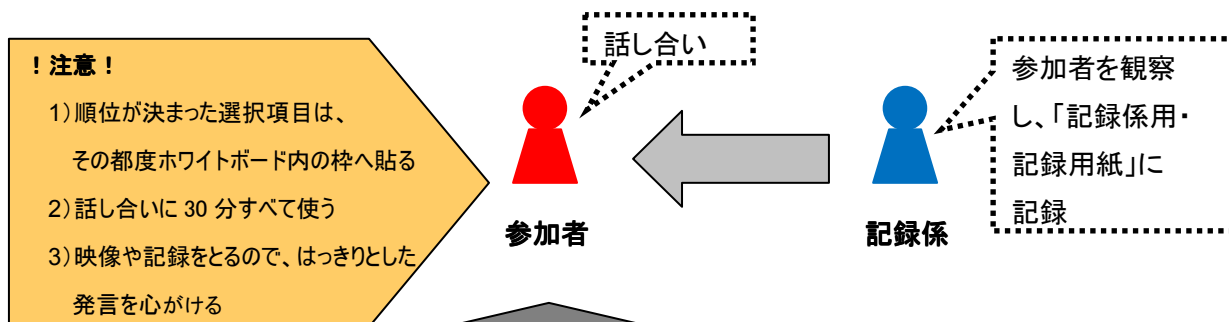
※参加者だけでなく、記録係も同じテストを受けることで話し合いをスムーズに理解できるようにする。また、グループ分けを個人テストの結果によって行う場合は、個人テスト後にそのための時間を確保する。



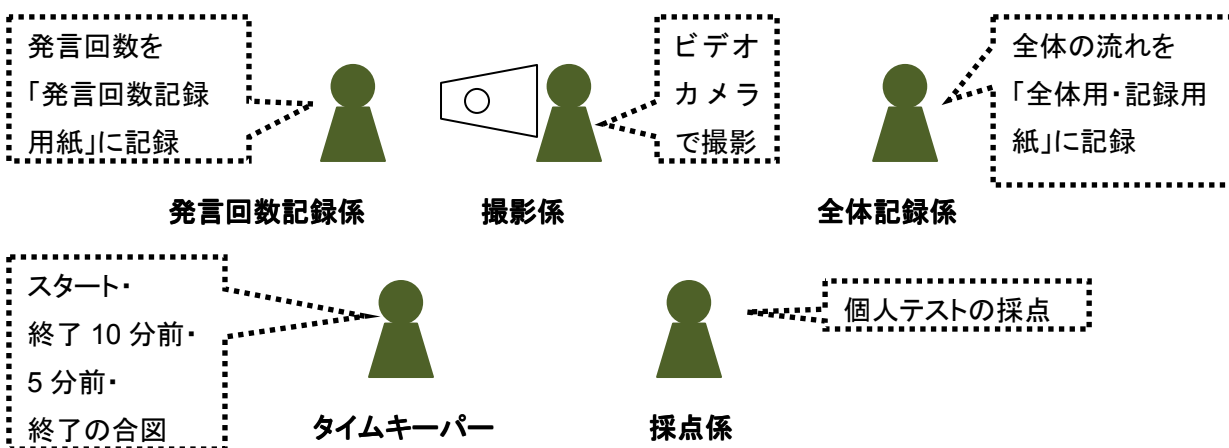
↑このように、話し合い時とは配置を変えたほうが、メリハリが付きやすくなる。

2. 話し合い(30分)

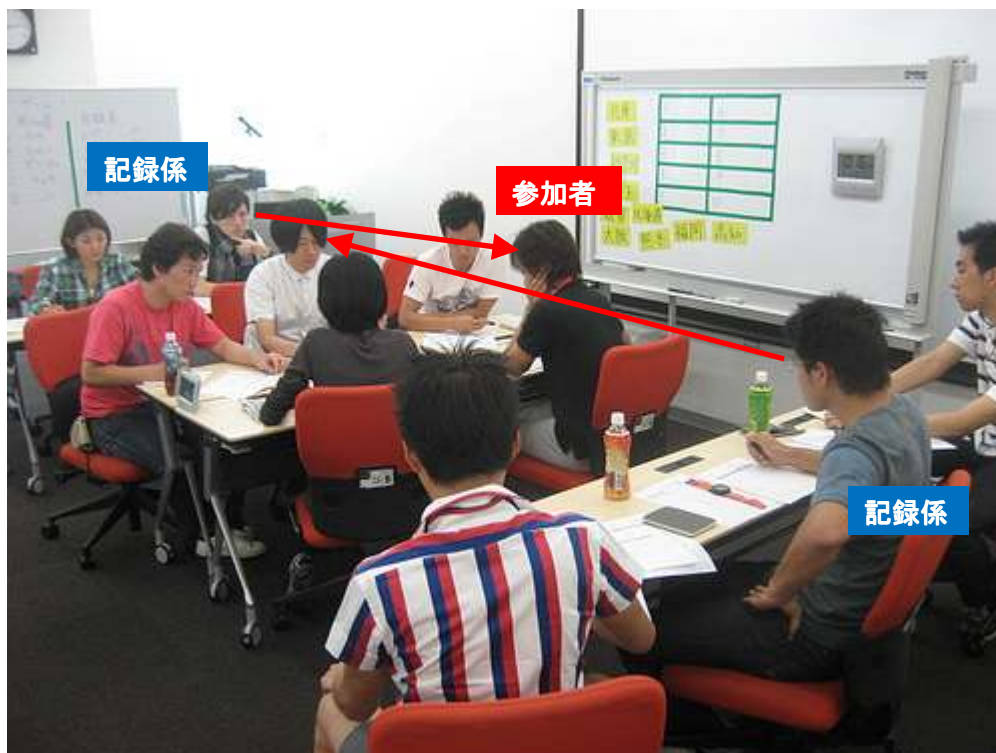
【参加側】



【運営側】



※運営側は、全体の話の流れをつかんでおく



↑各記録係が、自分の担当の参加者を徹底して記録。



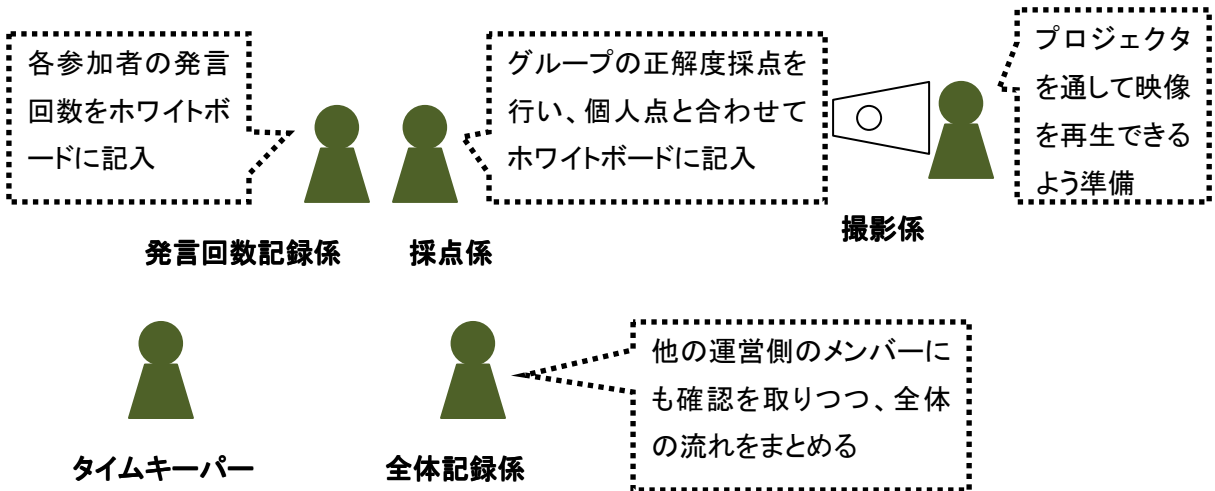
↑ホワイトボードへ選択項目を貼って、状況を可視化。

3. 話し合い終了(10分)

【参加側】



【運営側】



4. 振り返り(約 60～70 分)

4-1 正解発表(約 1～10 分)

ホワイトボードの優先順位の表に、正解の順位を記入。お題によっては PPT 等を用意

4-2 正解度採点の個人点・グループ点、発言回数発表(約 1 分)



↑ホワイトボードへ記入したものを発表。

4-3 記録係は担当者の良かった点・改善すべき点・疑問点を発表(一人約 3 分)

全体記録係は記録係から発表をしてもらうごとに、ペアの参加者に感想・意見を聞く

4-4 話し合いの流れを発表(約 3 分)

全体記録係から、簡単な流れの解説

4-5 検証(約 40 分)

全体記録係が、話し合いの中でポイントとなったことをピックアップし、ダイジェスト部分をビデオ再生する。その部分について、全員で検証を行う。

※私たちが行ったゲームの映像です。参考にしてください。

第 1 回

1-1: <http://www.youtube.com/watch?v=tPcrjHCJHEs>

1-2: <http://www.youtube.com/watch?v=vNBVtjPoyTQ>

1-3: http://www.youtube.com/watch?v=IA_g_5ZLddQ

第 2 回

2-1: <http://www.youtube.com/watch?v=xEJT1yZdpAg>

2-2: <http://www.youtube.com/watch?v=020vkjJ3jiY>

2-3: <http://www.youtube.com/watch?v=U4FE1rbUWL8>

検証にあたっての留意点)

- ・ 検証でピックアップする場面は 4 か所、検証時間は 1 か所 10 分程度が目安
- ・ 全体記録係は、検証を行う際、参加者や記録係から話を聞き出し、活発な議論へつなげる

☆質問例

参加者へ

「自分で映像を見てどう思ったか？」

「このシーンで何を考えていたのか？」

「誰かの一言によって影響を受けたか？そしてそれは誰のどんな発言か？」

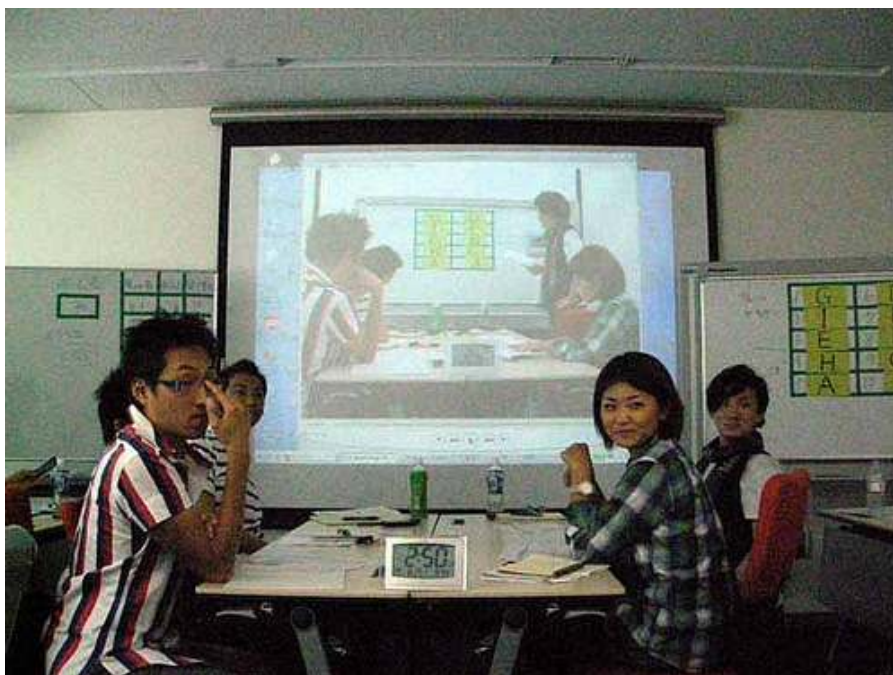
記録係へ

「参加者が自身の意見と違う意見を言っていたところはないか？」

「参加者の言動や行動で疑問に感じた点はないか？」

「参加者の特に気になった言動や行動は何か？」

- ・ 質問だけだと 1 対 1 の議論になりがちなので、他の参加者や記録係や運営側にも話をふり、全体の議論になるよう努める



↑映像を確認しながら振り返り。



↑振り返りは、徹底して行うべき。そのためには、発言しやすい雰囲気は大切。

4-6 貢献度採点の点数発表

点数を発表。傾向や、振り返りでの評価との比較を見る。この際、採点を記名制で行っている場合は、なぜそうした採点をしたのかなどを参加者に話してもらおう。

これらを参加者と記録係を入れ替え2回行った後、最後に一人ずつゲームを行って感じたこと・得たこと・気付いたこと・反省点などを発表してもらい、共有しましょう。

以上

【ご意見・ご感想をお寄せください】

ご意見・ご感想、改善点・実施事例などございましたら、info@mixbeat.jp までぜひお寄せください。

また、mixbeat のメンバーとゲームをやってみたい方も、同じくご一報ください。ぜひ、ご一緒にいたしましょう！