



**採用難で激変する研修、
「鍵」は"知覚へのアプローチ"にある!?**
研修の新たな難問"意識"を"知覚"で解決した3つの先端事例

2019.9.19
カレイドソリューションズ株式会社
代表取締役 開発者 高橋 興史

©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved

1

全体像



- ・オリエンテーション
 - ・自己紹介
 - ・事業内容
- ・本編
 - ・アンテナ（関心・注意）周辺の問題
 - ・記憶周辺の問題
 - ・認知（特に統合）周辺の問題
- ・質疑応答

©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved

2

自己紹介



高橋 興史 (たかはし こうじ)
 カレイドソリューションズ株式会社 代表取締役



「ビジネスゲーム」×「研修内製化」の市場を作り、
 創業から11年間活躍。

非上場から東証一部上場、商社・サービス・コンサルなど、
 国内外の幅広い経験を活かし、年100社以上にゲーム研修を提供。

どんなテーマでも面白くて学べる研修に仕上げる手腕に定評がある。
 「ベンダーに断られる」テーマをなんとかすることを好み、
 アイデアと仕掛けを凝らし、これまでにない解決策を編み出している。

特にゲームを使った学習の分野では、
 企業でのゲーム学習の第一人者として、LudixLabのフェローとしても活躍。

東京大学・慶應義塾大学大学院・東京工芸大学等でも登壇
 共著に「入門企業内ゲーム研修(LudixLab)」「人材開発研究大全」

事業内容



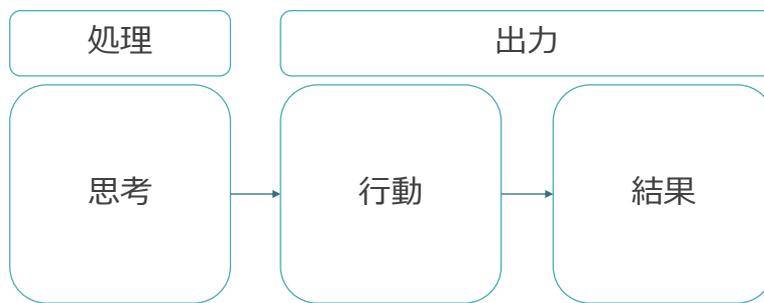
- **理念**：あらゆる人に良質な学びの場を
 対話を通じて学びの場を共創し、
 研修の持続可能性を探求し続けます
 - **バリュー**：innovative/creative/fun
 - **ドメイン**：研修内製化
 - **特徴**：講師を派遣しない研修会社
 - **サービス**：
 - ・ビジネスゲーム
 - ・経営シミュレーション
 - ・コミュニケーション
 - ・態度変容などを以下の形態で提供
- ① レンタル、② 買取、③ サブスクリプションで



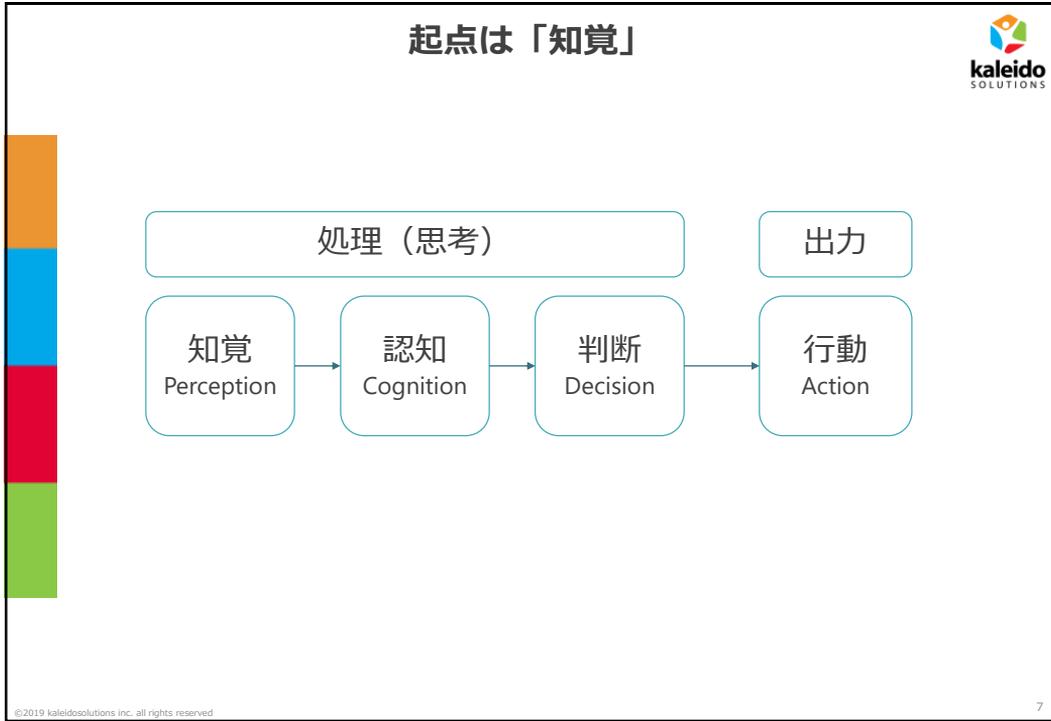
アンテナ（注意・関心）周辺の問題 （１）知識編

5

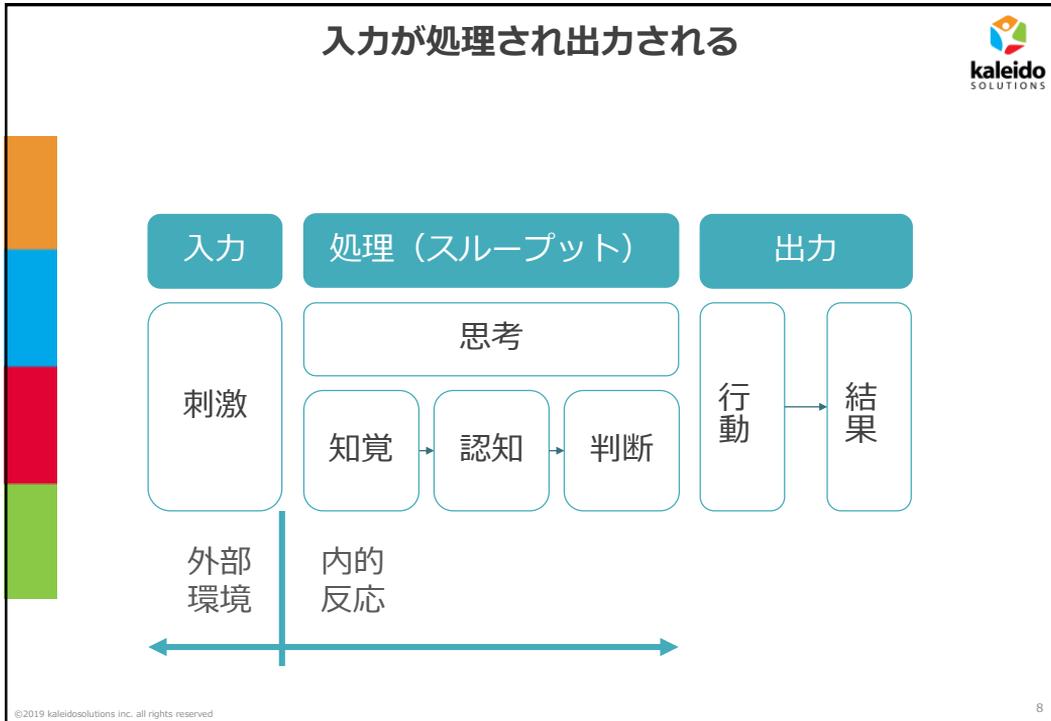
「処理」と「出力」



6



7



8

白チームは何回パスをするか？（アウェアネステスト）



©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved

9

9

知覚は「わかる」ところまでを含む

```

graph LR
    刺激[刺激] --> 感覚器[感覚器  
(五感)]
    感覚器 --> 識別認識[識別  
認識]
    識別認識 --> 意味理解[意味  
理解]
    subgraph 知覚 [知覚]
        識別認識
        意味理解
    end
  
```

知覚とは「覚（さと）る」こと

©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved

10

10

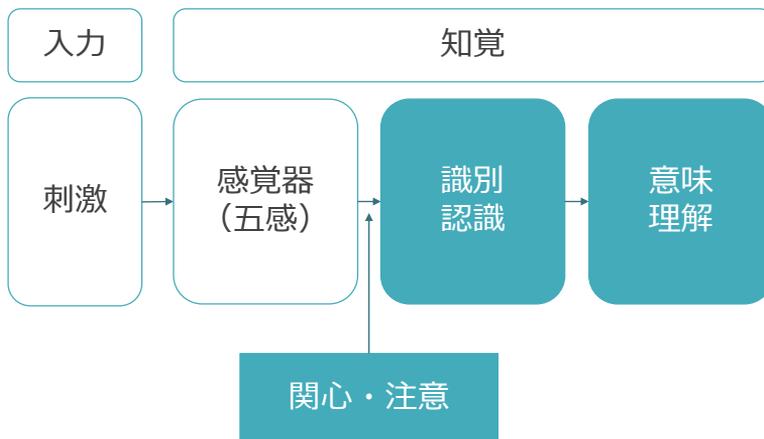
アンテナ（注意・関心）周辺の問題 （２）弊社での実践事例

©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved

11

11

ここでは、以下の話をします



講演タイトルでは「関心・注意」に慣用的な「意識」をあてた
関心・注意は、知覚・認知とは別な情意領域

©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved

12

12

事例① 他者の真意 - 「わかるだろ」が通じない -

©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved

13

13

【参考】 他者の真意を洞察するツール

「忖度」をテーマにした研修ツール
他者の言動の裏にある「真意」の洞察を訓練する
反復されるので、真意への関心が高まる



カレイドソリューションズ「それいけ! ソンタック」より

©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved

14

14



事例②協力の重要性 -当たり前は聞き流される-

【参考】個人成果と集団成果のバランスを学ぶツール



カレイドソリューションズ「成果の達人（旧称MSDR）」より

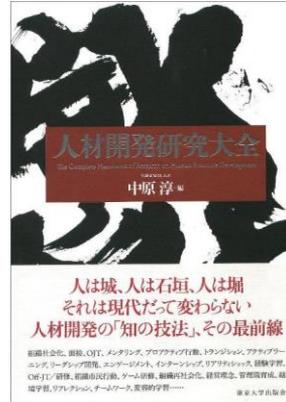
ゲームの事前事後で重要性が変化



チームワーク・バランスの重要性を知覚

コーディング結果

コード名	人数	
	事前	事後
努力	30	6
指標	5	2
全体	2	0
過程	3	1
チームワーク	7	13
バランス	0	16
個人	0	5
個性	0	3
その他	4	3
無回答	5	7
合計	56	56



人材開発研究大全 15章 P391を詳述

perceived importance : 重要性知覚

【参考】ゲームの特徴



高速回転効果	実務では数年かかる活動から不要な要素を除外し、1日で数回転を回すことで全体像が理解できる
因果関係の把握	行動と結果がすぐにつながるため、何をどうするとどういう結果になるかが理解しやすい
反復訓練の容易性	通常であれば苦痛な体験を繰り返しても苦痛が少なく、反復を通じた定着を図れる
フロー	徐々に難易度が上がり、いわゆる「ハマる」状態が作れる
記憶保持	客体ではなく主体として参画した経験は強く記憶に残る
動機づけ	カードやボードなどが目の前に並ぶだけで学習へ動機づけられる

ゲームにおける重要性知覚



援助行動やバランスが重要な局面が
反復されるので意味が知覚されやすい

```
graph LR; A[事実や状況] --> B[無反応]; B -- 変化 --> C[重要だ]; B <--> |ゲームでの反復等| C; C --> D[重要性判断に変化];
```

©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved 19



©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved 20



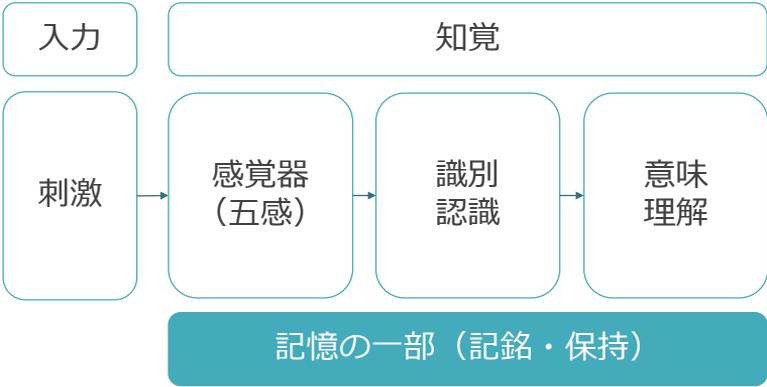
記憶周辺の問題

©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved

21

21

知覚したものは「記憶」される

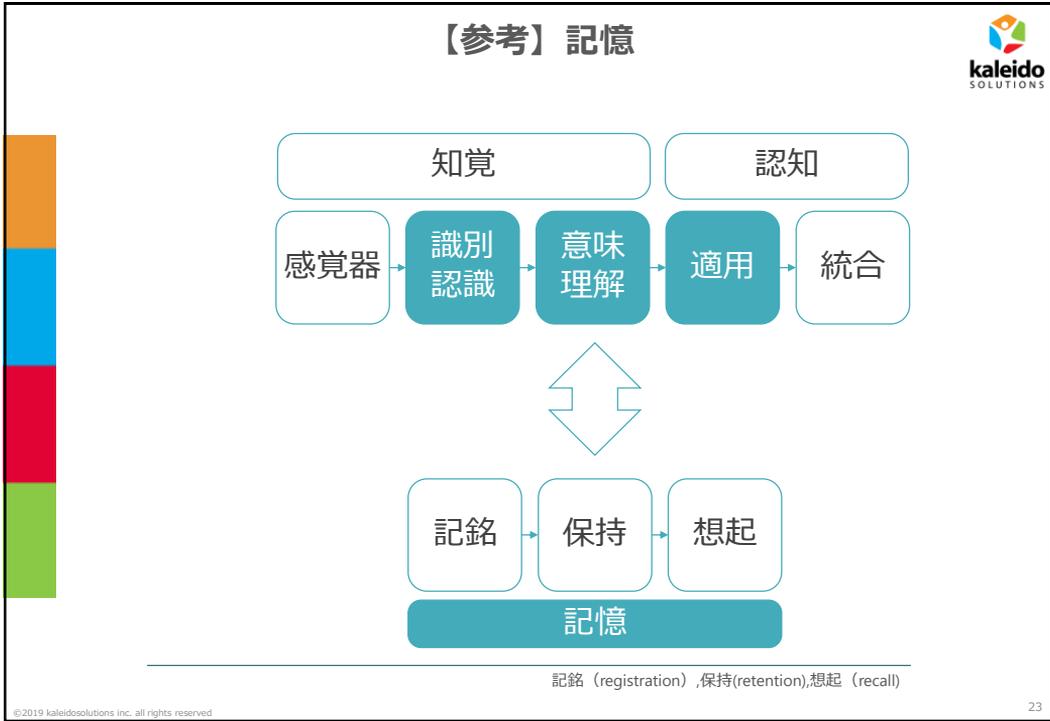


```
graph LR; Input[入力] --> Perception[知覚]; Stimulus[刺激] --> Sensory[感覚器 (五感)]; Sensory --> Recognition[識別認識]; Recognition --> Understanding[意味理解]; Sensory --- Memory[記憶の一部 (記録・保持)]; Recognition --- Memory; Understanding --- Memory;
```

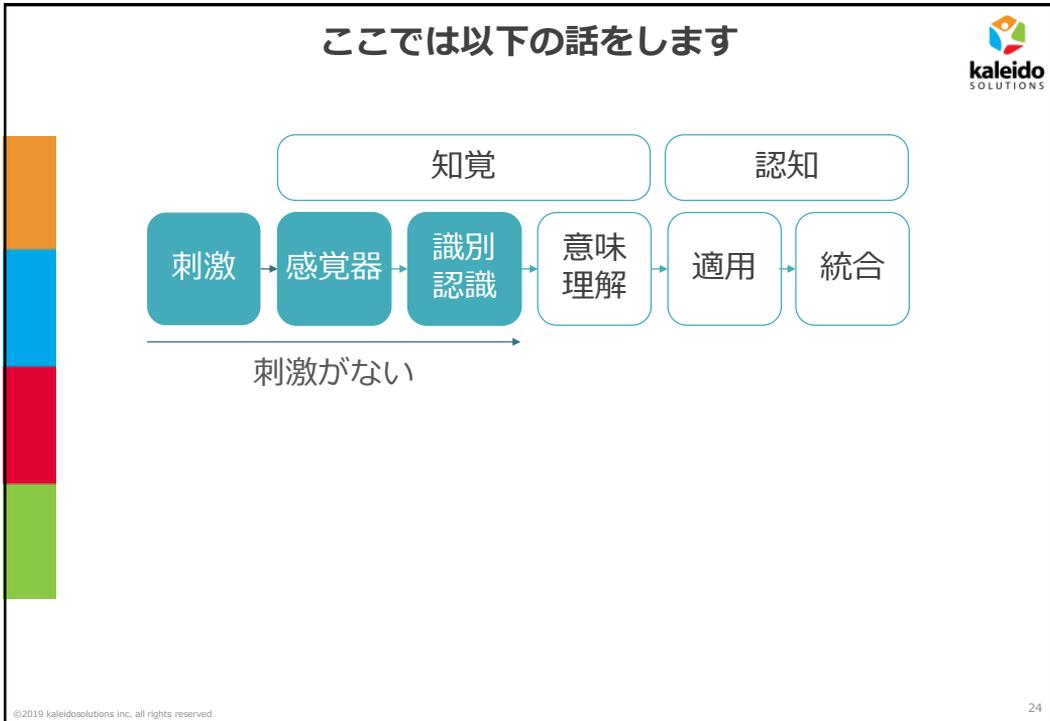
©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved

22

22



23



24

【参考】フレームワーク暗記ツール



94枚のカードを考えながらグループ化し、
24種のフレームワークの関係性を把握する



カレイドソリューションズ「ザ・フレームワーカー」より

©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved

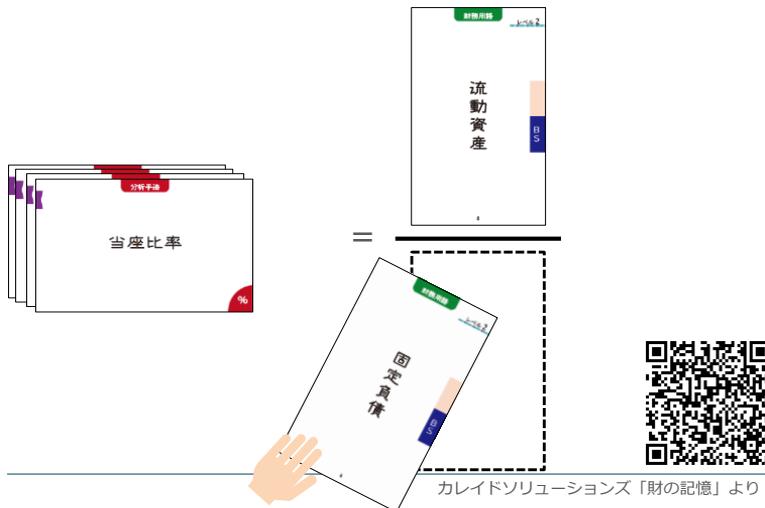
25

25

【参考】財の記憶



18種の財務分析手法を導く式を把握する



カレイドソリューションズ「財の記憶」より

©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved

26

26




認知（特に統合）周辺の問題

©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved

27

27

ここでは、以下の話をします




知覚 認知

刺激 → 感覚器 → 識別認識 → 意味理解 → 適用 → 統合

知覚を踏まえて解釈すること
(知覚した要素の統合)

©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved

28

28

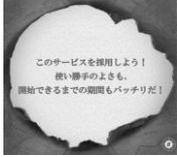
この発言を聞いて何を感じるか？



このサービスを採用しよう！
使い勝手の良さも
開始できるまでの期間もバッチリだ！

他にはないか

「抜け漏れがあるかも」と
 状況を統合して考えないとわからない



カレイドソリューションズ「ザ・ラックファイnder」より

©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved 29

29

【参考】ロジカルシンキング研修ツール



意味理解：発言がわかった

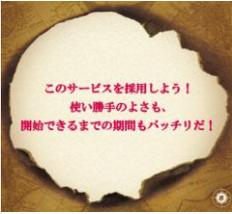
↓

適用：抜けはないか

↓

統合：コストが抜けている

知識：フレームワーク





カレイドソリューションズ「ザ・ラックファイnder」より

©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved 30

30

本日のサマリー



要素 ←→ 全体

入力

感覚器
(五感)

識別
認識

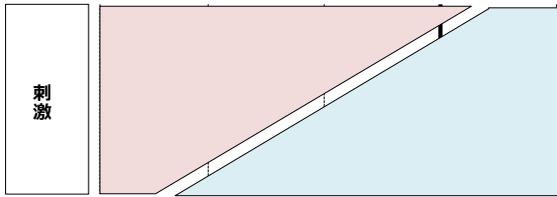
意味
理解

適用
統合

判断

出力

刺激



行動・結果

聞こえない
見えない等

識別できない

識別しても
意味が
わからない

理解しても
情報が
つながらない

情報を
判断できない

行動
できない

「意識」と表現されがちな「関心・注意」や
そもそもの「知識」、状況判断をするための「概念理解」
が研修の盲点になっていないか？

©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved 33

33

本日のサマリー



要素 ←→ 全体

入力

感覚器
(五感)

識別
認識

意味
理解

適用
統合

判断

出力

カレイドソリュ
ションの記憶

それ以外 ソンタック

成果の達人

競取りチキン

こちら側に手を打つ
会社が多い

昨今はこちらにも
注目が集まる

内製する領域なので
研修会社に外注がしにくい

シフト

©2019 kaleidosolutions inc. all rights reserved 34

34



お問合せ先

カレイドソリューションズ株式会社
代表取締役 高橋 興史
TEL(代表) : 03-6908-5245
E-mail : cs@kaleidosolutions.com
