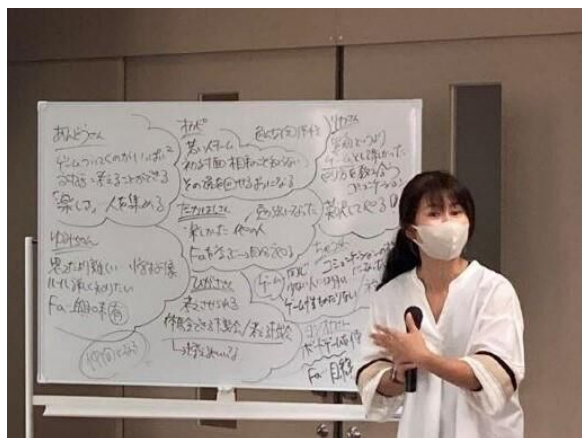


# 里海ゲームを活用した ファシリテーション講座

開催しました！



- 日時 令和4年7月9日（土）13：00～18：00
- 会場 香川県社会福祉総合センター 6階研修室
- 講師 谷 益美 氏（株式会社ONDO代表取締役）

7月9日（土）に、香川県社会福祉総合センターにて、「里海ゲームを活用したファシリテーション講座」を開催し、8名が受講しました。

はじめに、午前中に開催された「ボードゲームから里海を考える講座」の感想と、本講座を受講したきっかけを一人ずつ発表してもらいました。「里海ゲームは初対面の人や家族など、どのような関係性でも楽しめる」、「ゲームを通じて参加者の人となりを知ることが出来た」といった感想や、「ファシリテーションを学び、実践したい」、「英語に翻訳してこの里海ゲームをより多くの人に発信したい」など、受講者がそれぞれの目的を持って受講されていました。



次に、司会者側の目線で講座の進行方法について考えました。講師より、「午前中の講義のはじめに机の上に何が置いてあった？」という問いかけがあり、グループで午前の講座を振り返りながら話し合いをしました。会場準備から講座開始までに考えるべきポイントとして、机の並べ方、あらかじめ見てほしいもの・見せたくないものの準備の方法、座席は自由か指定するのか、講師やスタッフ紹介の方法など、些細なことでも目的と意図をもつことが重要であるというお話に、受講者は感心しきりな様子でした。また、午前中の講座の自己紹介のねらいとして、「里海づくりについて知っていること」、「今回参加した理由やきっかけ」を受講者に発言してもらうことにより、参加者のレベルをはかり、受講者に話を振ることでよりスムーズな講座運営が出来るようになるので、自己紹介の質問内容を講座の参加者に応じて上手に活用することが大切というお話がありました。



そして、「SATO-UMI・1000」の進行役としてゲームの説明をグループの中で分担し、発表しました。実際のファシリテーションを想定するために、発表者は誰（ターゲット）に向けてルール説明を行っているのかを宣言して発表しました。受講者は、ゲームの説明の際にプレイヤーにカードを手にとってもらったりするなど、分かりやすく伝えるための方法を考え、実践していました。一方で、丁寧に説明しようとする時間が掛かることや、自分の言葉で伝えることの難しさなど、多くの気づきを得た様子でした。

その後、「SATO-UMI・1000」を再度プレイし、振り返りとまとめを行いました。ゲームの理解がより深まり、今まで見えてこなかったゲームの課題が見えるようになりました。「1回目よりスムーズになったが、2回目のプレイはルーティーン化してしまった」、「カードの内容によってゲーム性（楽しさ）が左右される」などの意見がありました。講師より、対話型のゲームは勝ち負けよりも対話ができているかが大事であり、ルールにとらわれすぎると楽しみが薄れてしまうので、里海ゲームのルールを参加者のレベルに合わせて自由に調整して欲しいというお話もありました。そして、ファシリテーションの締めくくりに、「私は」何をするかということを参加者に考えてもらえるように訴えかけることが重要であるという説明がありました。

最後に、受講生に修了証をお渡しし、記念撮影を行いました。講座終了後、「アレンジができるゲームというのがいい」、「里海づくりを通じて人のつながりが生まれた」、「その場づくりが学べた」という感想がありました。