



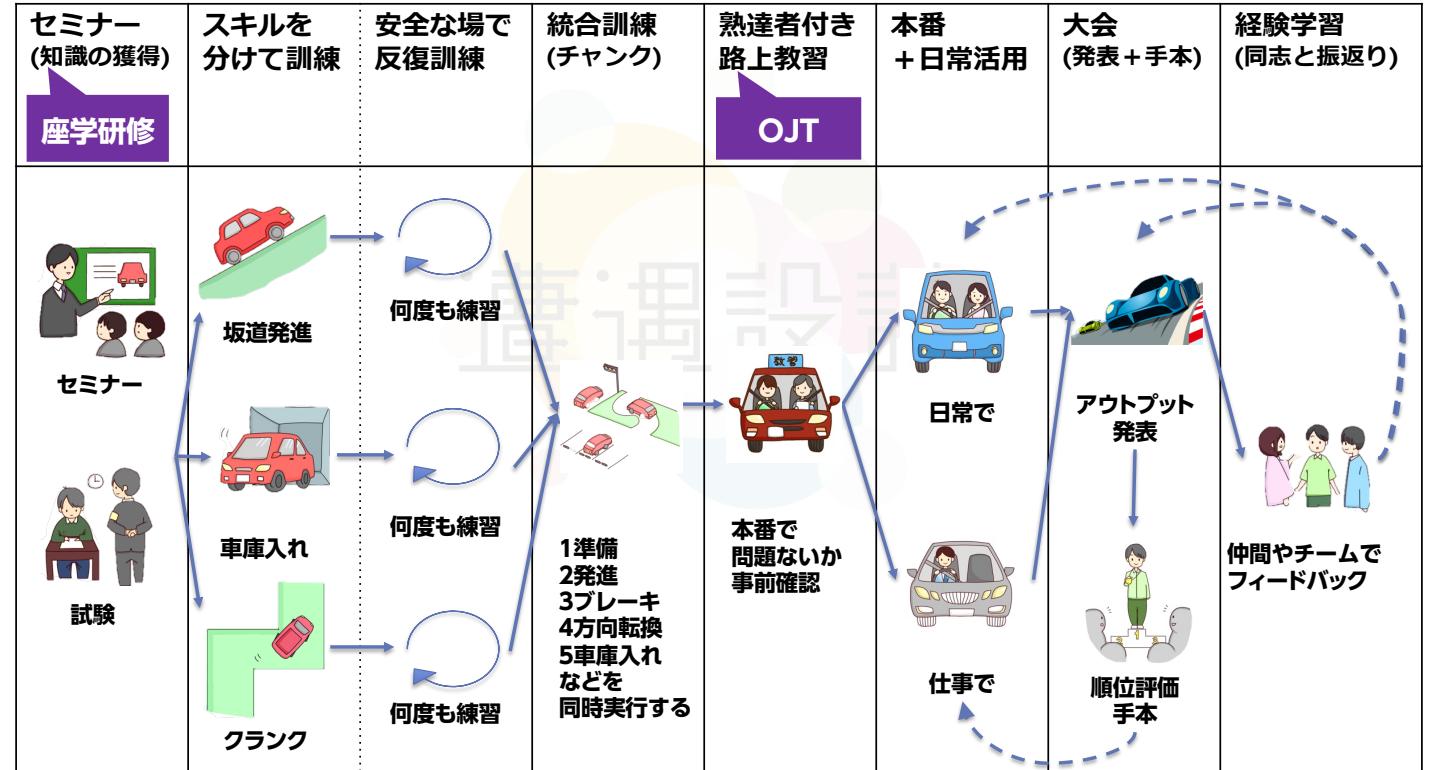
## 人材育成・組織開発・事業創造に 【XC（凝縮された疑似体験）】が不可欠な理由

※ XCとは体験型コンテンツ（Experience Contents）や、  
凝縮した擬似体験（Experience Concentrate）の略語です。



### “知っている”ではなく“出来る”にするには？（1/2）

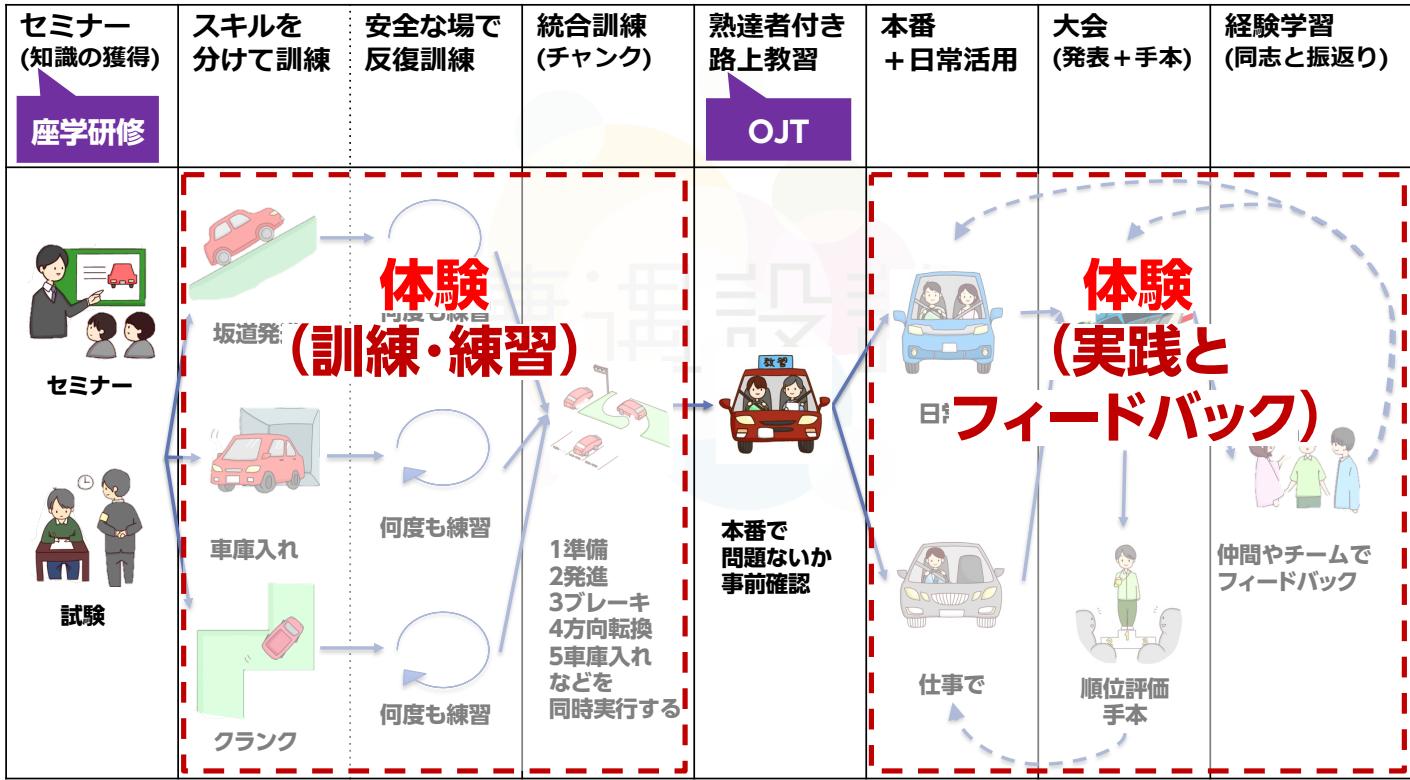
## 自動車教習を通常の社員研修に当てはめると



### “知っている”ではなく“出来る”にするには？（2/2）



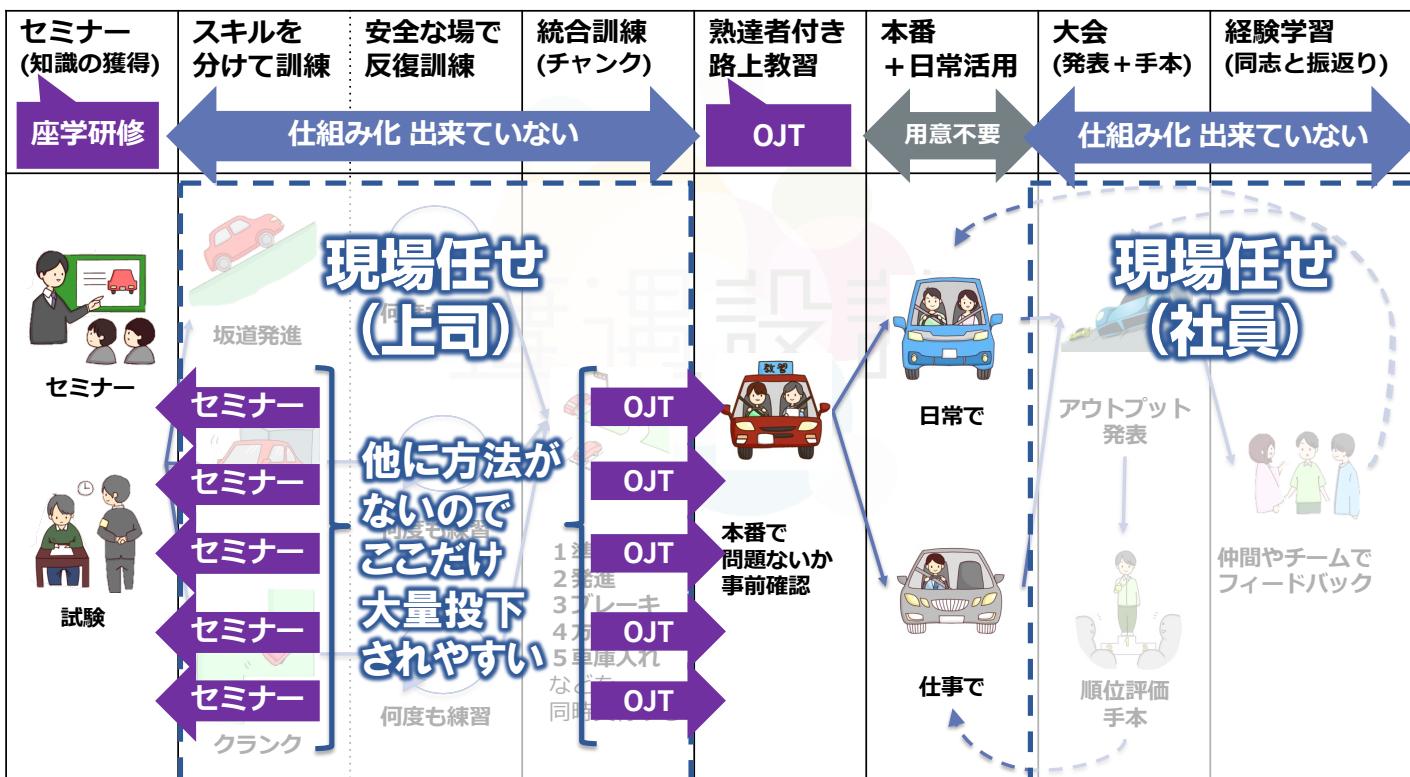
出来るようにするには**体験**が多く必要。しかしコストが高くつく。



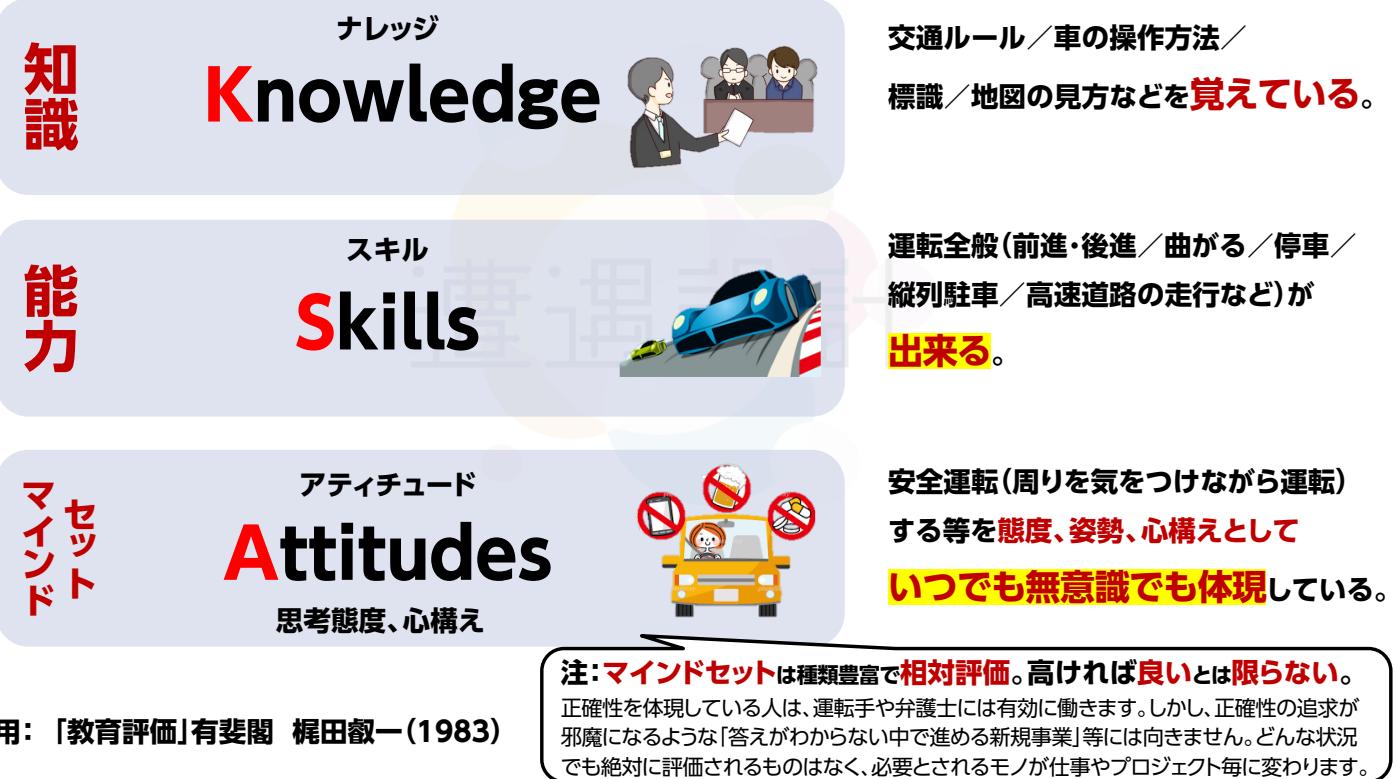
### よくある問題（人材育成のみならず組織開発や事業創造でも）



## セミナー/OJT偏重 & 現場任せ（仕組み不在）



## 育成すべきKSAとは?



体験なしでは能力とマインドセットは育たない

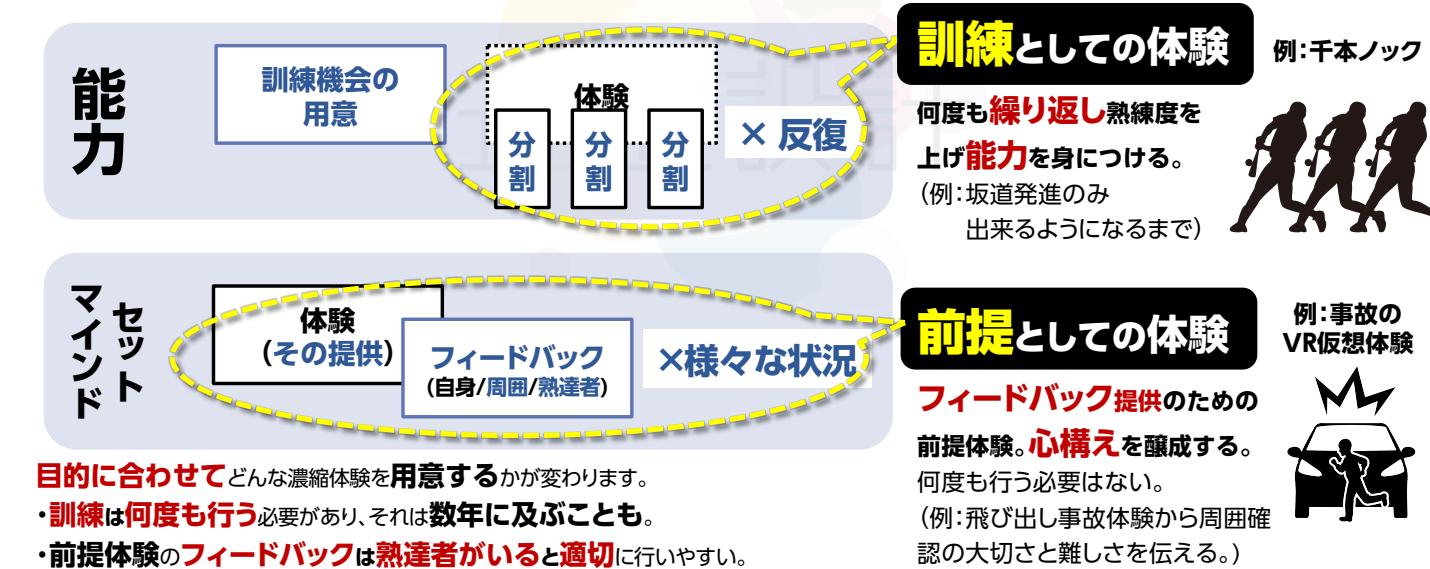
## KSAの育成はそれぞれ必要なモノが違う



日常で体験の発生を待つのは非効率的。時間と上司の手間(OJT等)がかかる。

時間や費用をかけずにソフトスキルを育てるには

目的に特化した【凝縮体験】(=体験型コンテンツ)が効果的



【人間が「実体験」と勘違いするもの(=没入/感情移入など)】

- 物語(ストーリー、小説、映画、漫画、アニメ、聖書など)
- チのない映像(VRなど)
- 広義の遊戯(スポーツ/演技・演奏/試合/ゲーム)

例えば、サッカーは11人がリアルタイムに協働する濃縮体験です。

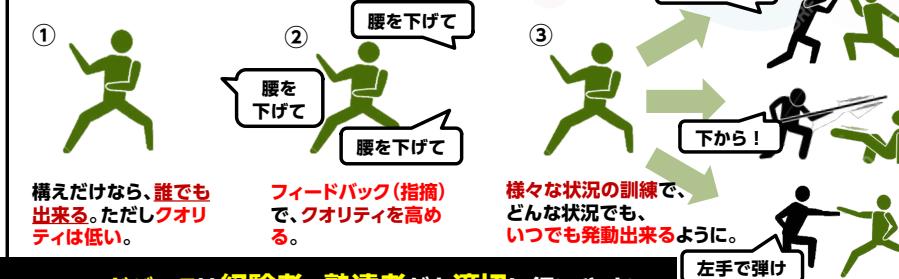
日常生活の中で11人があれほど深く早く広範囲に協働することはほとんどないです。

子供にサッカーさせたいと思う親御さん達は、具体的な技術の【球の扱い】ではなく、  
【人間関係や協働(ソフトスキル)】が向上して欲しいと思ってすすめるのです。世界の「Game」という言葉は、日本語の「ゲーム」よりも幅広い。「遊戯」の方が英語のGameに近い。  
遊戯を英語に訳すと4つの意味が出てくる。

- |            |           |
|------------|-----------|
| 1. [Play]  | 演ず(演奏・上演) |
| 2. [Sport] | 心身を動かす    |
| 3. [Game]  | 競技(競う)    |
| 4. [Amuse] | 楽しむ       |

広義のゲーム「遊戯」とは、上記4つを使って世界を切り取った「世界の縮図」である。  
故に体験が凝縮(濃縮)される。

マインドセット(心構え)の育成解説



マインドセットの基は?

1955年に心理学者のアルバート・エリスが発表したABC理論によると、思考や行動の前に価値観や信条、そこに対する意味付け、更に前にはそもそもその体験が必要となる。

- 出来事 → 2. 意味付け → 3. 価値観/信条 → 4. マインドセット(自動思考) → 5. 行動

出来事を体験し、その意味付け(=フィードバック)により、マインドセット醸成や行動変容が可能になる。