



## 第 38 回 研修コーディネート・ワーク報告書 (WEB版)

### 「より良い成果を出すチームワークのプロセスとは」

～マシュマロチャレンジから考えるプロセスと成果の関係～

今回はチームビルディングなどの研修にて用いられる「マシュマロチャレンジ」という演習を実際に行い、成果を創出するためのプロセスについて考えるワークショップでした。

「何かを用いて高いタワーを建てる演習」にはストロータワーやペーパータワーなどいくつかのパターンがありますが、マシュマロチャレンジはそれらの中で創作の難易度は高めであり、ポイントがあることに気づきました。また、他のタワー創作演習と違うのはプロセスと成果の関係が他の演習よりも顕著になるという点に気がつくことができました。

#### マシュマロチャレンジとは

マシュマロチャレンジとは、与えられた道具を用いて制限時間以内に自立式のタワーを作るという演習です。以下がスケジューリングと準備、ルール、ゲームの流れです。

赤字の部分は「marshmallowchallenge.com」からの抜粋です。

青字の部分は今回 JTCA が実際に行ったことや気がついたこと、疑問点です。

#### 1、スケジューリング

**制限時間**：タワー作成の制限時間は 18 分です。

事前説明や振り返りを入れると全体で 45 分～60 分程度必要

18分は魔法の時間。20分は長く、15分は短い。

**参加人数**：1 グループ 4 名

3名だと意見集約が容易になり、5名だと参加しないメンバーが出ます。

今回 JTCA では3名で行いましたが、コンフリクト（意見の対立）が起きませんでした。やはり4名がベスト。

#### 2、準備

**準備物**：スパゲティ 20 本（今回は 1.7 mm のものを使用）フィットチーネ（太麺）はダメ  
マスキングテープ 90cm（今回は幅 18 mm のものを使用）

紐 90cm（今回は麻ひもを使用、事例ではタコ糸や細いビニール紐のケースあり）

マシュマロ（余ったものを食べてしまったので大きさを問わず…美味しかった）

小さすぎても、大きすぎてもダメ。

メジャーもしくはコンベ（高さを計測するため）

ハサミ（紐を切るため）

ストップウォッチもしくはタイマー（カウントダウンタイマーのソフトでも OK）

一応上記のものでマシュマロチャレンジは行えますが、次の道具を用いること  
によって効果を高めることも可能です（オプション）

**紙の袋**：上の道具を入れるもの。配布を簡単にし、道具を隠すため。

**プロジェクター**：振り返りのために TED の動画やパワーポイント資料を流すため。

**サウンドシステム**：挑戦に適切な音楽を流し、盛り上げるため。

**賞品**：何らかのインセンティブを与える。参加者の拍手、もの、現金でも可。

### 3、ルール

- ・ゲームは4人で1組のチーム戦です。
- ・制限時間は18分です。
- ・このゲームでは、スパゲティ、マスキングテープ、紐、マシュマロを用いて自立式のタワーを作成します。
- ・自立式のタワーなので、足場をテープで固定させたり、吊るしたりすることはできません。
- ・タワーの頂上にはマシュマロを必ず置いてください。

マシュマロは指さなければいけないのか？という質問がありましたが、置くということも今回は認めました。トップにマシュマロがある、という解釈です。

- ・完成したタワーは計測の間も自立して立っている必要があります。  
今回は一律15秒の自立で完成とし、計測中に倒れても申告によって記録を認めました。
- ・スパゲッティやテープ・紐は、切ったり、折ったりしても構いません。
- ・マシュマロを食べる、ちぎる、分けるなどして質量を減らしてはいけません。
- ・与えられた道具だけで作成してください。自分の持ち物は使わないように。  
今回は設計図を書くために自分の紙とペンを使うことを許可しました。ただし、それらを構造物に入れなないことを条件に加えています。
- ・紙の袋を使用する場合は、その袋を構造物として使ってはいけません。

以上がルールですが、始まる前に3回はこのルールを参加者に伝える方が良いと言われています。また、できれば口頭だけでなく、ビジュアル（紙やパワーポイント）で示した方が良いでしょう。

### 4、ゲームの流れ

#### スタート！

- ・開催者は各テーブルを回りながらチームの作るタワーを観察すると良いでしょう。  
様々なタワーやプロセスを観察することができます。
- ・残り時間をチームに伝えます。12分、9分、7分、5分、3分、2分、1分、30秒、10秒と伝えると良いでしょう。
- ・各チームの状況ややり方をときどき全体に共有することも有効です。

#### 終了！

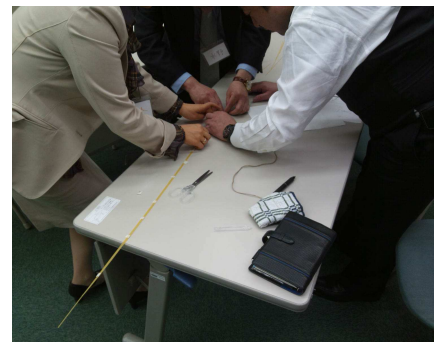
- ・各チームの高さを計測します。自立していないチームは失格です。
- ・1位のチームに拍手を贈ります。

#### 振り返り

- ・この演習の目的に沿ってグループ毎に振り返り全体共有します。

その際に各グループの結果（高さ）とプロセスを共有したほうがより関連性が明確になるのでホワイトボード等に明記すると良いでしょう。

振り返りについてはTEDの動画がわかりやすいのでおすすめです。



[http://www.ted.com/talks/lang/jpn/tom\\_wujec\\_build\\_a\\_tower.html](http://www.ted.com/talks/lang/jpn/tom_wujec_build_a_tower.html)

TEDの動画内で紹介されているポイントは次の通りです。

- ・ビジネススクールの学生は失敗やすい。  
⇒ 一つの答えを出そうとする。そのため、失敗した設計を修正する時間がほとんどない。
- ・幼稚園児は良い成果を出しやすい。  
⇒ とりあえず作ってみて、多くの試作を行なう。その中で気づきを得て、修正し、成長する。
- ・CEOたちのグループにプロセスを管理する人（ファシリテーター）を加えると成績が上がる。
- ・高いインセンティブ（賞金）をつけると失敗するチームが増える  
⇒ インセンティブ+ロースキル≠成功  
インセンティブ+スキル=成功  
ここでのスキルとは「試作するというプロセス」を指していると考えていますが、他の様々なスキルにも言えることかも知れません。

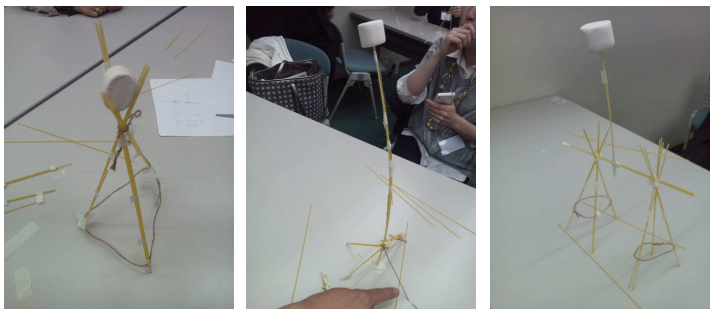
### 今回のワークについて

基本は上記のような流れで実施しましたが、あえて2回マシュマロチャレンジを行いました。それは、1回目のチャレンジが終わった後に次の3つのテーマをグループで話し合ってもらったためです。

1. どのようなプロセスで作りましたか。（18分間の使い方を振り返る）
2. うまくいった点はどこでしたか。
3. 改善すべき点はどこだと思いますか。

以上のうち、1と2についてのみ全体で共有（各グループで発表）し、2回目を行いました。

2回目を終えたところでTEDの動画を用いて振り返り、上記の3がうまくいったかどうかを含めて共有しました。（ただし、時間がなくなり十分に議論できなかったのが残念）



← 美しきマシュマロタワーたち。

1回目の最高記録 41cm

2回目の最高記録 43cm

【参考】マシュマロチャレンジについて参考になるページ

マシュマロチャレンジのホームページ（英文）

<http://marshmallowchallenge.com/>

第38回研修コーディネート・ワークショップ

テーマ：よりよい結果を出すチームワークのプロセスとは

開催日時：2012年3月21日（水） 19:00～21:00

会場：東京都中小企業振興公社 第四会議室

参加者：10名

話題提供者：JTCA 飯島宗裕