

遊び心＝プレイフルマインドが高める創造力。 今、職場に求められる遊びの場のデザイン

株式会社レア（共創型アクションデザインファーム）



ある研修のワンシーン。手にパペット（人形）をはめた大人たちがテーブルを囲み、それぞれが抱える困り事について語り合っている。パペットになりきっているからか、初対面でも形式ばった会話ではなく、本音が出てきやすい。研修を終えた参加者からは、「パペットは、すぐに深い対話に移行できるアイスブレイカーのような存在」「自分の感情を素直に表現でき、新たな発想を生みきつかけを与えてくれた」という感想があがってきた。

こうした、真面目だけど遊び心のある対話をはじめ、遊び心＝プレイフルマインドあふれる研修プログラムを提供するのは、北欧社会での知見を基に、クリエイティブ人材の育成と組織開発支援を行う株式会社レアだ。共同代表の大本綾さんは、こう話す。

「子どものころは、どんな場面でも感情豊かに自分の意見を発信できたのに、大人に近づくにつれ、他者の視線や場の空気を察し、本音を出しづらくなります。それでは自由な発想や創造性が失われてしまい

がちです。ある研究によると、5歳児がもつ創造性の95%は30年後に失われてしまうとか。子どものように自分であることを楽しみ、本来もっている創造性を解放するためには、話しやすい環境を意図的につくるなど、遊びの場をデザインすることが有効です。研修の冒頭、全員でカズーという笛に似た楽器を使って音で会話することもあります。それだけでなく、内側にある言葉を発する準備になるんです」

やるべきことがない自由な時間が創造性をもたらす

本音を出しあえたり、好きなことに打ちこめたりする時間や空間がある環境、言い換えれば遊び心にあふれた職場では、いったい何が起るのか。「よく例にあがるのがGoogle社の20%ルールです。勤務時間のうち20%を社員が自由に使える時間に充てたことで、Gmailのような革新的サービスが生まれました。やるべきことがない自由な時間が、創造的なアウトプットやイノベーションをもたらすわけです。デンマークの玩具メ

ーカールELEGGOのトップも「遊び心は学びを促進する。楽しさと学びは相反するものではなく、相互作用によって創造性を高める効果がある」と語っています」

ちなみに、創造性やイノベーションとは、アートやクリエイティブ、技術分野だけの話ではない、と大本さんは話す。

「例えば、『忘れ物をしない』とか『絶対に休まない』という子がいたとします。そこには、その子なりの工夫があるはずで、創造性そのもの。そのスイ

デンマークで開かれた、図書館の未来について考えるための国際会議にて。自作のパペットを使ったセッションを実施。



「サボりたいだけだろう」と思われるかもしれない。そこで、大本さんが提案するのが、「言い訳」をうまく使うことだ。

「皆さん、どんなに忙しくても隙間時間にゲームをしたり、散歩したりYouTubeを見たりしますよね。その際、『気分転換のため』『健康維持のため』『アイデアを練るため』などと自分を納得させることがあるでしょう。職場でも、こうした言い訳

遊び心は、職場における「余白」のようなものと言えるかもしれない。その余白について大本さんは語る。

「フィンランドの芸術大学で学んだ友人が『感性を磨くには3つの間（人間・空間・時間）が大切』と話していました。感性を創造性に、間を余白に読み替えても当てはまると思うんです。人間とは調子の良い悪いが激しい不完全な存在。なので、朝コーヒを淹れたり、自然を感じたりと余白の瞬間を大切にすることで、自分らしくいられるようになると思います。また、空間の

■Company Profile

株式会社レア (Laere) ●2015年設立。「最高の学びの経験をデザインする」と掲げた「教育デザインファーム」から、現在は「次世代の希望と行動を共創する」をテーマに掲げる「共創型アクションデザインファーム」へと進化。Laereとはデンマーク語で「学び、教える」という意味。

■Interviewee

大本 綾(おおもと・あや) ●株式会社レア共同代表。広告会社勤務を経てデンマークのビジネスデザインスクールKAOSPILOT(カオスパイロット)に留学。デンマーク、イギリス、南アメリカ、日本において社会や組織開発のプロジェクトに携わる。留学経験から「クリエイティブは才能ではなくトレーニングによって得ることができるスキル」と確信。企業や教育機関をはじめさまざまな組織に対してクリエイティブな人材育成と組織開発プログラムを開発・実施。

人間、空間、時間の3つの「間」にある余白を大切に

を適度に使いこなし、自己を正当化することで周囲の理解が得やすくなるかもしれません」

余白とは、自宅や職場など日々を過ごす場所の役割を定義しすぎないこと。私たちのオフィスも、必要に応じてビクニックシートを敷き、みなでお茶したり、寝そべったりできるオープンな空間になっています」

レア社が特に大切にしているのが、時間の余白だ。例えば、月曜日の午前中は出社する必要がない。

「その人ならではの観点を活かしたパフォーマンスを発揮するために、心身の状態が整っていることが前提です。そのため週の初めは、読書、散歩、睡眠など各自が自由に過ごす時間に充ててもらっています。また、月曜の午後には、週末起きた出来事や、今週楽しみなことなどを

を話す雑談タイムを設けています。入社したてのスタッフからは「こんなに対話が多い会社とは思わなかった」と言われます」

これに限らず、すべてのミーティングは、一人ずつ仕事と関係のないひと言を話すことから始める。アイスブレイクとして行われるチェックインだ。

「何でもいいんですが、声に出すことで、『ああ、私は今、こういう感情でいるんだ』など、自分を客観視することが出来ます。それをメンバーが受け止めることで、『私らしくいいんだ』というマインドフルネスな状態をつくることにもつながります」

長期休暇も、学校の休みに合わせて季節ごとに設ける。家族と過

ごす時間を増やすため、また、やりたいことにトライできる時間を確保するための。

合宿も毎年恒例。北欧のみならず日本各地を巡り、楽しみながら学びを深める。その行程にも余白を設け、詰め込みすぎない。町を歩きながら感じた、今、面白そうなところ、に足を向ける。

レア社が実践・提案する、自由で遊び心を大切にする職場は今後増えていくだろう。事実同社には、共創が求められる組織を中心に、名のある企業や機関から相談や研修の依頼がくる。価値創造は余白から始まることを、多くの企業が気づき始めている。



仕事始めは毎年恒例の「新年大対話会」から。その後、メンバーそれぞれ思いを書き初めにしてチームで共有する。



ワークショップでは、初対面の参加者同士が話しやすいよう、非日常を演出するなど、遊び心を刺激するさまざまな仕掛けが。