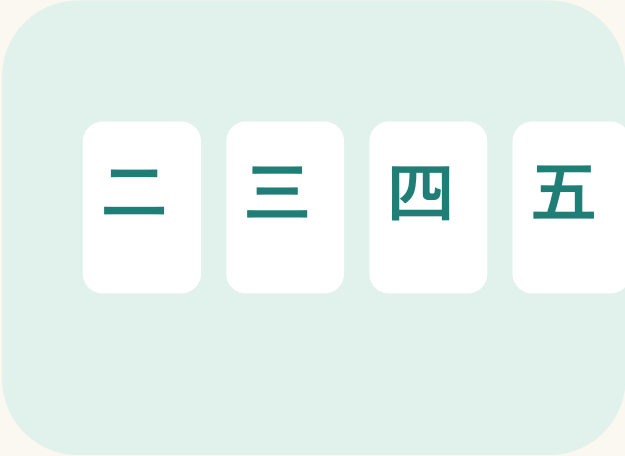
新研修のご案内

麻雀カードで学ぶ
コミュニケーション研修

「伝えたつもり」から「伝わる」コミュニケーションへ。

麻雀カードを使った体験を通じて、
伝える・聴く・観察する・協力する力を育む
株式会社アスカムが企画・開発したオリジナル研修です
。



麻雀未経験でも参加可能 ｜ 新入社員・若手・中堅・管理職まで

研修の目的・期待効果

体験を「職場での行動」に変える

コミュニケーションのすれ違いを、自分ごととして捉える。

伝える力

相手に合わせて伝え、理解を確かめる

聴く力

質問・確認を通じて認識を合わせる

観察する力

表情や行動、状況の変化に気づく

協力する力

一人ではなく、チームの成果を考える

報告・連絡・相談、OJT、部下育成、チームワークに活かします。

03 なぜ「麻雀」を研修に使うのか

知っている。でも、経験や印象は人それぞれ。

名前は広く知られている一方、経験者と未経験者が混在しやすい題材。
その「経験の差」「イメージの差」が、学びの入口になります。

未経験者の印象（例）
「暗い」「賭け事」「難しそう」

経験者の印象（例）
「頭脳ゲーム」「仲間と楽しむ」

同じ「麻雀」でも見方が違う → 自分の思い込みに気づく

※経験者・未経験者の割合は参加者により異なります。

非言語体験から、さらに広がる学び

言葉に頼らず伝える。そして、対話へ。

会話をせずカードで目標に挑む体験から、協力・傾聴・質問のセッションへ。

協力して成果を目指す

経験や知識が異なる相手に、どう伝えるか。

質問・確認しながら相互理解を深めます。

伝え方・聴き方を磨く

説明・傾聴・問いかけを体験。

相手の理解度を確かめる姿勢を学びます。

さまざまなセッションを通じて、相手に合わせた関わり方を学びます。

アンコンシャス・バイアスへの気づき

先入観の違いを体験し、「決めつけ」に気づく。

未経験者のイメージ（例）

「難しそう」
「賭け事の印象がある」

≠

経験者のイメージ（例）

「頭を使うゲーム」
「仲間と楽しめる」

職場でも「分かるはず」「当然できるはず」という思い込みが、
すれ違いの原因になることがあります。

違いに気づく → 決めつけずに聴く → 相手の理解を確かめる

心理的安全性につながるコミュニケーション

ゲームだからこそ、試しやすい・聞きやすい。

聴く

相手の話を遮らず、
考えや意図を受け止める

確かめる

理解したつもりにならず、
質問して認識を合わせる

尊重する

経験や考え方の違いを
認め、協力して取り組む

ゲームという日常業務から離れた場で、質問・相談しやすい関わり方を考え、
職場の対話とチームワークにつなげます。

※心理的安全性の向上を直接保証するものではありません。

07 研修の先にあるもの

学びが、職場のコミュニケーションへ。



株式会社アスカム オリジナル研修 ｜ 詳細・導入のご相談はお問い合わせください