

# 平成28年度新入社員教育研修会 「業界編」&交流会

日時：4月26日(火) 13:30～17:30(研修会)  
18:00～19:45(交流会)  
場所：TKP市ヶ谷カンファレンスセンター  
1階及び8階

今回の新入社員教育研修会の参加者数は、前年の23社106名を大きく上回る26社200余名。東デ協の研修会としては、これまでに最大規模となりました。

新入社員教育研修会「業界編」は、人材開発委員会主催の講演会と青年懇話会主催のグループワークの二部構成で行われました。

研修会の最初の講演は、株式会社ジールアソシエイツ代表取締役 永門大輔氏による「ディスプレイ業界の基本の「キ」」。

業界の時代変化と現状と、最先端のマーケティングについてユーモアを交えてお話がありました。お客様に「体験」を提供し、「驚き」や「感動」を与えていく。私達ディスプレイ業界は、「笑顔」を作っていくのが仕事だという言葉が印象的でした。

2つ目の講演は、株式会社乃村工藝社のデザイナーの山田竜太氏による「『進撃の巨人展』の作り方」。

豊富な写真とデザイン資料を基に、2014年末に大きく話題となった「進撃の巨人展」がどのようなコンセプトを元に、試行錯誤を経て出来上がったのかが、臨場感たっぷりに説明がありました。大型の企画展の舞台裏を知ることで、皆さんのこれからのお仕事について様々な思いをはせることができたのではないのでしょうか？

そして、休憩をはさみ会場のレイアウトを大きく変えて行われたグループワーク「青懇流 先輩と学ぶチームビルディング」。

各テーブルで新入社員4～3名のチーム2つに対して各企業の若手先輩社員1人が監督につき、コンセンサス(合意)ゲームが行われました。

今回のゲームの内容は、もし「砂漠で遭難したら」をテ-

マに話し合いのシミュレーションを行い、10個のアイテムを必要な順にリストアップしていくというものでした。最初に自分で解答を考え、その後にグループでの話し合いと合意のもと結論を導きました。

参加者の話し合いは白熱し、グループワークを数分延長した末の解答発表になりました。

その解答発表後に数グループに対して行われたインタビューによって、危険な思考から穏健な生存思考に転向したグループや、生存のためのアプローチを途中で変更させたグループなど、様々な話し合いが行われていたことが分かりました。

ゲームとしては専門家の模範解答との誤差が少ないほど優秀ということになりますが、このグループワークの目的はあくまで「皆で話し合うのは意義のあることだ」と参加者に深く認識させることで、皆で手持ちの資源で何ができるかを考えることで、限られた条件下で知恵を絞り合う疑似体験ができたはずで

それらは、今後この業界で、組織の中でチームワークが大切な仕事をしていく上で必要な学びでした。

また、このグループワークの前後には自己紹介や先輩への質問タイムが設けられており、普段知り合うことの無い他社の同年代や先輩社員と交流をすることで、新入社員の方々は様々な刺激を受けたと思います。

そして、その後同会場の9階で行われた交流会。

東デ協の小林副会長より①服装、②笑顔、③背中についての3つのアドバイスを頂き、交流会は始まりました。

グループワークを行ったメンバーが同席となり親睦を深める中、グループワークにて優秀な成績をおさめたグル-

プと、解答の修正幅の大きかったグループに対して表彰が行われました。表彰スピーチではハキハキと話される方、初々しい方、個性を発揮していらっしゃいました。その後各テーブル対抗で「進撃の巨人」に関するクイズ大会が行われ、こちらも大いに盛り上がりしました。

この日集まったのは、服装こそ黒いリクルートスーツが多くとも、出身も年齢も経歴もまったくバラバラな新入社員達でした。

けれど、グループワークや交流会では笑顔も生まれ、親睦を深めることができました。

この出会いが、この後に何か意味を持つことがあるかもしれません。

これからのディスプレイ業界を背負って立つ皆様のご多幸と健闘をお祈りしております。

広報委員 前田 奈緒子/株マエダ

## 「青懇流 先輩と学ぶチームビルディング」



## 交流会



「ディスプレイ業界の基本の「キ」」 株式会社ジールアソシエイツ 代表取締役 永門大輔氏



「進撃の巨人展の作り方」 株式会社乃村工藝社 デザイナー 山田竜太氏

