

株式会社朝日サービス

(愛知県豊田市)

~CLIENT'S VOICE~

メンタルヘルスを学ぶ研修は今回が初めて。
手始めに学べる第一歩としてゲーム型研修は非常に良かった。



今回実施した「ゲーム型ラインケア*研修」とは・・・

- ◆対象：管理職
- ◆目的：部下のメンタルヘルス不調/未然予防へのアプローチ方法を学ぶ
- ◆内容：株式会社遭遇設計が開発した研修コンテンツ「ウツ会議」に、当社独自の観点を取り入れたオリジナルプログラム。メンタルヘルス不調時に起こる「症状カード」をタワー(不調者当事者の精神状態を表している)に積んでいきます。症状に対応した「対処カード(治療/休養等)」を使用し、「症状カード」をタワーから全て削除するとゲームクリア、「症状カード」がタワーに積み上がり続け崩れるとゲームオーバーとなります。

*ラインケア・・・職場のメンタルヘルス対策において、部長・課長などの管理監督者が部下にあたる労働者へ、個別の指導・相談や職場環境改善を行う取り組みのこと。

株式会社朝日サービス



CORPORATE PROFILE

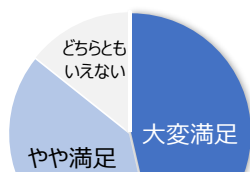
- ・創業：1969年
- ・資本金：1,000万円
- ・従業員数：126名(2016年12月1日時点)
- ・事業内容：商品車の移動作業 自動車部品受入れ・発送作業など

受講者からのコメント

*今回は、須賀陸送有限会社様、トヨタ輸送株式会社労働組合様と合同で実施し、約30名の方に受講いただきました。



本研修の満足度(アンケートより)



85.7%が「満足」と回答

- 楽しい研修であったという間に終わった感じがして良かった。**楽しい中にも色々勉強することがあり**、いい体験だった
- ゲームを通じて、**色々な方向から気持ちを考えることができた**
- 説明もわかりやすく、ゲームを使って学べたので、**どんな人でも理解しやすい**と思う
- **現場内、現場と会社のコミュニケーションの重要性を改めて確認**できた
- 今後**メンタル不調者が発生したとき少しは落ち着いて対応**できるかなと思う
- 班員に対して精神面での気配りの細やかさやその対処法について今まで考えたことがなかったので、**今回意識する良い機会**になった
- **情報の共有と早期発見、早期対応**という点が勉強になった
- 上司や会社の対処ばかり気にしていたが、**医師や第三者との協力・連携も同じくらい重要**だと気がつくことができた
- 体験ゲームを通じて、**役割の必要性を強く感じた。不得意なところは、得意な役割の人に任せることも学んだ**
- **日頃からの目配りが大切**だとわかった
- この研修を機に**部下と意見交換**をしていきたい
- また機会があれば参加して**色々と学んでいきたい**

INTERVIEW

Q.「ゲーム型ラインケア研修」採用の経緯をお聞かせください

A. 当社は、ストレスチェックが義務化に際しアドバンテッジ リスク マネジメント(以降、「ARM」)の「アドバンテッジ タフネス」を導入しました。ストレスチェック自体は無事終了したものの、その結果を受けて、今後どのように“打ち手”をすべきか考えていました。そのような折、ARMの営業担当者から研修体験セミナーを紹介され、そこで出会ったのが今回の「ゲーム型ラインケア研修」です。

“ゲーム”という面白さ・わかりやすさがありながら、実はとても奥が深く、さまざまなことに気づかされる研修だと感じました。私が体験したことをぜひ当社の従業員にも体感してもらいたい、という思いが芽生え、研修の採用を決めました。

Q.研修で期待する効果は

A. 今回の受講者は、組長や班長といった、アルバイトや派遣社員も含めた部下を束ねるメンバーです。かねてより業務全般に対して各々が自己判断をしてしまう傾向があると感じており、それがストレスチェックの集団分析から“上司や同僚のサポートが低い”という結果にも表れました。研修を通じて、メンタル不調者の対応を学ぶと同時に、業務全般に置き換え、組織に落とし込むことができればと考えています。

Q.研修の様子をご覧になっていかがでしたか

A. メンタルヘルスを手始めに学べる第一歩として、ゲーム型の研修は非常に良かったと思っています。研修を通じてコミュニケーションを図り、情報共有ができる関係づくりの大切さに気づいてもらえれば嬉しく思います。

今回を足掛かりに、対象者を広げながら引き続き学びの場を提供したいですね。