

LEADERSHIP CHALLENGE

大隈塾LCレポートvol.04

大隈塾リーダーシップ・チャレンジは7月15日（土）、第4回目の授業「グラフィック・ファシリテーション」のワークショップを行いました。

今回ワークショップの目的は、5つ。

- (1)会議、対話、プレゼンテーションの効果を上げる
- (2)会議、話し合いの「場」の主体性を上げる、育む
- (3)メンバーのホンネを引き出す
- (4)右脳をくすぐる：共感を生む、心を動かす
- (5)「絵はニガテ」を克服する

グラフィックの「レコーダー」は少しずつですが増えてきていますが、「ファシリテーター」はいまのところ2人しかいません。記録担当ではなく、全体を見渡して議論を等しく広げていく、という役割がファシリテーターです。

そして、ファシリテーターは絵を使って「議論が見える化」します。話をしている内容だけではなく、その雰囲気も絵に描きこんでいきます。実際にグラフィック・ファシリテーションを研修として導入しているIT企業のトップは、「かっこいいパワポをつくるのが営業マンの仕事じゃない、お客さんの要望を描き出すのが仕事だ」とおっしゃっていたそうです。たとえば、その要望だけを描くのではなく、要望を導き出す「過程」も絵に描いていきます。



これを会議に当てはめると、どんな過程を経て結論に至ったか、絵で過程を追っていきただけではなく、まさに議論の過程で、自分たちは今どんな議論を進めてきたのか、確認しながら会議を進めることができます。

ファシリテーターは、そういう「場」を作り出せるのです。

グラフィック・ファシリテーションの優れた点は、(1)参加意識を向上させる、(2)話し合いを活性化させる、(3)結果だけではなく、プロセスも共有できる、(4)全体の関係性を把握できる、(5)行動変容につながる、(6)たのしい会議になる、があります。

【受講生のレポートより】

「見える化」という言葉は以前から一般に使われていますが、「場にある感情を絵に書く」という言葉を聞いて、初めて聞いた言葉であり、感情を絵に書くことが必要なのだろうか、という疑問を抱きました。しかし、講義を聞いているうちに、自社の会議にあてはめると、深い合意形成ができないまま、企画だけが走りだしてしまうことがよくあります。プロジェクト内の関係性はもちろん、自分ごと化できていないということが思い浮かびました。

グラフィシはその場の感情をひろう、ネガティブなぼやきほどひろうとありました。これを会議等に活かすことができれば、議論も活性化するだろうし、より活きた意見が多数出ることによって、共感も生み、組織やプロジェクトが活性化するのであると思いました。

本手法は、自分の頭の中の整理と説明にも使用できると思い、現状の実務の課題について、絵を交えながらA4一枚にまとめ、会社で関係者に見せました。「イメージしやすく、分かりやすい」との評価をもらい、社内のプレゼンの資料に使うことにしました。

私のグループは、少し消化不良気味だったため、もしも、もう少し時間があれば、多くの例題を試してみたかったです。



「議論の見える化」をすることで、議論の内容や要点に対する理解が深まるだけでなく、お互いの認識を擦り合わせ、相手のことを理解しながら議論を進めることが求められるため、議論が活性化され、結果、議論が短時間で纏まるように思いました。

プロセスを共有できることも大きな特徴だと思います。会社の経営戦略や人事制度は出来上がったものが社員に共有されていますが、なかなか理解が進まないことも多いのが実態です。これは、その背景に何があるのかまで伝わっていないことが大きな要因となっていると思います。グラフィシを通して見える化されたものがイントラネットなどを通して共有されれば、もう少し社内の浸透が進むのではないかと思います。

日常的に開いている会議やミーティングでは、インパクトのある発言かどうか、誰が発言したことかにスポットが当たりがちで、参加者がそれぞれに持っている小さな気づきや思いもすべてが出尽くすことがないまま終わることが多いことに気づくと同時に、グラフィシで「議論の見える化」することによって生まれる場の共有意識が「見落とされがちな大切な声」をも見える化できることを学びました。

グラフィシを取り入れることにより、議論をどれだけ拡散させられているか、その結果導かれるものをどこに収束させるか、タイムリーに参加者全員が共有でき、主体的に広く深くより質の良い議論の場を作る手法であることを実感し、目から鱗でした。

会議のあり方について、認識が180度変わりました。全員の様々な本音が出しつくされたうえで、全員で検討し、納得した結論が出されること、そのプロセスこそが会議の意義だと気づかされました。グラフィシは「場」を見える化するという、とてつもなく感性を使うもので、今回やってみて絵を描くことに必死になってしまったりすると本筋がぶれてしまったりして、山田先生のようにはできなかったのですが、今後行っていく会議を意味あるものにするために、グラフィシをしていなくてもしている感覚で進めないといけないと感じました。参加者全員に必ず発言させたり、小さい声や、声になっていない意見にスポットを当ててみたり、出てこない本音をうまく引き出す工夫をしてみたり・・・。全員が当事者意識をもって参加し、考え、結論を導き出す、意味のある会議を今後は常に意識していこうと思います。

=====
 グラフィシを通じ、組織・チームとしての在り方を深く考えさせられました。グラフィシはあくまで手段ではありますが、参加意識の向上や話し合いの活性化、そしてグラフィシを通じ参加者で話し合った内容を個々人が腹に落としとして行動すること出来る素晴らしい手段だと目から鱗が落ち、そして素晴らしい気付きとなりました。



そして、「誰」が言ったのではなく、「何」を言ったのかが大切であるとの言葉は間違いなく私を含めた組織に属する人間が意識している（無意識にも）ことであることを鑑みると、今回学んだグラフィシを組織として導出来れば、強く、そして個々人が主体的に輝くことができるのではないかと感じました。

=====
 おじいさんと子供が描けるようになったことが大きな収穫です。当部にてでも取り入れるべく、検討しております。

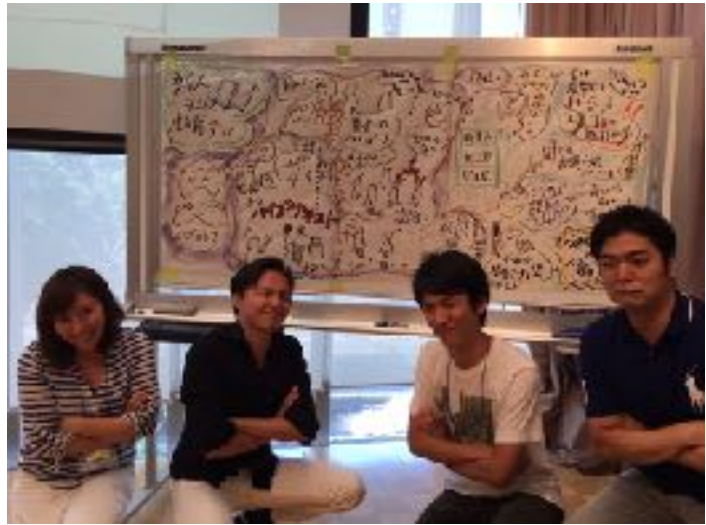
=====
 普通の話し合いだと、どの人（特に上位職の人）が言ったが重要で、その内容だけが場を支配し、それ発言のみが結論として残るが、このグラフィシは、個々の意見が平等に残り、言葉にならない感覚的なもの、感情、その場の雰囲気絵で共有される



為、確実に会議そのものの流れが変わると感じました。今までの会議では得ることができなかった答えを導き出せるとても有効的な手法だと感激でした。

「議論の見える化」「場を客観視する」ということが私にとって新鮮で、仕事の仕方を反省させられた。会議や打合せを、議論のプロセスを皆で客観視して結論を出したことはほとんど経験したことが無いと思う。

「絵」を描く以前に、会議で議論をホワイトボード等へ書き出しながら進めることも無い状況であったことに気がつき、会議が一方的なものであったことを認識した。



率直に言って、ホワイトボードを使用する会議すらほとんどない中で、グラフィックファシリテーションを活用することは現実的になかなか難しいと思ったが、まずは係内のブレスト、議論の拡散から初めてみようと思う。

