

# 会議室から生まれる「絵巻物」



# グラフィックファシリテーション

グラフィックファシリテーター® やまざきゆにこ



## グラフィックファシリテーションとは

### 1 絵に描く

グラフィックレコード(記録)

会議や対話の内容を、その場で即時に、わかりやすいイラストにしていきます。一つ一つの発言や議論(点)を拾い、壁一面に絵巻物(面)として定着させます。

### 2 物語る

グラフィックフィードバック(解説)

私の筆がなぜそれを描いたのかを解説します。議論の当事者は自身の議論を振り返り、俯瞰することで、お互いの認識のズレや新たな視点に気づけます。

### 1 絵に描く

### 2 物語る

### 3 語り合う

### 4 語り継ぐ

### 3 語り合う

グラフィックダイアログ(対話)

人は絵を前にすると語り始めます。「なるほど」「そういうことか」「でも別の考え方もある」etc. 多様な思いを持つ人たちが絵をタタキ台にして共通イメージを持つことで、目線が一つになり、チームが一つになっていきます。議論は本来の目的を取り戻し、堂々めぐるの議論を減らし、実行へのスピードを上げていきます。

### 4 語り継ぐ

ストーリーテリング

絵の前では誰もが台本不要のストーリーテリングが可能です。オフィスに帰って壁に貼り出せば、参加していない人とも自然と、どんな議論があったかという「時間の共有」が始まります。映像としての記憶は、その後も、日々、個人個人の内省を深め、本来の成果に向かって発言・行動を大きく変えていく持続力があります。





## Graphic Facilitation

# 「時間を共有」する絵巻物が

今回の研究会のお話をいただいた当初、「私の筆」が実はとっても迷って  
いました。「イノベーション」という言葉を聞いて「え？ どんな絵  
が描けるんだろう？」と。

「絵に描けない」というのは、私にとってそれは「机上の空論」というサ  
インです。「顧客が」「マーケットが」という議論では、私の筆は「そ  
れは30代の男性なのか、60代の女性なのか」描けず止まってしまうのです。

しかし、その逆に、それが具体的な絵、たとえば「タコツボ化した組織に  
いる32歳のエンジニア」となって見えてくると、人は面白いぐらいその絵  
に引っ張られて、いくつものアイデアを語り出します。つまり描けないとき  
こそ議論の突破があったりする、それを「具体的な絵」に描き出していくこ  
とは、私の一つの使命でもあります。

あらためて、今回の研究テーマをよくよく聞くと、「イノベーション」で  
はなく「イノベーション行動」ということでした。「行動」に注目した議論は、  
まさに「具体的な絵」、実際に交わされる会話や感情までを含んだ動きのある

行動シーンを描き出そうとする  
グラフィックファシリテーション  
にはぴったりでした。「これがイ  
ノベーション行動だ」と言える具  
体的なシーンを描き出す楽しみを  
想像して、研究会に臨みました。

難しそうな議題も、その場で  
即時にイラストにしていきます。  
せつかくの議論をその場限りには  
したくないという思いだけで、時



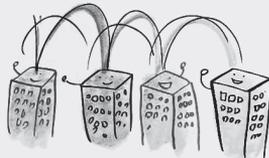
研究会で「グラフィック」という第三の目を提供。

グラフィックファシリテーター® やまざきゆにこ/graphicfacilitator® Yunico Yamazaki

グラフィックファシリテーター (graphicfacilitator) は、やまざきゆにこの登録商標。実績は、300人超のシンポジウムから、企業も国籍も違う参加者の集まる研究会、組織を横断したプロジェクト、経営者・リーダークラスのビジョン研修、組織研修、顧客との協働プロジェクトなど多岐にわたる。すべては企業の業績向上、価値ある未来社会の実現のために。

公式サイト【グラフィックファシリテーション.jp】<http://www.graphic-facilitation.jp/>

連載『モヤモヤ議論にグラフィックファシリテーション』<http://gihyo.jp/lifestyle/serial/01/graphic-facilitation>





# 引き起こすイノベーション行動



ポストカードサイズに印刷▶6回分もの研究会内容の俯瞰した議論の振り返りが容易になる。絵を一枚見せることで企業とイノベーション行動に関する話題もスムーズに、日々の指針として机に置いたり、手帳にはさんで持ち歩くといった活用法もある。



グラフィックレポートの作成▶グラフィックを後日あらためて細かく分析すると、その企業やプロジェクトの議論の傾向や会議全体が見落としていた本来のあるべき姿、議論の本質などが明らかになってくる。それらを報告書にまとめフィードバックしている。



間軸とともに左から右へと紙を足して描いていきました。筆が迷ったら、その痕跡も残します。壁には絵巻物が広がります。そんなこれまでの議論をみんなで振り返ることができる「第三の視点」を提供し、「タタキ台」となって新たな議論を生む役割を、絵巻物は果たしています。そして、これらの一連の「時間の共有」が、みんなの目線の一つにして、新たな未来を紡ぎ出す、最も大事な時間です。

今回の研究でも、イノベーション行動において「時間の共有」の重要性を語る議論が何度も聞こえてきました。「コンテキスト」「プロセス」「関係」「場」「ナラティブ」。結論だけを伝えるよりも、そこに至るまでの時間を共有し、物語として再現できることは、深い共感を得て、多くの人を巻き込む力があること。未来に向かって人を自然と突き動かす力があること。一枚の絵として切り出したアウトプット（結論）よりも、「時間を共有できる」絵巻物の威力を、私自身もこの研究会を通じて確信しました。

「イノベーション行動」の第一歩として、ぜひ、今回の研究会メンバーが探究を深めた時間を共有するところからかかわっていただけたらと思います。実際、絵巻物の中には、日々の（たとえば部下や組織の）行動を照らし合わせてみたくなるイノベーション行動の絵が随所に現れてきます。それらを探しながら、それぞれのイノベーション行動を引き起こす力強いタタキ台として、共感や違和感を自由に語り合っただけけたらと思います。

第1回に  
描いた  
全グラフィック

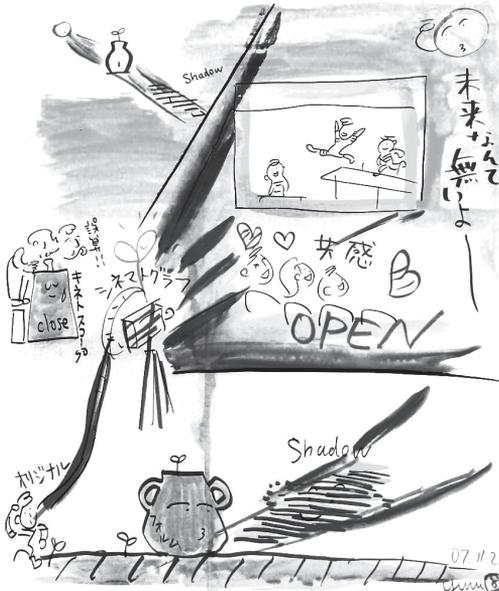


第1部:「消費社会の「差別(異)化」と「新しさ」の行方を探るBaudrillard for ever!!

塚原史氏(早稲田大学法学部教授)

第2部:「コンピュータ・ゲームのレベル・デザインとCGM」井上明人氏(国際大学GLOCOM研究員)

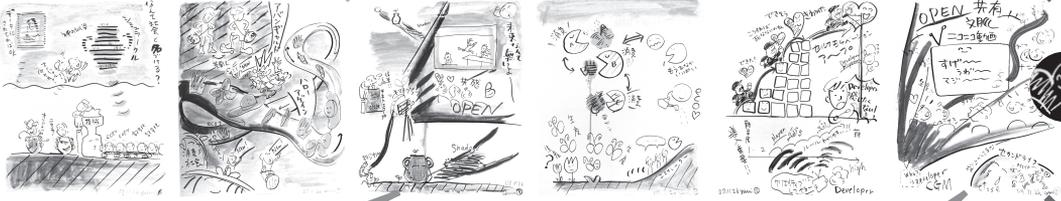
塚原氏の話を受けて描いた  
〈シネマトグラフ 上映会の様子〉



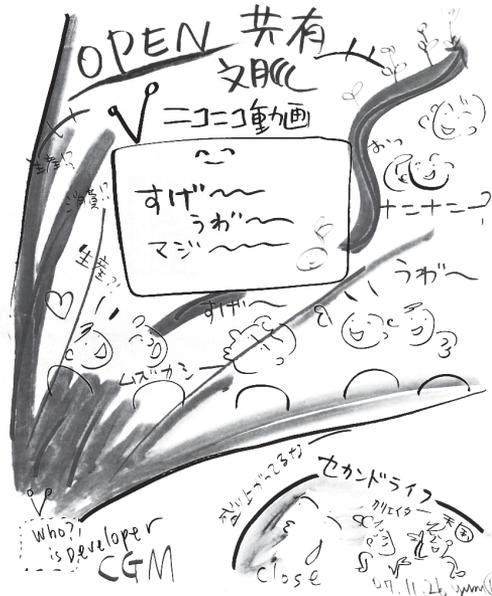
上の絵は、映写機が映し出す光の先に、観客たちがつくりだす新たな映像が無限に流れていくイメージで描きました。「今の時代の〈新しさ〉とは?」という議論の中で、映画館に集まった人たちが共有・共感して、新たに紡ぎだしていくストーリーにこそ、今までにない全く新しい〈新しさ〉が生まれるという話から。

切り口は全く違う二人の話から、  
そっくりの絵が描けた。





井上氏の話聞いて描いた  
〈動画共有サイト ニコニコ動画〉



上の絵は、「ニコニコ動画」の、同じ動画を見てだれもが簡単にコメントを書き込めるというオープンなイメージから、動画上映会にたくさんの人が集まる様子を描写しました。そこには思いもよらなかった生産や消費が起きている。映写機の光の先にある予期できない「文脈」にこそ、これからの〈新しさ〉があるという絵です。

**共**通した絵が表れると、それは大きな気づきを与えてくれます。左の〈シネマトグラフ〉と同じ絵になった右の絵〈ニコニコ動画〉は、まさに塚原氏の主張の実例の一つといえそう。二つに共通する絵のように、オープンな場でみんなと共有する行為こそが、イノベーション行動の一つといえそうです。

ハバラバらし  
タメたよ

