

# 場の基準

今回は“場の基準“について話をしていきます。

ダイアログに限らずディスカッションの場に置いても同じことですが、そこが何かを決定したり判断したりする場なのにも関わらず、個人個人の基準はあっても場としての基準がないことが、今まで僕が場をつくった中では多かったです。それでも何かを決定しようとするのですが、共通のものさしがない中でそれを行うことは、意見が違えば違うほど難しく、いつの間にかどちらが正しい正しくないという状況になりかねません。

そうなってくると、「普通」とか「常識」とか一般化されたように思える基準を出してその場を計ろうとしますが、でもこれこそ個人個人の基準を、さも世の中の基準として表現したもので、全くもって場の基準にはなり得ない、10人いたら10通りの「普通」や「常識」が存在することになります。

場で何かを決定したり判断したりするのに、そこに場としての基準がないと正しさも間違いも存在しない、結局何が生まれてもいい状態であり、個人個人の善し悪しとその場にたくさん表れてくる、そんな状態です。これが会社なら利益をあげることや会社の方向性が共有されていたりして話し合いの方向性や基準がある程度明確です。でも近年、それもわからなくなってきた会社が増え、裁量の無い状況で基準もない話し合いがどんどん増えているのです。

場で何かを決定したり判断したりする、そんなダイアログを行うとしたら、ダイアログを始める前に、個人個人の問いとは別に場の問いを設け、そしてその場の

何らかの基準を持ち込む、もしくは議題のひとつとしてその場のメンバーで話し合い、関わるメンバー全員に合意を得ることを判断を必要とするタイミングよりも前に行います。

例えば、判断基準のひとつとして、『話し合いが終了する予定の時間になれば多数決で決定する』と全員に合意をとっておけば、多数決で最後決めても良い訳です。他には、反対に『メンバー全員がやりたいもの』がアイデアを選ぶ時の基準とか、『カタチにできそうなもの』からどんどん実行に移そうといった、場の目的、ゴールに関連した、場の基準というものをどこかのタイミングで確認し、その場のメンバー全員に合意を得てください。

その基準はできるだけシンプルな言葉で表現されることが望ましいです。その場で基準をダイアログしてから最後に決定するのであれば、ダイアログした流れがあるので短くシンプルな表現でもそれぞれの中で基準となりうるはず。でもその基準を第3者が扱う場合は、一般化された言葉ではまたそれぞれの解釈を生む可能性があります。なので、例えば定量化しやすいものなどはより多くの人にとって理解しやすい基準となります。

何かを決めるためのダイアログの途中、基準がわからなくなった時は何度でもそこに立ち戻ってダイアログし直すことも可能です。その時は、基準をもって何かを決定するとか、判断するとかの流れをきちんと置いて、あらためて基準の話をしてください。ここで決定や判断の話と基準の話とがごちゃ混ぜになると、『決定する』とか『判断する』ための議題と、『基準を決める』ための議題がごちゃ混ぜになっていることになるので。

コンテンツ(内容)とプロセスデザインをきちんと分けて行うこと、それはダイアログの場をつくるのにとっても重要なことです。あくまでコンテンツはコンテンツであり、プロセスはプロセス。『決定する』とか『判断する』ための議題の時に基準を確認するという事は、そのコンテンツを進めるための条件の確認です。その

条件がわからなくなったら、基準についてまたそこでより具体的にダイアログしていけば良いのですが、再度『基準を決める』ための議題にコンテンツが切り替わったということをきちんと把握して、まずはそのためのダイアログを行うことをします。

僕の場合、場づくりの前提となっているもののひとつに主体性を持って場に関わってもらおうというものがあります。なのでこのダイアログの教科書でお話ししているダイアログのやり方は、主体性を求めないのであれば必要としない話が多いのです。基準なんて独裁的に責任者が決めて押し付けた方が早いですし、まとめやすい可能性が高いです。緊急時など、時間の限られた場での決定などではその方が有効であることもありますし。

これらは数人のダイアログだけでなく、チームやコミュニティ、地域や社会でも同じことです。人と人が関わる上では共通の方向性や基準が必要なタイミングがあります。例えば、僕が11年前に友人と地元で立ち上げたフットサルチームの在り方や判断基準を表す言葉は『フットサルを楽しむこと』。この言葉を選んだ経緯は自分たちはフットサルで生きている訳ではなく、他に仕事や学業をしている中での活動だったので。

実際、『楽しむ』ということに関してはそれぞれの想いがあって、ただ練習できれば楽しいという人もいれば、試合に勝つことが楽しいという人もいて、11年という年月の中で、その楽しさという意味自体もチームメイトとのダイアログによって変化していきました。

こんな風にダイアログを継続的に行っていく中でひとつの基準があることはとても重要で、何かを決めるタイミングで頭に浮かぶ言葉になります。それが何なのか具体的にするためのダイアログはとてもめんどくさいことですが、何らかの決断をするタイミングで確実にとても役に立つものです。

もし何か善し悪しや選択などの判断を必要とするダイアログの場に関わることがあれば、ほんのシンプルな言葉でいいので基準となる言葉についてダイアログしてみてください。その合意さえきちんと得れば驚くくらい簡単にその場に必要ない判断が生まれていくはずですよ。

読み終えた感想や質問、実践のシェアなどは、ぜひ下記の URL から「みんなのダイアログ」へご投稿お願いします。またそこで一緒にダイアログしていきましょう。

みんなのダイアログ

<http://cobaken.net/webdialog/index.php?qa>