

# 場づくりの要素 その1

今回は“場づくりの要素“について話をしていきます。

場づくりというと空間や配置、それに小物などが浮かぶかもしれませんが、場づくりの中で何よりも重要なその場のプロセスをデザインすることについて今回はお話しさせていただきます。

その場のプロセスをデザインすることとは、目的や目標(ゴール)などを共有し、その場の参加者全員に合意してもらうことです。合意してもらう項目としては、目的、目標、やり方、メンバー、ルール の5つ。ワークショップでも会議などの話し合いの場でもこの項目は基本的に変わりません。

私は場のプロセスを合意してもらう時に”提案”という表現をよく使います。その理由は単純で、全くもってその場をつくる私の発言は決定事項ではないので、その場の参加者のみなさんに”提案”という言葉を使いながら尋ねます。話が大きくなりすぎた時など、合意してもらえている方が元に戻しやすいですし、何よりその場に主体的に参加してもらうきっかけとして、とても重要です。

中には目的を外して目標から決める方もおられますが、私としては目的や目標はその場の”問い”としての役割もあるので、目的も必ず確認しながらプロセスをデザインし、参加者のみなさんに合意してもらっています。例えばワークショップであれば、事前に考えてきたものを場のみなさんに提案として共有し合意を求め、話

し合いの場であれば同じように事前に準備したものを提案したり、その場で順番に決めていったりと、決め方は場合によって変わってきます。

どちらにしても、話し合いに入る前に必ず言葉にして合意してもらうことには変わりありません。この場の方向性や今日はどこまでやるのかなど、その場の全員に合意してもらってこそ、その場のプロセスがデザインできたということになります。

あと、ダイアログの場など集る人が変わる場では、明確な判断基準を設けない限り、その場には間違いもなければ正解も存在しません。もし、何らかの判断基準が必要な場合は、このプロセスをデザインするタイミング、もしくはその判断基準を決めることを議題に入れ、同じく全員に合意を得ることをお勧めします。これは会社など継続的な組織の会議では少し話は変わってきますが、それでも個々が持っている判断基準でそれぞれが正しさや間違いを決めて進めてしまうことが多いです。

では、順を追ってプロセスをデザインするための各項目を説明します。

目的を決めるためには”何のためにこの場でダイアログするのか“、その答えがその場の方向性やその場の意味を示すものになります。例えば”売り上げを上げるため”や、”新しい1歩を踏み出すため”など場によって様々な方向性があります。ポイントとしては、この目的に当てはまる言葉がプロセスをデザインする中で一番抽象度の高い言葉になることです。

目標を決めるためには”どこまでこの場でダイアログするのか”、まずその答えを見出し、それをできる限り計りやすく定量化したり期限を設けたり、イメージが湧きやすいよう具体的に表現したものです。例えば”売り上げを高めるための新しいアイデアを50個出す”とか、”自分の持っている才能を3つ見つける”など、目的を達成するために必要な要素になります。目標はひとつの方がわかりやすく良いですが、複数になっても問題はありません。

やり方には、発散して収束するなどの”その場の流れ“や、どんなことを話すのかという”議題“が含まれます。ここでは時間配分も含めて共有できることが望ましいです。ワークショップであれば時間配分は発表し共有することで概ね大丈夫ですが、複数の事柄を話し合うダイアログの場では、目標とする終了時間に向けての時間配分はここで仮に決めて全員で確認します。例えば、売り上げを上げるためのアイデア出しを20分とか、子どもの頃好きだったことを共有するのに10分といった感じで。

ここで気をつけることは、プロセスのデザインなので、内容に入らないことです。議題の話を参加者としてしていると、ついその内容を話し始める人もいるので、そんな時はきちんと受けとめてから、プロセスのデザインに戻ってください。

メンバーは、目的を達成するために必要な人を集めるのですが、これは事前にプロセスをデザインしない時には、その場に集っているメンバーで進めていきます。事前にメンバーの調整をする場合としては、決定権を持つ人に同席してほしいとか、メンバーの関係性を深めたいからグループ全員が参加してほしいなど、目的を達成するために必要な人員があれば、きちんと事前に調整します。

ルールはできれば3つで、それもわかりやすく共有して、その場をどのように進めていくかを合意してもらいます。私がよく使うのは、人の発言は最後まで聴く、人を否定しない、質問などあれば挙手にて、こんなシンプルなルールです。小学校で先生に教えてもらったことたちですね。でもそれをあらためて言葉にして合意してもらうことがプロセスをデザインする上でとても重要です。

ここまで場のプロセスをデザインすることをお話ししてきましたが、ここでひとつ質問させてください。

あなたのつくりたいダイアログの場はどんな場ですか？

例えばあなたが、参加者全員が安心して話せる場をつくりたいのであれば、まずゆっくりこの様な場のプロセスをデザインする時間をゆっくりとることをお勧めします。例えばあなたが、進行する私の言う通りに参加者が発言してくれればいいというのであれば、プロセスのデザインはさらっと説明して内容に入った方がいいでしょうね。すべてはあなたがどんな場をつくりたいのか、それに帰属しますので。

この場のプロセスをデザインする流れは、表面上の知識やテクニックとしてではなく、身を以て体感し自分のものとする必要のあることのひとつです。これを合意してもらった流れを繰り返せば、場に必要の要素が何なのか、それをつかむことができます。ダイアログの場をつくる上でとても重要な要素なので、これがきちんとできるかどうか、その場の結果に大きく関わってくるのです。

しつこいですが、とにかく体験してもらえればわかります。WORDJUNGLE 同様、まずは5回、できれば10回体験してみてください。あらためて”問い”の大切さも感じられるでしょうし、ここで合意したことがその場にどう生きてくるのか、そしてダイアログの場という、2度と同じ場がないライブ感を自然と味わうことになります。

たとえ同じワークショップを行ったとしても、毎回その場は変わります。私はそこから生まれてくる言葉や想いに触れることが大好きです。まさに正しいとか間違いとかはなく、そこから生まれた言葉や想いを持ってまた行動して、そして結果を得て。そんなサイクルに触れるためにダイアログの場を設けている自分がいます。

もし体験することが怖い方がおられたら、まずご自分が体験するための目的や目標を決めて、5回とか10回でその目的を達成するための段階を作ってみてください。1回目の目標、2回目の目標と積み重なって、例えば5回目にこうなるといった。これもまたプロセスのデザインなので。