

FutureCenter

# FC実践に必要なリソースとは

グラフィックファシリテーション  
の現場から見えること

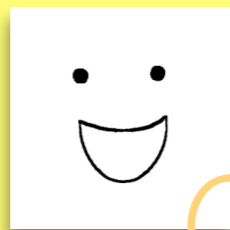


多様な知を集めた場のパフォーマンスを  
最大限に発揮させるには

# 多様な知が集まって未来を描く話し合い

[絵筆を通して感じること]

絵空事で終わらない  
話し合い



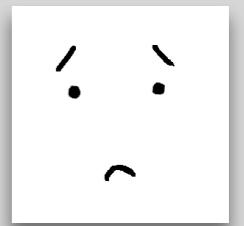
- みんながワクワクしている
- 1つになっている
- まったく新しいアクション起こしてる
- イノベーション行動、生まれていく

ハートが描ける

## 理由は?

- 具体的なゴール期日や実行成果が求められているからでは?
- 責任を負っているからでは?

絵空事で終わった  
話し合い



- みんな難しい顔をしている
- 会議後三々五々、バラバラ解散
- 「そうはいつでもムリ」という声
- イノベーション行動、生まれない

ハートは描けない…

## 理由は?

- 具体的なゴール期日や実行成果求められていないから?
- 特に責任を負っていないから?

これらの違いはどこから?

# 仮説：絵空事で終わるのは、実行責任アリか／ナシか、にあるのでは？

話し合いの後  
**実行責任アリ**  
具体的な期日がある／実行成果求められている

絵空事で終わりそうゾーン！

具体的なゴールはない／必ずしも具体的な  
**実行求められていない**

FutureCenter

話し合いの後  
**実行責任ナシ**  
全体で 実行の必要なし 各自持ち帰り

# 過去参加した話し合いを、以下に分布してみました

話し合いの後、  
**実行責任アリ**  
具体的な期日がある／実行成果求められている

実例：国への提言 各専門家による国家プロジェクト  
中長期戦略会議  
新商品サービス開発  
事業創造 業務改革  
商品見直し 組織見直し

多様なメンバーが参加するが  
最後カタチにするのは自社で

具体的なゴールはない／必ずしも  
実行求められていない

実例：FutureCenter  
イノベーション創発WS  
組織開発 研修

実例；地域活性 地域連携

場は提供するが  
カタチにするのは多様な参加者で

実例；異業種勉強会

多様な人が参加するオープンな場

話し合いの後、  
**実行責任ナシ**  
全体で 実行の必要なし 各自持ち帰り

実例：フォーラム  
研究会 勉強会  
シンポジウム

# 分布の結果：実行責任アリか／ナシかは…あまり関係なかった (；^^アレ？)

話し合いの後、  
**実行責任アリ**  
具体的な期日がある／実行成果求められている

絵空事で終わった  
話し合い、ある

具体的なゴールはない／必ずしも  
**実行求められていない**

絵空事で終わらない  
話し合い、ある

話し合いの後、  
**実行責任ナシ**  
全体で 実行の必要なし 各自持ち帰り

# 多様な知が集まって未来を描く話し合い

絵空事で終わらない  
話し合い

ハートが描ける

絵空事で終わった  
話し合い

ハートは描けない…

この違いはどこから？

多様な知を集めた場のパフォーマンスを  
最大限に発揮させるリソースとは？

# 過去参加した話し合いを、比較してみました

絵空事で終わらない  
話し合いとは

**ビジョン描けた**  
共通未来を描くことを体験

どうありたいかの話  
大事にしたいこと(生き生きわくわく)再認識  
**ハートが描ける WANT「○○したい」**

みんなの気持ちが1つになれた  
視点高く、全社目線で、一丸となって  
会議が終わっても話続ける そのまま飲み会へ!

みんな「対話」を心から楽しんでる  
子どもに戻る(^0^)遊び心 発想自由 広がる  
気兼ねなく発言 対話でお互いさらに学び気づき深まる

**丸くなって一緒に未来を模索**

例1:メーカー開発者と一般生活者 一緒に座談会  
例2:役員全員で社長を囲み 創業当時の話を聴く

絵空事で終わった  
話し合いとは

① **ビジョン描けず**  
旧来型の戦略論や方法論ばかり

② 競合や市場の話 理論 学術 評価 評論 数字 データ  
CAN'T「そうはいつでも…」「ムリ」「デキナイ」「べきだ」  
**WANTはない(ハートが描けない)**

③ **みんなの気持ちバラバラ**  
視点低いまま、自分の事業部や立場から抜け出せない  
参加して終わり 三々五々バラバラ

④ **難しい顔** 話し合い袋小路 発想広がらない 緊張感  
大きな声の人野放し 上司の前で発言変わる人  
参加者から反発の声 場に混乱 違和感あっても黙って帰る

⑤ **参加者の間に対立構造**  
例1:社外知(有識者、講師、コンサル)vs自社社員  
例2:社長 VS 役員

これらの**違い**はどこから?

これらの違いはどこから？

本気で解決したい社会課題まで見えた  
危機感を持った、お尻に火がついた

じぶんたちの存在意義、使命感に気づけた  
自分たちの強み 大事にしたいものを再確認  
自分たちらしさが見えた 自信を取り戻した

自責に立った発言 自分ごと

例:当初予定していなかったが、今回の議論の内容を  
役員に伝えると参加者若手社員から宣言

持って帰るものがある 次回も参加したい  
現場で伝えたいこと、実行したいことがある  
イノベーション行動へ

現場に戻ってリーダーシップを発揮する  
巻き込む 広がる 仲間増える 続く  
社外知をもっと知ろうと行動を起こす

- ⑥ 本気で解決したい課題見つからないまま  
お尻に火つかず、危機感無いまま
- ⑦ じぶんたちの存在意義 見出せないまま  
使命感、生まれて来ない  
自分たちらしさや大事なもの見つからず 自信ないまま
- ⑧ 他責なまま 本気さ見えない どこか他人事  
自社の戦略、商品開発であっても 市場のせい…  
第三者(コンサルや講師、代理店)に依存
- ⑨ その場限り 続かない 楽しくても一過性  
持って帰るものあっても自分のために使う  
誰かに話すことはない イノベーション行動起きない
- ⑩ 広がらない プロジェクト自然消滅…  
巻き込めない 巻き込まない  
自社 自前主義 自己完結してまう

「多様な知」を集めた場のパフォーマンスを  
最大限に発揮させるリソースとは？



違いを分析するその前に…

## 「多様な知」とは？

### 社外知「だれを呼ぶか」はどこまで重要か？

① 未来危機感を持たせてくれる専門家

①' 生活者目線を語れる有識者

② 社外有識者と社員が同じチームで  
ワーク(共通の未来を描く)。

距離近いと有識者から学びも多い。

③ 同じ社内でも組織横断で召集すると  
みんな自社の未来に真剣。

中途半端な社外知に負けない  
多様な知、集まる。

① 経営戦略、マーケットを話したい人  
(昭和スタイル?) 未来描きにくい。

② 社外有識者と社員の間には距離がある、遠い。  
有識者、言いたいこと言って終わり。  
共に共通の未来を描かないと無責任…。

③ 有識者に楽しく話して帰るだけの参加意識  
ハートが無い 本気さ足りない。

④ 社外有識者 同じメンバではマンネリ



単に「社外知」というだけでは効力がなかった。

(異業種 異国・異性 異文化育ち…)

# 「多様な知」とは？

## 「意欲ある参加者」を集めることはどこまで重要か？

主体的・意欲的な参加者であっても

① ダイアログ初心者、FC初心者のほうが  
何が飛び出すかわからないドキドキ感。

② 現場の生々しいネガティブな  
事情を発言できる人が居てくれたほうが  
ありがたい未来を描きやすい。

③ 参加に後ろ向きだった人ほど  
現場で忙しく実行力を発揮するリーダー  
会議が終わる頃にはキーマンに。

不満のある人ほどじつは  
なんとかしたいハートのある人

① 未来慣れ、ビジョン慣れ、対話慣れ  
「既に知っている」という予定調和感。

②「うちの会社では理解されない、ムリ」  
という人達の慰め合いの場になることも。

③ 会社の立場や役職を脱いで語れない  
社会の生活者の一人として語れない  
自分以外の周囲の人のこと語れない  
…では[いい発言者]にはなれない。

④ 会議が終わった時、心の中で  
「そうはいつでも」と帰るなら同じ。

参加者のスタート時の意欲(積極的/消極的)は関係なかった。

ただし:発言の責任感のアリ/ナシは、参加者のせいでもなかった。  
主催者次第!!

# 「多様な知」を集めた場のパフォーマンスを最大限に発揮させるには

「だれを呼ぶか」はとても大事だが  
宝のもちぐされになっている場も多い。

[何を発言してもらうか]  
にこだわるのが大事。

ファシリテーターの場への貢献姿勢と  
プログラムの設計次第で[発言]は変わる。

有識者や専門家、意欲ある参加者が、必ずしも [いい発言者] とは限らないが  
[いい発言者] に変身させることこそ、場を主催する側の腕のみせどころ。

# 「多様な知」を集めた場のパフォーマンスを最大限に発揮させるリソースとは

絵空事で終わらない  
話し合い

絵空事で終わった  
話し合い

[何を発言してもらうか]

絵空事で終わらない話し合い =  
ハートが描ける話し合いをしてほしい!

- a) プログラムの設計次第で[発言]は変わる。
- b) ファシリテーターの貢献姿勢次第で[発言]は変わる。

a)-1

## プログラムの設計次第で[発言]は変わる

参加者が語り合いたいテーマ 且つ  
主催者側が語ってほしいテーマを  
問いにできている。  
思わず話したくなる問いを  
開催ギリギリまで一生懸命考えた。

「問い」を  
どう立てたか。  
主催者の課題設定力

本当の問題は別にあった。  
立てる問いが間違っていた。  
その会社にとって最も望ましい  
ありたい状態がズレていた。  
問いの言葉が左脳的で堅い。  
そもそも問いがなかった。

10年後、20年後、社会や世界は  
どう変わるか、兆しをイメージする時間あり。  
どんなことが(good/bad)起こりそうか。  
参加者に未来予測情報をインプットするか  
参加者自身が調べて発表するワークあり。

「未来の変化」を  
参加者に具体的に  
実感させたか。

「未来」とはタイトルにあっても  
具体的な時期を設定していなかった。  
(3年後、2020年)  
参加者が具体的に未来を想像するワーク  
も情報をインプットする時間もなかった。

会話のルールを最初に提示。  
(相手の意見を否定しない)  
随時「できる、できない」ではなく  
「やってみたいか? どうありたいか?」  
WANTを聞き出している。

「ワクワクするか」  
を問うたか。

最初に会話のルール、伝えない。  
旧来の会議形式。「遊び」を許容しない。  
出来そうの延長。ムリ、デキナイ、  
アイデアにもダメ出しが出てくる

だからCAN'Tばかりで  
WANTが聴こえて来ない…

a)-2

# プログラムの設計次第で[発言]は変わる

心からそうありたい未来を描くために  
先にネガティブなことを吐き出せる設計。

- 心からありたくない姿を話し合う時間。
- 心からの不安を吐露できる時間。
- 抱えていた不満、不明点、不信感を吐き出せる時間。

(その会社らしさ描ける)

5年後…「研究所がなくなってしまう」  
3年後…「このままだと村がなくなる」  
世の中の変化とあわせて、自分たちの  
存在意義を直視できるまで話し合った。  
危機感に火がついた。  
自分たちの強み、使命感を再確認。  
今居る場所で本気で解決したい  
課題が見つかった。

参加者は  
未来を描く前に  
ネガを吐き出せたか。  
ネガと向きあったか。

未来の  
最悪シナリオを  
最悪に描けたか。

いきなり「ありたい未来」など理想論や  
ポジティブなことばかり語り合った。  
(他の会社でも使えそうな  
ありきたりな未来しか描けなかった)  
事業戦略の発表など、  
参加者の気持ちを吐露することは  
無関係のプログラムだった。

最悪シナリオが甘い  
全然、最悪じゃなかった。  
未来の最悪ストーリーが  
競合の攻勢や自社内の低迷といった  
内容で留まっている。情報不足も原因。  
会社や、事業や、業界、その商品や  
自分自身の存在そのものまでもが  
危ぶまれるところまで想像していない。

だからビジョンが描けて来ない…  
じぶんたちらしさが描けてこない

a)-3

## プログラムの設計次第で「発言」は変わる

BtoBtoCまで視野が広がるワークがあった。  
今の事業は「何のため」にあるか、  
会社としてどうありたいか  
高い視点を持った。  
挑戦しがいのある社会課題が見つかった。  
社会貢献欲求に火がついた。

生活者視点になって  
未来を描いたか

一人の生活者になってシミュレーション  
するといったワークがなかった。  
参加者自身が顧客(の顧客)を  
知らないで具体的に語れなかった。  
「ソーシャル」といった単語だけが交わされ  
具体的な絵が描けてこない会話が続いた。

だから本気で解決したい  
社会課題が見つからない…

社内外に限らず、いろんな人と  
対話できる機会をつくった。ワールドカフェ。  
発言量 多い。発言機会 均等。  
既存の所属分けをあえて崩して  
バックグラウンドの違う人達同士が  
共通で何かを創る、共通の問いを  
追いかける機会があった。

多様性を生かした  
対話の機会を  
十分に用意したか

有識者の意見を一方的に聴く  
登壇者と聴講者という形式。  
発言量 少ない 発言機会 不平等。  
社外知と意見を交わす、一緒に何かを生む  
というワークは特にナシ。  
異色なものに触れるところで止まっている。

だから発想が広がらない…  
1つになれない…

a)-4

プログラムの**設計**次第で[発言]は変わる

ルールと秩序を守らせる。  
速いテンポいい対話は「運動」。  
事前設計通り。  
場のリーダーはあくまでも主催者

進め方  
時間管理とスピード

時間管理弱い  
場を一部の参加者に引っ張られる。  
プログラム通りに進めない。  
ワーク長いテンポ遅い

その会社や参加者の特性にあわせて設計。  
手放して「待っている」わけではない。  
随所で介入。刺激策あり。

「自分で気づく」  
までの設計と  
待ち方

「本人が気づく」まで待ち過ぎ。  
何もしないで待っている場合と  
威圧的にネガティブに  
気づきを引き出そうとする場合があった。

参加者同士の関係性づくりに関与。  
対話に慣れていない参加者がいるなら  
1対1インタビューから始めたりと臨機応変。  
その都度、参加者の特性を大事に設計。  
円卓でいっしょになる。  
座談会で生活者を中心に囲む。  
社長を役員で囲む。フラットな場づくり。

参加者同士の関係性  
づくりまで意識して  
設計したか

関係性ではなく個に集中しすぎ。  
一個人 自己開示 やりすぎ?!

もしくは先生と生徒いう講義スタイル。  
登壇者と聴き手という昭和スタイル。  
発言機会が平等にない。立場に上下ある

だから、難しい顔、場が混乱  
対立構造が生まれる…



a)-5

# プログラムの設計次第で[発言]は変わる

その場では、まとめない。  
疑問や問いを持ち帰るがいい。  
まとめるは責任者が宿題としてやる。

何を持ち帰らせるかまで事前設計。  
現場のリーダーとして、何を  
持ち帰ってもらうか設計されている。

会議が終わった後にそれぞれ生まれてくる  
気づきや内省を言える先まで用意している。  
(次の会がある、FBで共有できるetc.)

「本当は一番来てほしい人」を次に  
どう呼び込むかまで考えている。

## 終わり方

主催者がきれいにまとめちゃった  
(参加者どこか腑に落ちない…)

## 会議の終わった後 「どう帰すか」

## 参加者の現場まで 設計しているか

会議の後が実践本番の場所なのに  
会議の後まで設計していない。  
参加者次第 聴き手任せ。

不満を残したまま黙って帰る人も出る。  
次は参加しない人もいる。

だから対話の価値が上がらない…  
会議に参加する意味を見出せない  
参加の満足度が上がらないと続かない…

b)-1

## ファシリテーターの貢献姿勢次第で[発言]は変わる

主催者自身がファシリテーター。  
素人&初心者ゆえのよさある。  
共にドキドキ何が起きるかわからない。

参加者は管理職クラスで  
主催者がメンバークラスという  
緊張関係もまたいい。秩序ある進行

主催者自身、楽しくてしょうがない  
ワークにいっしょに参加。楽しんでいる  
(企画している段階から楽しみ)

チームワーク良い  
協力的

主催者自身が  
未知の創造に  
ドキドキしているか

主催者自身  
ファシリテーター自身が  
楽しんでいるか

主催者側の  
チームワーク

「慣れ」てきたファシリテーター。  
「既に我々は知っている」感。  
「ようこそこちらの世界へ」感。  
達観しちゃってる? 新しい絵描けない。  
全然ドキドキしていない。

プログラムの進行が事務的。  
場づくりに満足。  
参加者の反応には無関心。  
参加者がワーク中は別作業。

チームワーク悪い!  
バラバラ 非協力的

だから一体感生まれない…

## b)-2 ファシリテーターの貢献姿勢次第で[発言]は変わる

小グループでワークのときも  
各テーブルを歩き回る、中に入る。座り込む。  
一緒に円卓囲む。  
うまく行っていないテーブルには即対応

課題を共有 共に悩む

もてなし 入り口歓迎「暑いところありがとう」  
対話の間も、後方支援 応援団  
会議が終わるまでラクしてない  
常に気を配っている  
難しい言葉使わない

事前に主催者側でデモして問いを確認  
場のリーダーシップを発揮

主催者は  
参加者の[発言]に  
耳を傾けているか

主催者は  
参加者の[気持ち]に  
寄り添っているか

参加者の  
[発言]しやすさに  
注力しているか

グループワーク中  
テーブル回らずパソコン仕事!!!  
そこで生まれるものや内容、質に  
こだわりナシ!

参加者の悩み事は他人事  
教えてあげるといふ姿勢 指導者的?

歓迎もナシ、支援もナシ。  
「自発性」「個の尊重」をいのように解釈。  
しかしそれは放任 放置、責任放棄  
ラクしてないか。

机上だけで論理的にプログラム設計  
ただ場を提供しているだけ  
場の責任者、リーダーとはいえない

だから楽しくない。場が混乱する…  
未来発想の質が上がらない…

b)-3

## ファシリテーターの貢献姿勢次第で[発言]は変わる

ファシリテーターがテンポをつくる。  
参加者をのせる 楽しませる。  
(発言しやすいか、しゃべりたいかで  
プログラム設計できる)  
ゲストスピーカーも  
ぶっちゃけトークしてくれる人呼んでる。

参加者を  
楽しませているか

ファシリテーターの発言が  
カタカナ用語 難しい言葉  
アカデミック スマート きどってる?!  
論理的、左脳的な問いやワークで  
参加者ついてきてない。  
むずかしい よくわからない つまらない  
お勉強モード やらされ感…。

参加者を失望させている…  
だから続かない…

主催者が、まだ見たことの無い  
未来を描きたい意志が一番持っている。  
主催者に本気、危機感がある。  
主催者が一番、不可能なことにまじめ。

主催者自身が  
未来をつくることに  
本気でまじめか

「こんなもんだよ」と言ってしまう

b)-4

## ファシリテーターの貢献姿勢次第で[発言]は変わる

主催者が、参加者一人一人に関わろうとする。  
参加者と一緒に飲みに行く仲。

社長も、役員も、メンバーも  
対等に公平に扱う。

参加者の無限の可能性、  
予想外な発想が飛び出すこと  
心から信じてる。

「この参加者のみなさんなら  
やってくれますよ」と言える。

うまく未来に発想が広がらなかつたら  
自分たちの企画やプログラムを反省。  
見直し、変えていく。

主催者と参加者との  
距離感

参加者の  
可能性について  
ハートはあるか

参加者を遠巻き 傍観者。  
特に声かけない。  
その場では言わない(言えない) 遠慮?  
後で言う、ダメ出し、上目線!!!

一部の参加者を 特別扱い 不平等。

だから参加者も他責のまま  
第三者任せ…

「今日出てきたものが彼らの限界」  
と言っちゃう! 裏でダメ出し 上目線。

想定ゴールがある  
参加者の無限の可能性を信じていない。

場を用意したことで満足している。  
自分たちのプログラム反省しない。

ここだけの話…  
問題提起  
もう1つ

お金をかけてつくった[オシャレな空間]は  
どこまで人をクリエイティブにしている？

[人をクリエイティブにする空間]ってナンダ？

[人をクリエイティブにする]ってナンダ？

比較してみました

## お金をかけてつくった[オシャレな空間]は どこまで人をクリエイティブにしている?

普段の殺風景な会議室であっても  
ハート描ける WANT 参加者1つに  
ワクワク おもしろ発想 飛び出してきた

いつもと変わらない会社の会議室に  
スーツ姿が集まっても、新しい発想、  
熱いハート生まれてきた。  
(違うのは絵巻物があることだけ)

築30年の市の会議室でも  
「**即席ワールドカフェ**」に**模様替え**するだけで、  
(12色サインペン、カラフル付箋、飲み物、お菓子、グループごとにオシャレな紙のテーブルクロス ユニークなトークングオブジェクト)  
参加者の皆さんはいつもと違う会議室に驚きながら「今日の会議は**いつもと何か違う?!**」とドキドキワクワク感が伝わってくる。対話初体験でも驚くほどスムーズに始まり、盛り上がった。

ホテルの会議室でも十分異空間。

いつもと違う  
雰囲気づくり  
だけでなく、

参加者の特性に  
あわせて  
今回の会場は  
「**居心地**」いいか。

毎回、違う  
「**変化感**」があるか。

が、重要では?

デザイン性高い非日常的な空間でも  
むずかしい顔、聴こえてくるのは  
CAN'T ムリ デキナイ ムズカシイ

オシャレな椅子やソファが並ぶが  
あまりのんびり座る人いなかった。  
座り心地悪そう? もしくは慣れてない? **遠慮?**

会場の真ん中へ行かず壁際に立って並ぶ姿。  
日本人っぽい? **まるで傍観者**に見えた。  
座る席がわからないと、そうなりやすい?

オシャレな空間に好意的な人の中にはどこか  
「**現実逃避からの憧れ**」に近い発言が多く  
創発、対話が盛り上がる様子はなかった…

一度目はインパクトがあるが、二度目以降は  
特に飾り物や調度品も**見慣れてくる**のか、  
新しさ感じない。

[オシャレな空間]だからといって…イノベーションな会話は生まれていない会議…多々ある

## [人をクリエイティブにする空間]ってナンダ？

### 殺風景な会議室だからこそ

リアルな問題、深刻な社会課題について  
真剣に議論できた

#### ◎成功パターン1

現場で苦労されている人達が参加者である。  
地方や現場に直接出向いて  
その現場で対話するところも。

例)参加者自身が現場の悩み実情語れる  
例)地域集会場に地元関係者もまじえて  
例)フードコートに一日座りママと子どもを  
観察しながら

#### ◎成功パターン2

生活者に直接会って話を聴いてくるワークを  
取り入れている。

例)事前に生活者宅へ実際訪問インタビュー  
例)WS中、街中へ飛び出しアンケート調査  
渋谷で、今どきの若者／外国人／主婦／  
シニアと幅広く声をかけて情報収集。

「生活者」に  
リアルに会える  
機会や場所が  
あること

が、重要では？

わたしたちは  
社会課題を  
相手にするのだから

目と耳と心を  
傾けるべき  
一番の相手

世界中の生活者と  
会えたら尚すごい

### オシャレな空間のせいで…

余計に現場、生活者から遠くになってないか  
社会課題を話し合うはずが…

例1) 介護の話をしていても  
きれいな空間で、どこかキレイ過ぎる会話…。

実際の介護施設にあるあのニオイ、声、空気  
感を描けない会話に違和感あります。

#### 例2) 高齢者の未来

なぜかどの会議でも「元気な薬が発明されて  
医療技術が進んで、アクティブシニア増える」  
(だから、そこのお金をなんとか引き出そう)  
という話ばかり。死なない前提。

でも高齢者を交えた対話の場や、  
定年退職者たちのお金の使い方座談会で  
描いた経験から、「貯金を切り崩す不安」  
「病気への不安、残り少ない不安」  
「やりがい、新たな居場所探し」などなど  
描けるリアルなものがもっとあります。

オープンイノベーションの「オープン」って？



# [人をクリエイティブにする空間]ってナンダ？

## 殺風景な会議室でも

### ◎机の配置

グループワーク形式(少人数で1グループ)が、「他責を生まない」仕掛けとして効果発揮していると思う。

且つ机の間に「空間がない」がポイント。お互い遠すぎない。体を伸ばさなくても全員とラクに握手できる近さ、ぎゅっと感が大事。

「床に座る」自由さもあるもいい。盛り上がる。

### ◎部屋の広さ

席の後ろを楽に行き来できる広さがある(自分のテーブルから逃げられるゆとり 他のグループを覗けるゆとり)

### ◎窓

無いよりあったほうがいい。眺めの良い部屋、見通しがいい場、外の自然や空気を感じられる場所では、参加者ものびのびしている。

## 従来の会議形式はとにかくNG

### ◎机の配置

コの字、口の字、対面二列など机の間に「空間がある」遠い距離感。心も遠くする。よそよそしい。深い話し合いにくい。座っているだけで参加していない人出てくる。旧来の会議議論を抜け出せない。

## オシャレな空間でも…

### ◎机の配置

講義形式な座り方では意味なし。椅子の配置無造作で整える人がいないと=場の乱れ=どこか参加者がまとまらない

### ◎部屋の広さ

狭い=体の自由が利かない=発想広がりにくいように閉塞感に耐えきれずやたら休憩。広過ぎる(天井が高い大会場)も落ち着かない感ある。気をつけないと一体感生まれにくい。

### ◎窓

眺めのいい、太陽日差し降り注ぐ、天井高い窓だったが、参加者から暑い、まぶしいとの声で結局昼間からカーテンで閉め切っていた…。ブラインド閉め切ったら意味なし。。。

物理的な距離  
=心の距離

つかず離れず

対立せず

程よい距離感を  
保ちたい

# [人をクリエイティブにする空間]ってナンダ？

## 殺風景な会議室でも

### ◎コーヒー

コーヒーのポットサービスは、なくてもいいが  
あるとすごくいい。1つは**対話が生まれやすい**。

昼いちばんも効果的だが、特に朝一番あると、  
嫌々来た人やまだ参加に意欲的ではない人も  
一気に**場への好意度が上がる**。  
文字通り場が温まるのが速い。

### ◎昼の食事

お弁当で同じテーブルでそのまま食べている、  
且つ**他の人達も周りに居る**という状態の方が、  
場がまとまる。場への参加意識が途切れない  
感じがある。**テーブルに固定せず、逃げれる、  
他テーブルとも交流できる自由さ**がある。

### ◎懇親会

懇親会があるのは、どれも効果的。簡単な  
ケータリングでも、その会議室でそのまま飲む  
食べるのもまとまり感高まる。会話、深まる。  
バラバラで飲んでいてもいつの間にか  
**全員で1つになって会話している**ことよくある。

ふだん出会えない  
多様性が集まる  
場だからこそ

多様な人と**交わる  
機会**をつくることと

「**一体感**」つくる  
は、重要では？

主催者の  
こだわり過ぎも  
ほどほどに。

その都度、  
参加者にあった  
「**腹を割って話せる**」  
環境づくりを

## オシャレな空間でも…

### ◎テーブルなし、椅子だけ

欧米スタイルなのかもしれないが、コーヒーを  
置く場所に困って居心地悪そうな参加者も。

### ◎グループごとに外へランチ

どこへ食べに行くかと相談しながら出かける  
様子はいいけれど、グループ単位から逃げられ  
ない、自由さが無い、他のグループと交じる  
キッカケが減る。もったいない。

### ◎こだわりランチ

こだわりオーガニック弁当を用意。しかし  
男性陣に不評。食事不満足は…悪影響?!

### ◎こだわりディナー

グループごとにテーブルが用意されてワインも  
OKのフレンチコース。ゆっくり1時間30分。  
けれどその会社の管理職のみなさんにとって  
かなり不評だったことその後の居酒屋で判明。

### ◎懇親会なし

# [人をクリエイティブにする]ってナンダ？

オシャレさよりも  
体を動かす、が効果的?!  
人間らしさを取り戻せるか

あえて田舎へ、山へ。(農業体験、農家でランチ、キャンプファイヤー、雪合戦、スポーツ)  
協同作業を体験、助け合い、おもてなしを体感

都心でもビジネスホテルの外に緑があるだけで、一人で散策、内省の時間を持っていた。

体を動かすアイスブレイクやゲームも効果的  
子どものように楽しんだ。

アートやデザインなど説明するのは無粋か？  
けれど体験型ではないものこそ、最初は  
楽しみ方や狙いを説明してあげたほうが、  
参加者も上手にそれらを生かし楽しんでる。

情報を減らすことでもクリエイティブになれる  
例)暗闇体感。想像力豊かに心ドキドキ(DID)  
例)木目だけの積み木で遊んだ後、子どもに  
多色のクレヨンを渡すと、頭の中に思い描  
いていた世界をものすごい色鮮やかに描く

固定の物を用意するより  
「自ら取りに行く」  
体験

左脳より右脳  
右脳より**身体刺激**

インテリジェンス  
も、ほどほどに

完全な場より  
不完全さ

が、重要では？

想像力を刺激  
するには  
引き算も必要

デザイン性の高い調度品や  
アートな小物、本、の効果って？  
情報過多で逆に創造力を奪ってないか

興味のある人は眺めているが、  
まったく目に留まらない、素通りの人も多い。

説明しないとクリエイティブになれない人も  
多いのでは？ 近づいていかない。

何度も訪れる場所ではもはや慣れ？見てない

デザイン情報過多で逆に人が創造する自由さを  
奪っていないか？ 思考停止させてないか？

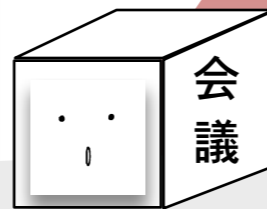
これらをキッカケに対話が生まれる、膨らむ  
様子をほとんど見たことがないが、あくまでも  
個人刺激策？

そもそも何のために置いてある？

- 個人の内省、深めてる？
- 個人をクリエイティブにしてる？
- 新しい人とのつながり対話を生んでる？
- 新しい発想、人と人の間に生んでる？



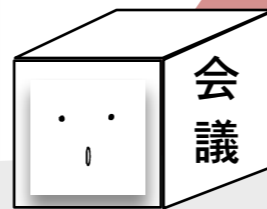
FutureCenterに  
何を**期待**して  
人は集まってくる?



なんとなく「イノベーション」起きそうだから？  
「楽しそう」だから？「オシャレ」だから？ 答えは「ソーシャル」にありそうだから？  
とにかく「社内だけ」「これまでのやり方」では限界があるから？



FutureCenterに  
何かを**期待**して  
人は集まってくる…

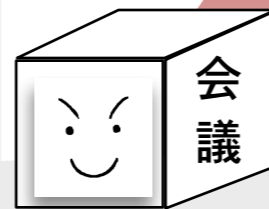


FutureCenterという場に**依存**状態のままでは  
ハートが描けるか心配。一過性のエンタテインメント…。  
実行者・実践者は生まれない…

Future

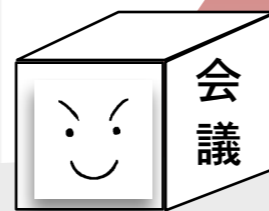


「本当に」楽しい場でなければ続かないのでは？  
みんなが「本当に」語り合いたいことのある  
「意義ある場」でなければ足を運ぶ意味がないのでは？



わたしたちは、限られた時間で  
「何のために」多様な知を集め話し合うのか。

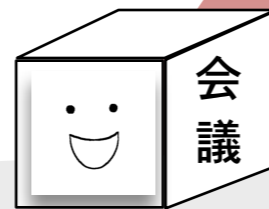
心からそうありたいと思う未来



心から解決したいと思う社会課題  
一人では解決できないが挑戦しがいのあること

みんなが **心から** そうありたいと思う **未来**  
こそ、取り組む価値ある **未来** = **実現** できる **未来**

みんなの **知** だけでなく  
「**心**」をあわせる必要がある。



「絵空事で終わらせたくない」と  
一人一人が **自ら** 立ち上がりたくなるような  
**ハート** が描ける話し合いを。