

GRAPHIC FACILITATION

グラフィック ファシリテーション



graphicfacilitator®
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ターgraphicfacilitator」は、やまざきゆにこの登録商標です。

【連絡】 yuni@graphic-facilitation.jp 090-6495-4083

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

【連載】 <http://gihyo.jp/lifestyle/serial/01/graphic-facilitation> 『技術評論社』

グラフィックファシリテーション(GF)とは

[言葉]と[文字]だけでは伝えきれない[思い]のある会議で、
[多様な]参加者をつなぐ[第三のコミュニケーションツール]です。



即時に、議論の内容を、わかりやすいイラストで左から右へ描いていきます。

出来上がったグラフィック[絵巻物]をタタキ台にして
チームのみなさまが1つになって、
あいたい未来へ最短距離でたどれるよう
絵筆を持って伴走・ご支援しています。

「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です。



2006年から、300以上※の会議に立ち合い グラフィック＝[第三の目]を提供しています。

※ 338会議
2016年04末時点

[GF導入実績]

大手通信会社 大手電力会社
大手システム会社 大手金融会社
大手不動産会社 大手広告代理店
大手新聞社 大手出版社 大手教育会社
大手コンサルティング会社
大手消費材メーカー 大手電気メーカー
専門商社 ITベンチャー 大手スーパー
マーケティング調査会社 人材開発・組織開発会社
各社研究所(通信、メーカー、インフラ 製薬) etc.

厚生省、文科省、
国立・県立・府立機関(大学、研究所)
都道府県庁 各市町村役場
独立行政法人(研究開発戦略立案機関)
音楽・芸術文化機関
一般社団法人(教育機関、調査研究機関) etc.



メインファシリテーターの方と二人三脚で、まずは会議室の横で描いていきます。
(メインの司会進行は企業のご担当者さまや外部コンサルタント、研修講師、広告代理店担当の方など)

会議の規模・スタイルにあわせて対応しております。ご相談ください。

当日 グラフィックファシリテーション(GF)

	会議の規模	会議の種類／形式			議題テーマ
参加人数	～ 10名	ワークショップ いつもの会議とは方法を変えて 多様な参加者を集めて フューチャーセッション 出席者全員が発言・議論 ワールド・カフェ・ダイアログ 全体会議 ⇔ グループワーク 講演形式 ⇔ パネル ディスカッション ⇔ 出席者との 質疑応答			[価値観の共有] ・目線あわせ ・ありがたい姿 ・ビジョンづくり ・商品コンセプト ・ブランディング ・新規事業 ・共創アイデア
	～ 30名				
	～ 60名				
	～ 120名				
	～ 300名				
時間／日数	～ 2時間	長期プロジェクトミーティング 講演会 国際会議 勉強会 組織横断プロジェクト 協働プロジェクト シンポジウム フォーラム 研究会 カスタマー調査／生活者目線 フューチャーセッション アイデアソン ハッカソン デザイン思考 地方創生 新商品・サービス会議 イノベーション創出プロジェクト ビジョン策定会議 / ビジョン浸透活動 組織変革会議 経営会議 管理職研修 中長期戦略会議			[思いの共有] ・危機感、問題意識 ・他人事から自分事 ・本質的な課題 の探究。 ・モヤモヤ していること。 [生活者目線] ・インサイト ・ストーリー共有
	～ 3時間				
	～ 4時間 (半日)				
	～ 8時間 (終日)				
	～ 2日間				
	～ 3時間				
参加者	バックグラウンド が違う／多様性 (目線・思いバラバラ)	社内	社外	一般個人	[右脳の発想] ・感情感覚重視 ・新しい視点 ・柔軟発想
		年次、役職、組織、 職種、雇用契約 が違う	クライアント企業 パートナー企業 社外専門家との協働	国籍・職業・ 年齢・所属企業 多様	

事前
お打ち合わせ

絵
巻
物

即
日
納
品

課題も、テーマもさまざま。まずは思いをお聞かせ下さい。

例えばこんなモヤモヤと戦っているのなら…

[課題 例]

- ☐ ビジョンが欲しい
- ☐ モヤモヤしている 実行に進まない
- ☐ みんなよく見えていない
- ☐ 共通認識を持ちたい
- ☐ 多様なメンバー ☐ タテワリ組織をつないで
多様な知を生かして
- ☐ 意識がバラバラ ☐ シナジーを生み出したい
- ☐ 他責 受け身 他人事
- ☐ ハラ落ちしていない
- ☐ 思い・本気が見えない
- ☐ カスタマー視点に立てていない
- ☐ イノベータティブな議論が生まれにくい
- ☐ 今日の話を持ち帰ってほしい
- ☐ 今後多くの人を巻き込みたい etc.

第三の目[絵巻物]でまずは
みんなと目線をあわせてみませんか

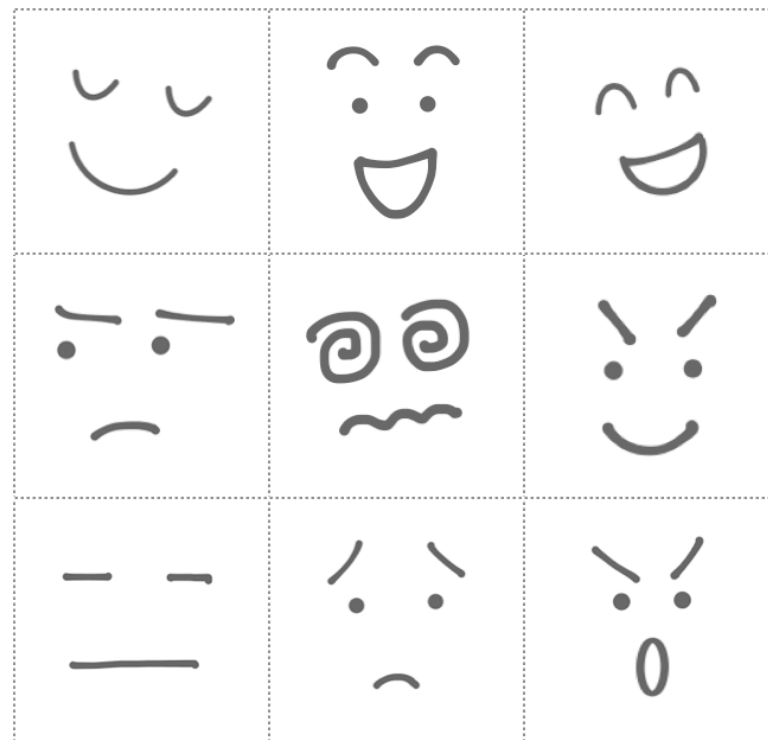


[テーマ 例]

- ☐ ビジョンづくり 理念 ミッション
- ☐ 共通「価値感」の見える化
- ☐ M&A 組織再編 新体制 ☐ 新しい事業の柱 次世代研究
- ☐ 共創オープンイノベーション ☐ ビッグデータ VOC
- ☐ 中長期戦略 ☐ グローバル戦略
- ☐ 働き方改革 ☐ 女性活躍 ☐ 求める人物像
- ☐ 商品・サービス開発 ☐ ブランドコンセプト
- ☐ 生活者調査 デザイン思考 ☐ ユーザーエクスペリエンス
- ☐ バックフューチャーキャスティング
- ☐ 地方創生 ☐ 国づくり 町づくり ☐ 産官学+市民力 ☐ 都市開発
- ☐ COC+ ☐ COI ☐ 介護・子育て支援 ☐ 観光 etc.

グラフィックがお手伝いできること

[情報の共有]だけでなく、[感情の共有]ができます。



©yunico

絵が出来ること

= [表情] が描ける

= [気持ち] を表現できる

= [気持ち] を共有できる

弊社のグラフィックファシリテーションの基本は
[表情+セリフ]で構成されています。

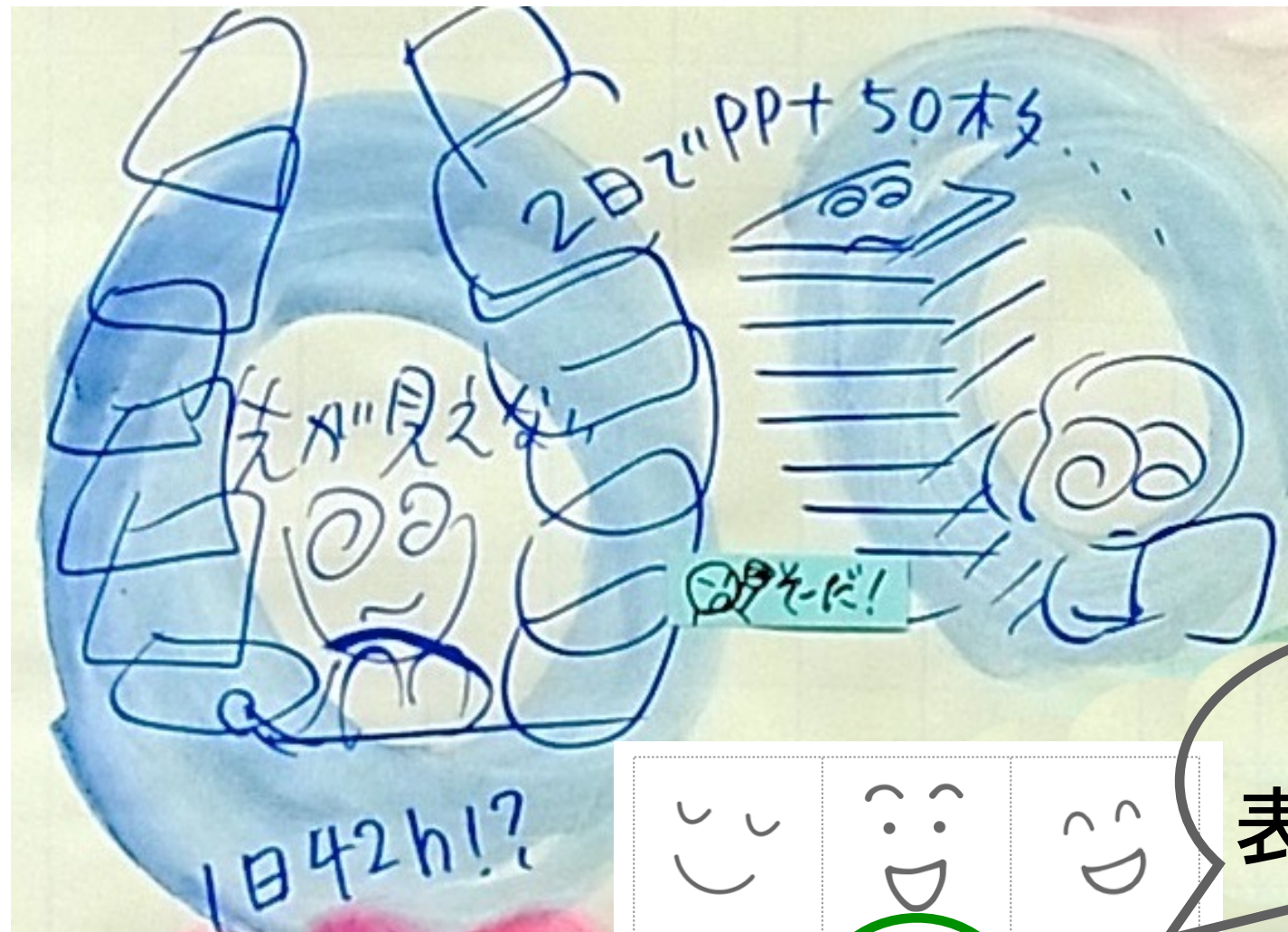
たとえば

普段の会議や議論で
[情報の共有]はされているけれど

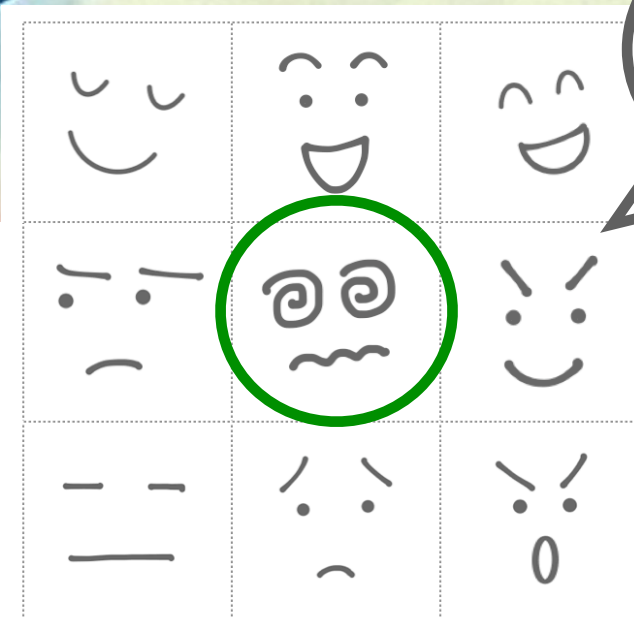
- ・ 人材不足



グラフィックが導入されると
[気持ち]が伝わってきます。

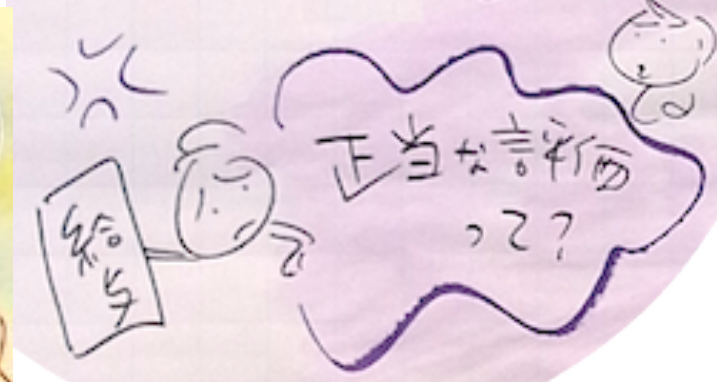


感情を
表現できる



©yunico

[感情]の中でも特に
[ネガティブな気持ち]を共有できると
一気にみんなが1つになる。



後から見た人が一番[共感]するのも
キレイゴトだけではない話[ネガ]が描けている絵巻物。

みんな[気持ち]を共有したかった。

GFの弱点…正確ではない



「そんな感じ!」

「うまく言葉では説明出来ないけど…」「そんな感じ!」

そんな普段の会議では許されない
曖昧な会話から、共通認識がつけられていく。



正確ではない絵、不完全・未完成な絵巻物だからこそ
みんなの認識やイメージ、気持ちをあわせる
[議論のタタキ台]になれる。絵巻物でみんなをつなぎます。

グラフィック(絵巻物)が提供できる価値

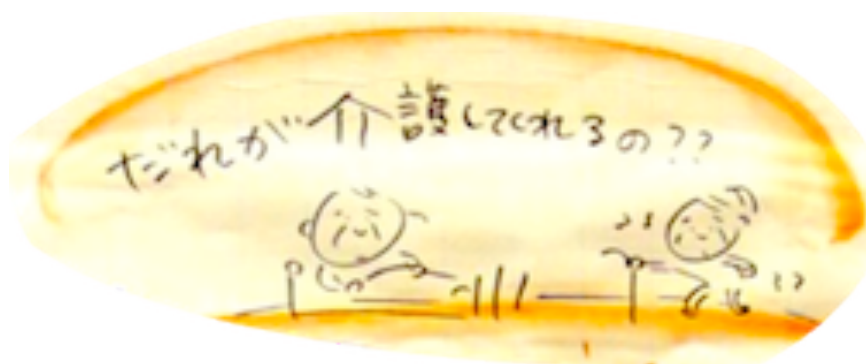


まったく新しいコミュニケーションが生まれます。

- 絵心、遊び心を刺激する。
会話に楽しさ、
発想に自由さが生まれる。
- お客さまや生活者の[気持ち]まで
会話できるようになる。
より具体的にありたい姿や
シーンを語り合えるようになる。

自分たちの議論を自分たちで[俯瞰]できる。

- 議論の振り返りができる。
- 議論のヌケ・モレ・ズレに気付ける。
- 話の流れを軌道修正、堂々巡りを止められる。
- 自分たちの議論にツッコミ、ダメ出しできる。
- 視界広がる。未来目線になれる。



視界広がる。相手の気持ちが見える。

- 自分以外の登場人物が見える。
- 相手の立場に立てる。生活者目線になれる。
- 経営者視点に立てる。新しい発見が見えてくる。

絵巻物の巻き込む力。求心力。

- 目線からチームを1つにできる。



- [結論]ではなく
[過程、文脈、物語]を共有できる
- 不完全な絵には[途中から参加]しやすい。
- 絵巻物があると台本不要のストーリーテリング可能。
自然な語りが対話を生む。仲間を増やす。
- ネガから共感＝自分事になる＝巻きこみやすい
- [温度感]伝わる。[温度差]なくなる。
説得より納得で合意の質を上げていく。
- 共通イメージとして記憶に残りやすい(残像)。
後から見た人とも共通認識になっていく。

絵筆が教えてくれることも
フィードバックしていきます。

「具体的な絵に描けない」
「描き足りない…」「絵が違う…」
認識のズレ、言葉の曖昧さ、
話し合いの行き詰まりの原因が見えてきます。



「他の会社で描いたことのない絵」
その会社らしさ、大事なものが見えてきます。

「絵が上っ面、絵が落ちない…」
理想論、表面的な会話、
本当の問題に触れてないサイン。

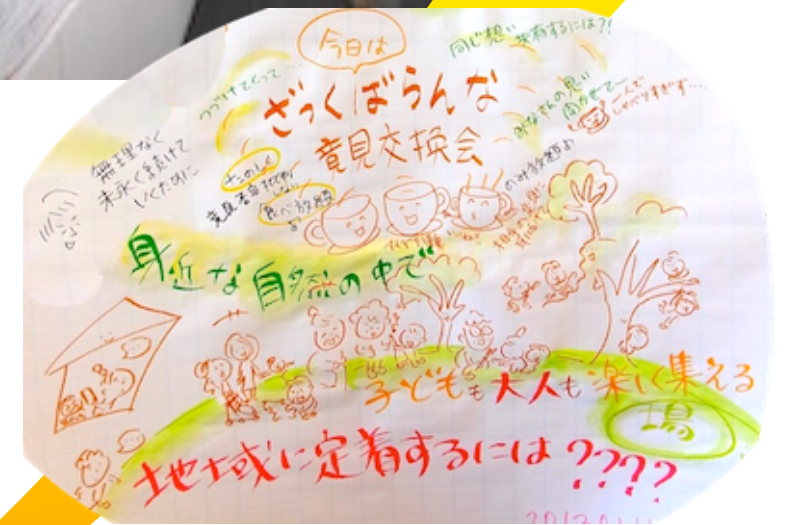
「ハートが描けない…」
本気、本心、心からのWANTがまだ聴こえない。

「絵が止まった」
[ネガティブな気持ち]を吐き出し切ったサイン。
他責なじぶんに気づいて自責に立つ瞬間。

普段の会議でいくら話し合っても解決できない「何か」があったら…



[情報の共有]だけでなく
[感情の共有]できると速い。



ポジティブな話より
まずはネガティブな気持ちの共有から。

箇条書きの課題を論理的に議論する左脳の会議より
モヤモヤ曖昧なことを語り合える右脳の対話に未来があります。

GFが導入される会議の共通点

予測できない未来だからこそ。
1人では解決できない問題だからこそ。



自分たちの望む「ありたい姿」を描きたい。

・
[共通認識][価値感]を共有したい。

・
「ありたい未来」から今とすべき行動を明らかにしたい。

・
一人一人が[自ら行動]を起こす[自走]する組織にしたい。

・
普段の会議とは手法を変えて[思い]をもっと語り合いたい。

・
目の前の仕事に追われる毎日を一旦立ち止まって視点を[未来]に向けたい。
etc.

よりよい未来のために
多くの人を巻き込みたいという思いのある場に導入されています。

グラフィックファシリテーションは ①②③ステップ。

↓グラフィックファシリテーション 当日の流れ

①グラフィックレコード(記録)

会議室(横または後方)の壁に貼り出した
絵巻物状の紙に、即時に左から右へ
議論の内容をわかりやすいイラストにしていきます。

②グラフィックフィードバック(解説)

第三者の視点から、フィードバックしていきます。
なぜこれらを描いたのか、そのとき筆がどう反応したのか。
グラフィックという「第三の目」を通して見えてきたことを
お伝えします。

③グラフィックダイアログ(対話)

参加者の皆さんには絵巻物の中で
気になった絵に一箇所「付箋」を貼って頂きます。
それらの絵をキッカケに、気付きや発見、違和感
「今まで見えていなかった」が「見えてきたこと」など
語り合います。新たな視点・対話を引き出し
参加者の目線、共通認識をあわせていきます。



絵巻物を最大限活用して頂くなら②フィードバック&③ダイアログから。

話し合いを「絵空事」で終わらせないために

【GF導入プログラム例】

4時間 ビジョン策定会議

開催趣旨 自己紹介	15分	① グラフィック レコード 2時間
ワールド カフェ ダイアログ	85分	
全体共有 (ハーベスト)	20分	
休憩	10分	
②グラフィックフィードバック	20分	① グラフィック レコード
③グラフィックダイアログ	10分	
グループワーク	35分	
発表	10分	
②グラフィックフィードバック	10分	
③グラフィックダイアログ	20分	
次回に向けて	5分	

ただの記録(①レコード)としてだけでなく

②フィードバック(解説)③ダイアログ(対話)から

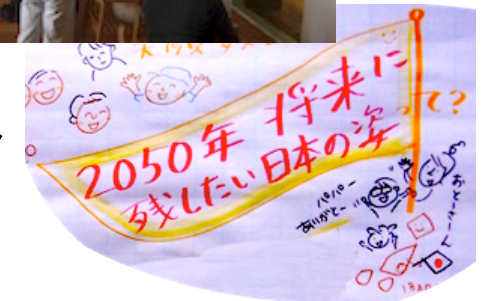
絵巻物をタタキ台に[多様な思い]をつなぎ
新たな気づき・対話・関係づくりに使ってください。

未来行動の起きる
話し合いとは

参加者全員で絵巻物から
未来行動を起こせない
[本当の課題:ネガ]を明らかにし

未来行動を起こしたくなる
[大事なもの(ハート・心からありたい未来):ポジ]
を見つけ出すこと。

絵巻物はそのためのタタキ台に過ぎません。



「絵空事」で終わらせないために、事前設計からご一緒にします。

会議を未来最短で進める設計イメージ

モヤモヤ
吐き出し!

ネガポジ曲線 3ステップ

絵巻物に残す価値ある会議へ
設計していきます。



他責のかたまり

ネガ(ありたくない姿)を吐き出し、
その反動で、御社しか描けない
ポジ(ありたい姿)を描いて行きます。

多様
バラバラ

can'tの壁

問題意識
危機感

want
自由 創造

解決したい
課題

自責
ポイント

未来モヤモヤ

存在意義 DNA
自信 can 多様な知

挑戦しがいのある
解決したい社会課題

社会貢献
欲求

使命感

- ① みんなバラバラ→話し合いで→みんなを1つに
- ② 他責→話し合いで→自責へ、じぶんごとの議論へ
- ③ 未来モヤモヤ →話し合いで→ありたい未来を語り合う

トライ&エラー 仮説&検証 の繰り返し
話し合いで、一人一人が自ら未来行動へ
話し合いで、組織を未来最短でマネジメント

「絵空事」で終わらせないために、グラフィック(絵巻物) 即日納品。 絵巻物の二次利用、三次利用、ご自由にお使いください。

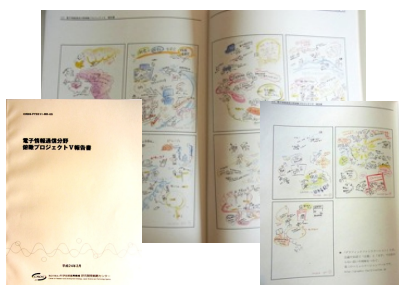
絵巻物その後の活用事例

紙に出力して共有・報告

↓ PowerPointファイル



↓ 報告書の資料に



↓ 中綴じ冊子に



↑ 絵巻物に



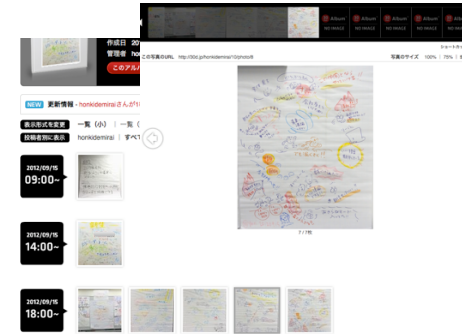
↑ ハガキサイズに

絵巻物を切って貼って再編集

絵(カスタマーシーン)を分類することから新しい軸・価値観を抽出。



WEBで共有・報告



- ☐ 講演会参加者と共有
- ☐ 社内SNSにアップ
- ☐ ビジョン策定案件では海外支店も含む全社員からグラフィックに対してコメントをもらい意見収集

実物を貼り出し社員や町民と共有



- ☐ 会社や役場の共有廊下に貼り出して社員と共有
- ☐ 応接室に貼り出してクライアントに説明
- ☐ 全国営業所に持って回って説明&対話会

次のプロジェクトでも再度貼り出し

- ☐ リマインド機能
- ☐ 堂々巡りの議論廃止



社内浸透、新たな仲間を巻き込むために、参加者の内省を深めるために。 19

メインメニュー グラフィックファシリテーション(GF)業務



事前 お打ち合せ

当日 ①グラフィックレコード(記録)
②グラフィック フィードバック(解説)
③グラフィック ダイアログ(対話)
グラフィック(絵巻物)は即日納品

会議の企画・設計からお手伝いさせていただきます。

限られた時間の中で、最大限の成果を出すには、どんな話し合いの流れがベストか。参加者の発言の質を上げるには、場のづくり方はどうあるとよいかなど。事前のお打ち合せから一緒させて頂いております。

フォローメニュー グラフィックコンサルティング(絵巻物ふりかえり&分析)レポート業務



後日ご希望いただいたクライアントさまに、ご提示させて頂いております。
ストーリー(絵巻物)で振り返り、議論の内容を文脈で共有するだけでなく、

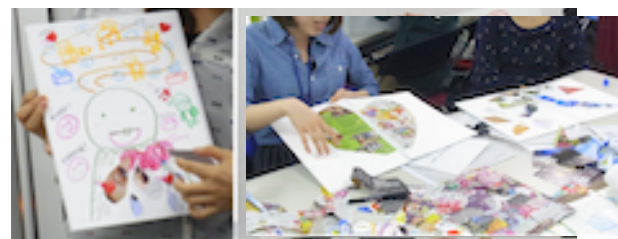
御社らしさ、メンバーの思い、プロジェクトの本当の課題や方向性など
絵筆を通して見えてきたことをグラフィックでご報告させていただきます。



講演・講義／ グラフィックファシリテーション研修など

実績↓講演会タイトル

「会議を絵空事で終わらせないために」
「絵筆が教えてくれるワークショップ成功の秘訣」
「ネガはみんなを1つにする ネガポジ設計のススメ」
「うまくいかないワークショップ 32のチェック項目」
「絵空事で終わらせないための3枚の事前設計シート」
「知識創造の場をつくる導き出すWSとは」 etc.



グラフィックコンサルティング業務

プロジェクトメンバーとして伴走し
(常に絵巻物を描くのではなく)
GFの視点からお伝えできることを
アドバイスさせて頂いております。

企業さまや有志団体さま単位で個人向け研修も実施しております。

<http://www.graphic-facilitation.jp/cp-bin/blog/index.php?cid=7>

↑研修の様子、参加者のコメントなど掲載

最新実績 最新の公開可能なグラフィックは、公式サイト、Facebookページからご覧になれます。



公式「グラフィックファシリテーション.jp」
<http://www.graphic-facilitation.jp/>

Facebookページ「グラフィックファシリテーション」
<https://www.facebook.com/graphicfacilitation.jp>

連載記事 絵空事に終わらせない会議の進め方のコツを「GF的視点から」ご紹介しています。



連載記事：技術評論社WEBサイト gihyo.jp
『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>

会社概要

【会社名】 株式会社ユニファイナアレ UnifyNaare Inc.

いつも絵筆を動かしながら念じている「Unify(1つに)なあれ」です。

【設 立】 2009年11月11日【資本金】 100万円

【所在地】 東京都江東区新砂1-2-1-702 〒136-0075

【代表者】 代表取締役 田中弓子 【事業内容】 グラフィックファシリテーション業

お気軽にお問い合わせください
yuni@graphic-facilitation.jp
090-6495-4083



グラフィックファシリテーター(R)
やまざきゆにこ