

第2回特別講義 レポート

日時	2019年6月14日(金) 10:00 ~ 12:00
会場	(一財)日本科学技術連盟・東高円寺ビル 2階講堂
テーマ	グラフィックレコーディングを使ったコミュニケーション
講師名・所属	本園 大介 氏 (NTTテレコン株式会社)
司会	金山 豊浩 氏 (株式会社ミツエーリンクス)
アジェンダ	<ol style="list-style-type: none">1. グラフィックレコーディングについて2. なぜ今「グラフィック」なのか3. グラフィック X のいろいろ4. 顔の描き方5. まとめ
アブストラクト	議論や話し合いにおいては多様性を重んじた上で合意形成をし、より良い結論に至ることを目指す一方、現実では往々にして対立や軋轢が発生します。本講義では会議やミーティングなど様々な立場の人が集まる場所で行われる議論をグラフィックで可視化する「グラフィックレコーディング」の解説とワーク実践により、より良い対話をもたらし、課題解決に導く手法を紹介します。

講義の要約

◆講師紹介

本園 大介 氏

大手通信関連会社でシステムエンジニアとして活動しながら、独学でグラフィックレコーディング(グラレコ)を学ぶ。現在企業に勤めながら、企業でのグラフィックレコーディングチームを組織しており、組織を横断する活動を実施。また社外活動としても年100件以上のグラフィックレコーディングをこなす傍ら、講座等も行いグラフィックレコーディングの普及に寄与している。

受講生の中からグラフィック・レコーダーとして活躍する人が生まれるなど人材育成にも力を注ぐ。

1. グラフィックレコーディングについて

- ◆「グラフィックレコーディング(Graphic Recoding)」とは、リアルタイム(-ing)に絵(Graphic)で記録(Record)することである。
- ◆世界では当たり前の世界で 2004 年以前から使われている手法で、日本では 2014 年頃から流行し出している。

2. なぜ今「グラフィック」なのか

- ◆今までは左脳思考(数理、論理)が主流だった。
- ◆イノベーションが求められ多様化する社会の中、最近では右脳思考(感覚、感性)が求められてきており、徐々に広まってきている。

3. グラフィック X のいろいろ

①グラフィックレコーディング

- ◆話し手の内容を順次記録する、情報の流れが一方通行、話に介入しないような場面で使う。
- ◆グラフィックレコーディングは、講演、講座、対談などに利用できる。

②グラフィックファシリテーション

- ◆絵やアイコンを使う点では、グラフィックレコーディングと同じ。
- ◆話しながら記録する、情報の流れが双方向、常にやりとりしながら進行するような場面で使う。
- ◆グラフィックファシリテーションは、会議、ヒアリング、ワークショップなどに利用できる。

③グラフィックコミュニケーション

- ◆絵やアイコンを使って対話を可視化すること。
- ◆聴き、そして話しながら記録する、情報の流れは 1:1 の双方向、時には相手に描いてもらうこともあるような場面で使う。
- ◆グラフィックコミュニケーションは、会話、カウンセリング、コーチングなどに利用できる。

◆まとめると

スケッチノートテイク：一人でコツコツ記録を残す。

グラフィックレコーディング：一人で絵を使って記録する。

グラフィックコミュニケーション：絵を使って1対1で会話する。

グラフィックファシリテーション：絵を使って1対多で会議する。

- ◆【ワーク】 “せん” をテーマにグラフィックレコーディングしてください。

<結果>

単線、数字の1000、1000円札、コルク栓等々、人によって描くものが異なる。

よって絵で示すことによって共通認識を持つことができる。

- ◆「絵が苦手」の本質は、「みんなと同じ」でないから恥ずかしいということ。

つまり、「うまい」「下手」ではなく「違う」だけであり、いろいろな「違い」を吸収して知識を広げることが成長の伸びしろとなる。

- ◆外国人からしたら漢字だってアートと思うように、大事なものは発想力であり、引き出しを増やすことである。

- ◆【ワーク】 「品質」/「ソフトウェア」で連想する言葉を共有してください。

<結果>

連想する言葉が他の人と異なることが多い。つまり人の頭の中は見えない、スキーマである。

- ◆「普通」「常識」は人によって大きく異なる、ということを念頭に入れて、人とコミュニケーションをとっていった方が良い。

- ◆悩み

言いたいことが伝わらない、なぜか誤解される、伝わったような、ないような・・・という悩みの原因は、「イメージ言語間変換のずれ」であり、バイアスをかけてしまうからである。

- ◆概念

左脳（言語）と右脳（絵）のバランスをとりながらコミュニケーションとるのが大切である。

4. 顔の描き方

- ◆顔を描くのは難しいという思いを払拭するための手法を紹介する。

- ◆人間の感情を表す顔は、眉、目、口の組み合わせだけで表すことができる。

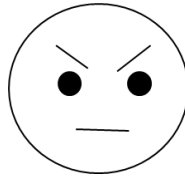
- ◆【ワーク】 「喜」「怒」「哀」「驚」を絵で表現してください。

<結果>

喜：口半開きにする



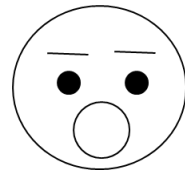
怒：眉毛を内側にたてる



哀：眉毛をねかす



驚：口が開いている



◆【ワーク】ありえない顔を描いてみてください。

<結果>

左右対称で描いている限り、あり得ない顔はなく、何かの表情になってしまう。

- ◆困り顔から笑顔などイメージの変化を表すことで意識共有がしやすくなり、ミーティングなどで使えてアイデアや発想が出やすくなる。
- ◆似顔絵はその人のワンポイントのキャラクタを作る。そして“名前”をつけてデフォルトにしてしまう。
- ◆眼鏡は眼鏡フレームの下半分だけで表現できる。
- ◆眉毛を上げ気味にする：賢そうな表情、下げ気味にする：優しそうな表示にできる。
- ◆目の下に三本線をつけることで可愛さを表現できる。

5. まとめ

- ◆グラフィックを活用することで、話し手、聞き手が気持ちよくコミュニケーションをとることができる。

質疑応答

1. 絵を描いているツールはなにか？
⇒“プロクリエイト”というツールを使用している。
2. 表情が読めない、笑っているような方の表現の仕方

⇒気持ちをグラフ状（上り気味、下がり気味）で示すことでコミュニケーションにも使える。

3. 偉い方、上司の方を絵に描いて関係が悪くならないか？

⇒ ナナメ線など危ない線をかかなければ関係悪くなることはないと思う。

キラキラ度を増やすなどもサービス精神も忘れずに。

4. 絵が得意な人など、記録する人が一人に偏ってしまうのではないか、偏ってしまってよいのか。

⇒ どう受け止めたか、どう理解したかを可視化することが目的であるため、3,4人など複数で描くほうが望ましいと考える。

5. ふざけているように思われないか

⇒ チームメンバーなど小さいグループから徐々に活動範囲を広げていく方がよい。

6. 似たような集団時の描き分け方はないか？

⇒ その人の特徴的な感情を特徴的なイラストにすると見分けがつく。あとは名前で分けてしまう。一生懸命、似顔絵を描く必要はない。

7. Windows 系のハードウェアが必要か？

⇒ ホワイトボードでも大丈夫。

8. 色使いなど工夫点はあるか？

⇒ 黒と黄色と青を使うとよい。赤は見えにくいので避けたほうがよい。

以上

以上