

ツール 50：場面の転換

このツールの目的

多様なメンバーで構成されるグループの内省、生産性、協働能力を高める。

このツールを使うタイミング

収束のフェーズで、どのアイデアがうまくいきそうかについて意思決定が必要なタイミング。ただし、他のフェーズでも有用。グループのポジティブなエネルギーや意見交換が枯渇しそうになった際に、このツールは特に役立つ。

なぜ場面の転換を提案するのか

何時間も一緒に作業することは、参加者から多くのエネルギーを奪うものだ。刺激を受け続け、ポジティブなエネルギーを維持するためには、ルーティンを打ち破り、プロセスに新味を与えてくれる手法を探すことが役立ち得る。会議の場からメンバーを連れ出し、セッティングを変え、新たな要素を持ち込むことで、「場面の転換」ツールは、気分を一新する間（ま）の力を与えてくれる。

大きな意思決定やブレイクスルーの前には特に、遠出をしたり、現地訪問や内省のための散歩をするなど、これまでと全く違うことをしてみるものが役立つ場合がある。それにより気分がリフレッシュし、決定内容の意味についてメンバーが考える時間を作ることができる。

場面の転換 – ステップ・バイ・ステップ

場面の転換の面白い事例としては、「ウォークショップ」(‘walkshop’)がある。IDSが始めたこのコンセプトは、「ワークショップを、身体を動かし屋外で行うものに変える」ことを指す。これをやってみて分かったことは、テーブルを離れ、少しの時間を使って役割や階層を調整することが、しばしば素晴らしい結果につながるということである。このツールにはさまざまなバリエーションがあるが、世界中で実証済みの手法とされている。



メンバーを屋外に連れ出し、少人数のグループで一緒に散歩や散策をさせることで、参加者は心が開放され、革新的なアイデアや突飛なアイデアを思いつくようだ。事例が示すだけでなく、科学的な研究でも、(たとえそれが屋内であっても) 歩くことで創造的思考が最大60%も高まることが示されている。これに加え、IDSのウォークショップ参加者も、美しい風景の中で歩くことでインスピレーションが高まったと語っている。

ファシリテーターが場面の転換を準備する際は、ディスカッション用の5つか6つの質問を書いたラミネート加工をしたカードを用意し、メンバーが完全に固定されているわけではない少人数グループが、決められたルートを歩くときに持っていけるようにする。一連の思考ややり取りが自然な流れで完結した際には、グループのメンバー構成を組み替え、ディスカッション用カードを交換する。

このツールを使う目的や時間の制約にもよるが、場面の転換は、通常、20分から半日程度かかる。20分間場面を転換するだけで、意思決定プロセスは劇的に向上する。

時間が許す場合は、議題となっている問題の性質や可能性についての内省を視覚化し、共有するため、半日または1日の小旅行を行うこともできる。

さらに知りたい方は：

Leach, Melissa (for Steps Centre/IDS, 2014). The Wonders of Walkshops [ブログの投稿](#)

英語原文：Stanford study finds walking improves

<http://www.apa.org/pubs/journals/releases/xlm-a0036577.pdf>