ワークショップA　10:30〜12:00

オンライン・グラフィック・ファシリテーション

玉有　朋子
徳島大学 研究・産学連携部 地域産業創生事業推進課／人と地域共創センター

１．はじめに

新型コロナウイルス感染症の影響により、徳島大学では 2020 年度前期はオンライン授業実施を余儀なくされた。筆者の担当する前期のイノベーション教育科目グラフィック・ファシリテーション入門講座も日程の半数はオンライン授業であり、今年度開催した各種ワークショップなどの対話の場も全てオンラインによるものである。

オンラインでの授業やワークショップは、日々様々な工夫が共有され、各人が試行錯誤している状況ではないかと推測するが、可視化によって対話を促進するグラフィック・ファシリテーションの考え方や技術は、オンラインでの対話の場づくりにおいても手助けとなるのではと考えられる。

そこで今回、可視化によるファシリテーション手法である「グラフィック・ファシリテーション」のオンライン上での活用法について、体験ワークショップを通じて紹介する。

２．グラフィック・ファシリテーションとは

「グラフィック・ファシリテーション」とは、コミュニケーションのために必要な情報を、構造化された文字やドローイング、図解や写真など様々な方法で可視化をし、共有することでファシリテーションの効果をより高めるための手法である。

加藤文俊は著書の中で、コミュニケーションの「場」には「空間」「時間」「情報」の三つの側面があるとし、「「場づくり」とは、これらの三つの側面から特徴づけられるコミュニケーション過程に自覚的、積極的に関わりながら、臨機応変に働きかけ、より良いコミュニケーションの実現を追求する行動だと言えるだろう」[1]と述べている。

グラフィック・ファシリテーションでは、ファシリテーターやグラフィッカーが対話の内容を可視化する、参加者がグループで話しながら描くなど、スタイルは様々だが、可視化により理解を深め、思考の発散を促し、方向性などの軸を決めて収束するというように「情報」のマネージメントにより対話の場づくりを行うのが一般的である。

また、グラフィック・ファシリテーションでは、議論に意識を集中させるために、図 1 のように、参加者が議論を可視化しているものを向いて座る配置で会議等を行うことがある。オンラインでの会議では、画面を共有し、同じものを見ながら議論をすることで自然とグラフィックファシリテーションの配置と似た状態になっている（図 2)。

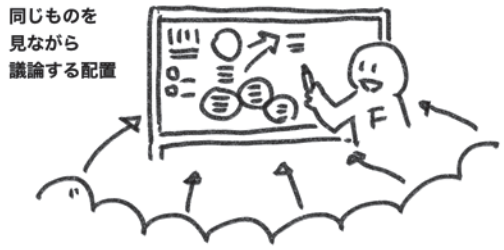

図 1．グラフィック・ファシリテーションの配置

図 2．オンラインでの情報共有

オンライン上の対話の場においては、同じ空間に参加者がいる状況を再現することは難しいが、情報マネージメントを強化することでその欠点を補うことができるのではと考えている。

３．グラフィック・ファシリテーションを活用した、オンラインワークショップの概要

オンラインの授業やワークショップなどで実際に取り入れている情報マネージメント方法は以下の通りである。

①「喋る人以外はミュート」、「カメラ画像はオンにしておく」など、話しやすい場にするために参加者に協力してほしいことの「オンライン講座のお約束事」を最初に共有する

②積極的な参加を促すためにオンライン付箋ツールや、Googleスライドなど、共同作業するためのウェブツールを使用する

③ワーク前後に進め方の詳細をスライド共有で明確に伝え、迷わず行動できるようにする

④図解やドローイングにより対話を可視化する

また、可視化ではないが、オンライン会議ツールであるzoomの「ブレイクアウトルーム」という少人数に分かれて話すことができる機能を活用し、グループワークを行うことで、話しやすい場づくりをしている。

４．可視化によるファシリテーションを授業やワークショップで取り入れてみて

授業アンケートの中には「役割や時間が決まっていたので、ストーリーテリングがやりやすかった。」という、明確な時間・情報のマネージメントがオンラインでの活動を助けていると思われる意見があった。その他に「全員の表情や動きが分かりやすく感じた。画面に複数の人の顔を同時に見ることができるのは良いことだと感じた。」といった、オンライン特有の利点をあげる学生が多かった。一方、利点を感じつつも「一方通行のコミュニケーションのように感じた。実際に会って話した方がより人の感情が色濃く感じられる気がした。」という意見もあり、今後の課題である。

対話の可視化では、少人数のグループになり「新型コロナウイルス感染症により、自分自身の生活でどんな変化があったか?」という問いから１人ずつ話をする「ストーリーテリング」を行った。その後、グループで話し合った内容を図解し、共有することでお互いの理解を深めた。（図３）

「話している最中は、時系列や場所が前後して分かりにくい説明になってしまったが、実際に図にしてみることで、関係性がパッと目に入るようになって、とても分かりやすくなった」「図解してみて、話を俯瞰してみることで印象的な部分と結末しか頭になかったことがわかった」という気づきにつながったという意見が多くみられた。

「描いた図を共有する際に、見えづらかった」という意見もあり、Google スライド等を使い共有をする予定であったが、対面授業再開により今回は授業では導入せずに終わった。

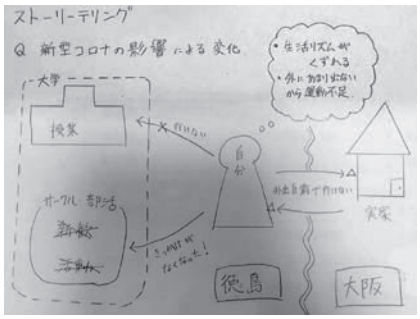

図 3. ストーリーテリングの図解例

５．グラフィック・ファシリテーション の課題と今後の展望

対面授業になってから「画面越しよりも先生や他の学生の雰囲気が伝わってきて、程よい緊張感があった」「オンラインよりやる気が出る」という意見があり、同じ空間にいないことによって生じる課題がまだ多くあることがわかった。今後、いかにファシリテーションやオンラインツールで補っていくかが課題と言える反面、可視化によりオンライン上での対話の場づくりの可能性も見えてきた。

今回のワークショップによってより多くの方々がグラフィック・ファシリテーションを体験し、その利活用が進むことを期待するとともに、今後も可視化によるオンラインでの対話の場づくりの可能性を探究していきたい。

６．参考文献

１）加藤文俊．2016.「会議のマネジメント」. 中公新書 , p39〜40.