

視覚シート(表)

要回収

このシートは会議終了後に回収させていただきます。

6観点カード

ヒト



ターゲット、能力、
立場・役割、
ステークホルダー

モノ



製品、素材、ツール、
構成要素、機能、
ソリューション

プロセス



ヒト・モノの動き、
金・情報の流れ、
行動・動作、相互作用

環境



場・空間、時間、
風土、状況、
コミュニティ

意味・価値



知識、情報、
思考、価値観、
ビジョン、強み

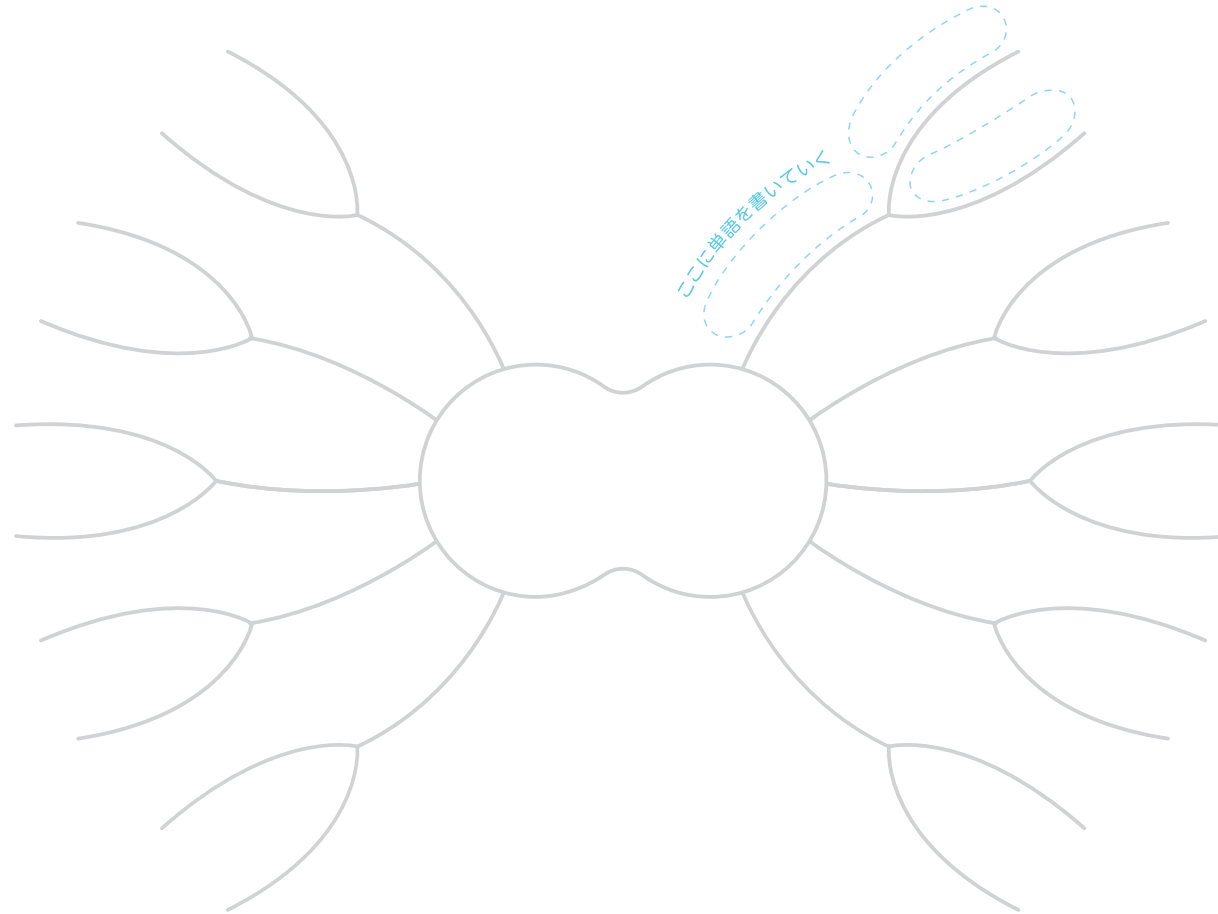
五感



見える、
聞こえる、
感じる、感情

キーワード記入欄

©Rikie Ishii/アイデアプラント



部署

名前

キーワード
記入欄
作文

Blank area for writing keywords and text, with horizontal dashed lines for structure.

いまなぜ「視覚会議BASIC」なのか？

あなたの組織に視覚会議BASICが必要なワケ

答えがない「やっかいな問題」に直面していませんか

世の中は3種類の問題があります。これまで取り組んできた問題のほとんどは「**単純な問題**」「**複雑な問題**」ではなかったでしょうか。これらは一見すると難しそうでも、誰もが納得する正解が存在したので、時間をかければ解決方法

が見いだせました。しかし、「**答えがない時代**」といわれる21世紀に急増しているのが、そもそも正解が存在しない「**やっかいな問題**」です。いまあなたの組織が直面しているのも、この「**やっかいな問題**」ではないでしょうか。

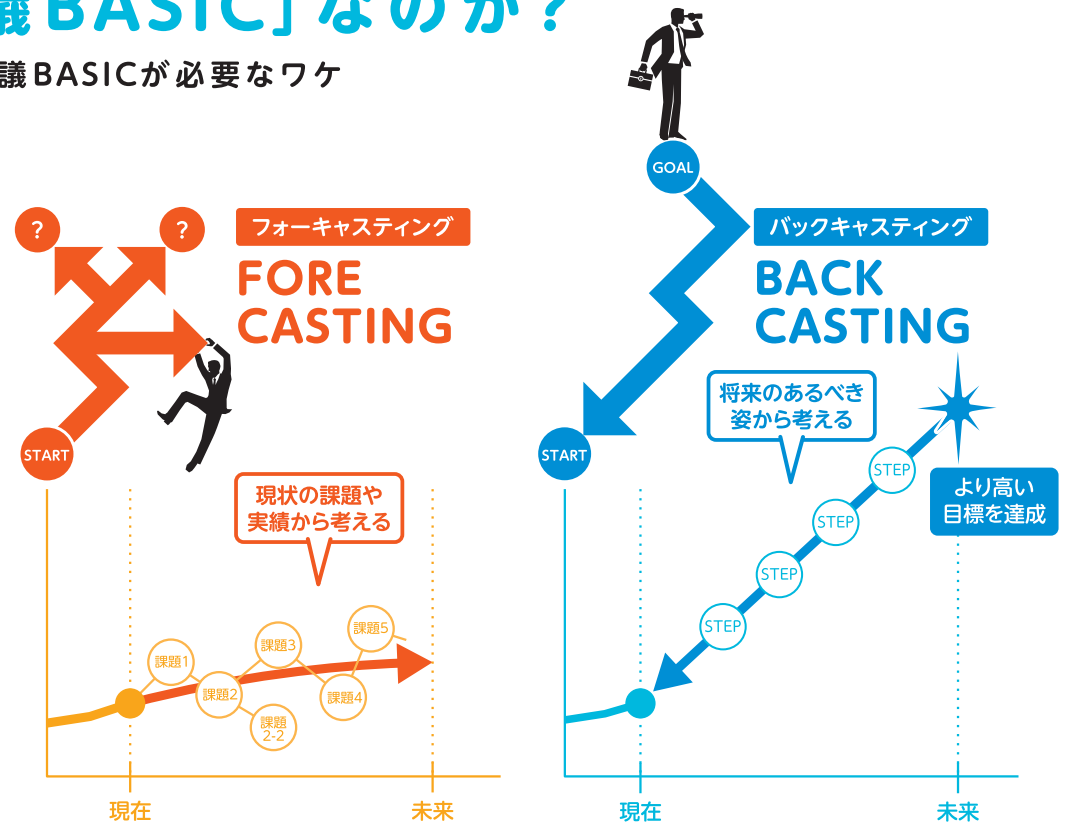
問題の種類と特徴

問題の種類	アウトプット	ありたい姿・あるべき姿	課題・論点	ソリューション
単純な問題 <small>例) 会議の結果を共有したい</small>	◎	正解がある	◎ 比較的容易に整理できる	◎ 明らかな解決方法があり、マニュアル化できる
複雑な問題 <small>例) 会議の生産性を高めたい</small>	◎	正解がある	○ 複雑でも十分整理できる	△ 時間をかければ正解を見出すことができる
やっかいな問題 <small>例) 変革の時代における会議運営のあるべき姿とは？</small>	?	そもそも正解が存在しない	? ゼロから考える必要がある	? リーン型で解く必要がある

答えがないからこそ未来を考えることから始めよう

問題解決の手法には、先に課題や論点を定義し、その解決策を実行する**フォーカスティング**と、あるべき姿を定義し、その実現手段を逆算して考える**バックカスティング**という、2つのアプローチ方法があります。フォーカスティングが向くケースもありますが、現代を象徴する「やっかいな問題」はバックカスティングでなければ解けません。問題の背景が複雑なので、目の前の課題から解こうとすると、誰かが不利益を被ったり、別の問題が起こったり、矛盾やトレードオフが生じます。やっかいな

問題にはそもそも全員が正しいと思う答えが存在しないのです。そこでまずは、**あるべき姿・ありたい姿を定義**します。目指すゴールを合意した上で、課題や論点を洗い出し、それを解決するソリューションを考えていきます。バックカスティングは初めに理想の姿を考えるため、フォーカスティングよりも高い目標を達成できる可能性があります。現在の延長線上で物事を考えていても、新しい世界は開けません。一見すると無謀とも思える高い志を掲げるからこそ、イノベーションが起こり得るのです。



わずか50分間で全員納得の答えを作り出せる

バックカスティングで最初に行う「**あるべき姿・ありたい姿の定義**」は視覚会議BASICが最も得意とするところです。一般的な会議ではこのような正解がない問いを扱うことが難しく、通常以上に意見が紛糾したり、発言者が偏って納得感が得にくかったり、うまくまとまらないものです。視覚会議BASICは未知のテーマや方針が定まっていない課題、何が問題なのかも定義されていない問題に対して、

論点を明確化しながら、ゴールを作ることができます。しかも、所要時間は**わずか50分間**。**参加者全員で合意形成**するので、次の行動につながることも大きな特徴です。答えのない時代に生じる「やっかいな問題」に対して、バックカスティングでアプローチするために、メンバーが集まって視覚会議BASICで「あるべき姿」を定義する—これが共創や協業、価値創造の第一歩になるのです。

もっと詳しく知りたい方はこちら ▶ <http://shikaku-kaigi.jp/>