

不安を緩和する—ロードマップとプロセスのみえる化（2）

オブジェクトモデリングスペシャリスト
土屋 正人
 Masato Tsuchiya

Vol.71 で往年の TV ドラマ「スパイ大作戦(原題: MISSION:IMPOSSIBLE)」を取り上げ、このドラマが、

- 視聴者が作戦の全体像をつかむことができないまま作戦が開始される
- 作戦遂行中は、ひたすら作業過程が示される
- 視聴者は「何が起きているのか」分からない状態に置かれる
- このことによって、不安感、緊張感からサスペンスが高まる
- 結果より「プロセスを見せる」ことを重視した作品であり、不安の源泉が「何が起きているのか」「今どこにいるのか」「なぜやるのか」が不明な点にあるという分析をしました。そして、ロードマップを描くことを通して、これら不安の源泉を取り除くことを提案しました。そこで示したロードマップを再掲します(図1)。

今回は、ロードマップに示されたフェーズの詳細化について取り上げたいと思います

◆フェーズと目標

ゴールにたどり着くまでのルートはいくつもあるでしょう。また、途中でルート変更が必要になることもあるでしょうが、その時点で見直して行きます。図1ではルートをたどるフェーズを表記しています

が、それぞれのフェーズに対して目標を設定します。

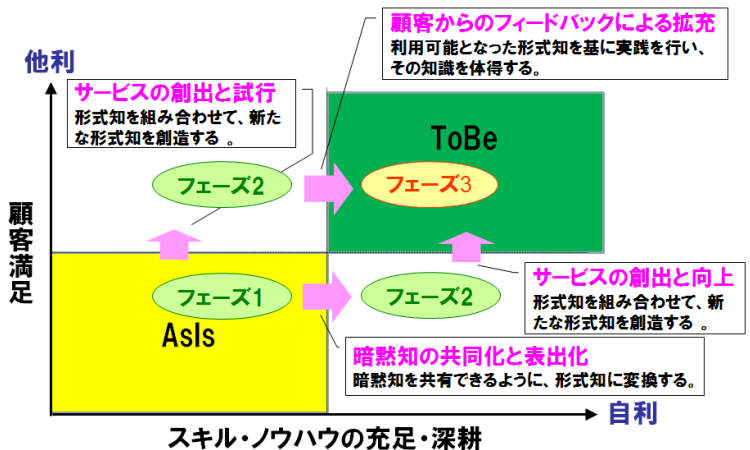


図1 ロードマップ例

例えば、次のような絵にすることができます(図2)。ラフなものですが、図1ではゴールへの複数のルートを示していたのに対して、スパンで示すようにしてみました。

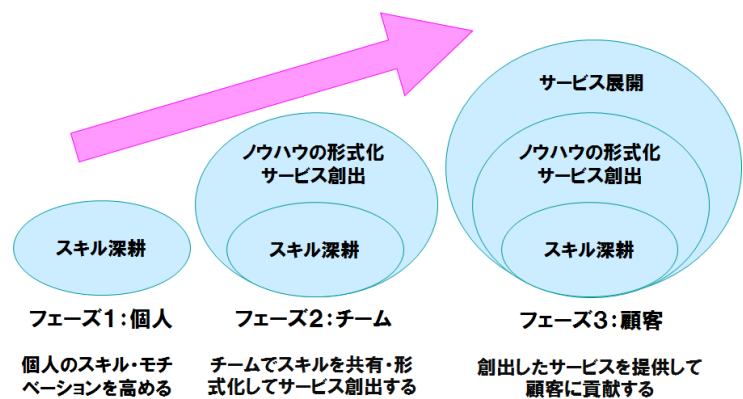


図2 フェーズと目標

◆ステップと手段

フェーズ2と3を、さらに詳細化していきます。それぞれ4つのステップで構成するようにしてみました(図3、図4)。

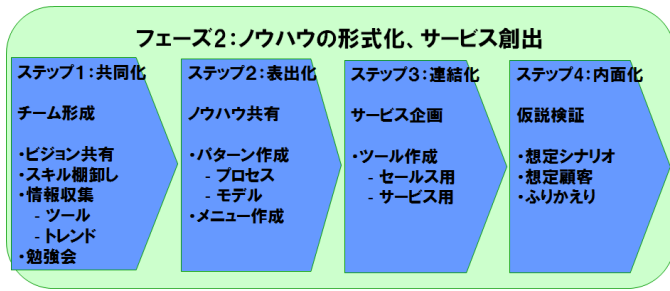


図 3 フェーズ 2 のステップ

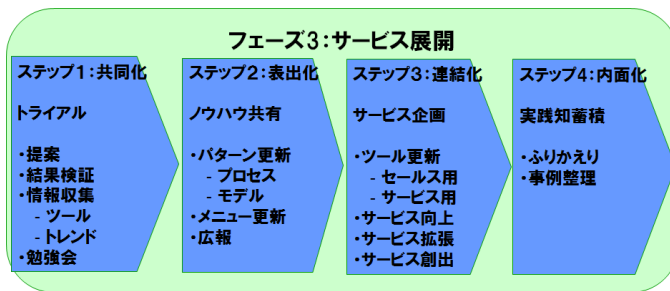


図 4 フェーズ 3 のステップ

個々のステップには、「チーム形成」「ノウハウ共有」といったステップ目標と、それを達成するための手段を書いています。個々の手段には、誰がいつ（いつまでに）やるのかを明記しておきます。この4つのステップは、SECI（セキ）モデルを参照モデルとして使っています。

◆SECI モデル

SECI モデルは野中郁次郎氏が『知識創造企業』の中で提唱されたもので、「知識には暗黙知と形式知の2つがあり、それを個人・集団・組織の間で、相互に絶え間なく変換・移転することによって新たな知識が創造されると考える。こうした暗黙知と形式知の交換と知識移転のプロセスを示すもの」（ITmedia エンタープライズ:情報システム用語事典より）というもので、

知識創造が次の4つのプロセスのスパイラルから成るとしています（図5）。

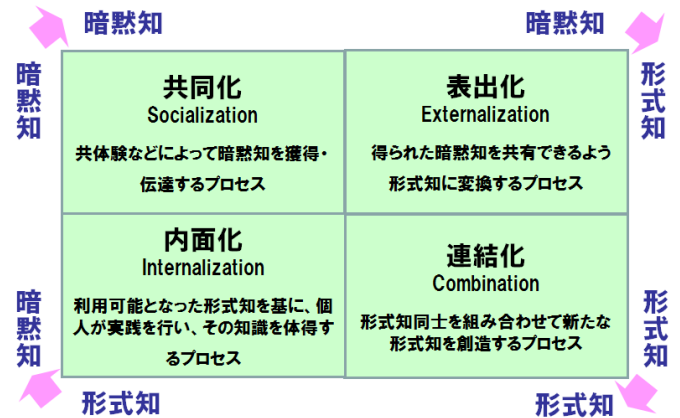


図 5 SECI モデル

PDCA（Plan Do Check Action）サイクルで、計画は立てたが後が機能しない、ということがあります。計画は形式知であるため、その前段として個人の暗黙知をチームで共感・共振・共鳴することが必要なのだと思います。ロードマップにしてもプロセスにしても、描いただけ、すなわち可視化しただけでは何も変化しません。まずは思いを共有し、可視化する。可視化されたものからアクションが触発されてこそ、「みえる化」といえるでしょう。

◆終わりに—MISSION:IMPOSSIBLE に何が起きたのか

「スパイ大作戦」は、1980年代後半にリバイバルされました。ツールは進化し展開はスピーディになりましたが、「何が起きているのか」分からない不安感や緊張感は薄れました。90年代に映画化されたものは、「プロセスを見せる」ことから大きく外れ、アクション中心のヒーロー物語になりました。フィクションの世界の話です。TV ドラマと映画は別物として楽しめばよいでしょう。 **夢を。**

GSletterNeo Vol. 72
 2014年7月20日発行
 発行者 ●株式会社 SRA 先端技術研究所
 編集者 ●土屋正人

バックナンバーを公開しています ●<http://www.sra.co.jp/gsletter>
 ご感想・お問い合わせはこちらへお願いします ●gsneo@sra.co.jp