

大阪市立大学共生社会研究会 定例交流会

ファシリテーション・グラフィック

薮田雪子

©2025 YUKIKO YABUTA

1

話題提供の目的

ファシリテーション・グラフィックという手法は、話し合いを公平かつ円滑に進めることができる。

- ・ 少数意見
- ・ 声の小さい人
- ・ 障害を持つ様々な人
- ・ 立場の違い 等

会議や話し合いで不利な立場に立たされがちな人の意見を可視化することによって、対等な立場かつ参加者全員で考え結論を作り上げていくことができる。

©2025 YUKIKO YABUTA

2

ファシリテーショングラフィックとは

参加者は、模造紙、ホワイトボード等を見ながら話し合い、
グラフィッカーは、話の内容を、
話し合いと同時進行で
要約して書き
時には図にあらわしたり
イラストを加える事によって
話し合いを促進する。

なぜ、話し合いが促進されるのか

見えない「言葉」を
見える「言葉」にすることによって、
自分たちが何を話しているのか、
また、話せていないのか、
この話し合いはどこに向かっているのかを
「参加者全員」で確認しながら進行し
理解するから

会議でありがちなこと

- 話しているうちに最初に何を話していたのか忘れてしまう。
- 個人的な感情に流されてしまいがちで、本当は何が大切なのかを見失ってしまう。
- 自分視点でしかものを見られず、俯瞰的視点で見ることができない。
- 自分が考えたり話したりしている時に、人の話は聞けない。
- わかりにくい意見は拒否してしまう。

©2025 YUKIKO YABUTA

5

会議でありがちなことを解決

- 忘れてしまう。→意見はいつも見ることができる。
- 本当は何が大切なのかを見失ってしまう。→目的が書いてあるので見て確認する。
- 自分視点でしかものを見られない。→どのような意見も同じ大きさに書いてあるので、自分の意見が全てでは無いことを目で確認できる。
- 人の話が聞けない。→意見を聞くのではなく読むことで内容に集中できる。
- わかりにくい意見→グラフィッカーがわかりやすく要約しているので意見を拒否しない。

©2025 YUKIKO YABUTA

6

ファシリテーション・グラフィックの効果

- 発言者と発言が切り離されて、意見だけを聞くことができるようになる。
- 他人の意見に触発されて新しい意見が浮かぶ。
- 自分の意見を書き留めてあることで、繰り返して発言したり大声を出すことがなくなる。
- 全体の構造が見えてくることで、ゴールを意識することができるようになる。
- 図を使うことで整理することが容易になる。
- イラストで場の雰囲気伝えることができる。

©2025 YUKIKO YABUTA

7

本当に人の話を聞くことができますか (確認ゲーム)

- 1 【話し手】は【聞き手】に対して2分間話してください。
- 2 【聞き手】は、うなずきや相槌などはOKですが、自分の話をしたり、長々と質問をすることは控えてください。
【話し手】が言葉に詰まったりした時には、我慢して待ってください。
- 3 時間になったら合図をしますので、話をやめてください。
- 4 【聞き手】は、聞いた話の内容を「あなたのお話は、このような内容でしたか？」と、1分間にまとめて
【話し手】に話してください。

©2025 YUKIKO YABUTA

8

聞けたか聞けていないかは相手に聞く

【話し手】は【聞き手】の話が
 「そのとおり！」と思った時だけ○を出して下さい。
少しでも「違う」と思った時は、必ず×を出して下さい。
 どこが×だったのかを、【聞き手】に話して下さい。
 100%合っている時は、「聞いてもらった時の気持ち」を、話してください。

グラフィッカー傾聴のお約束

- ① グラフィッカーは話し手に「こんな内容ですね」と必ず確認する
- ② 抽象的な発言を具体的に、横道にそれた発言を元に戻すための質問をする。
- ③ 省略・歪曲・一般化している話について、「もう少し詳しく聞かせてください。」「それは、もしかして○○のことですか？」「あなたの体験を教えてください。」などの質問をして、話の内容をつかみとる。

グラフィックのお約束

- ①発言者の名前は書かない。
- ②全ての意見を同じ大ききさで書く。
- ③参加者の中には視覚弱者等もいることを忘れず、字の大きさ、太さなどを最初に確認する。
- ④線を引く色をつけるなど強調するところは全員の同意を求める。
- ⑤難しい漢字は使わない。
- ⑥脱線している発言も取り敢えず拾う。

なぜ要約するのか

ファシリテーション・グラフィックには、要約力が必要です。

会議や話し合いでは、様々なことが話される。

その中で、重要な発言とそうでもないもの、脇道に逸れている発言、今は必要なさそうだが気になる発言なども聞き取って、書いていく必要がある。

一度に見る面積は限度があり、発言を要約しながら書いていかなければ書く場所がなくなる。

また、発言をそのまま書いても意味がわからない場合が多く、質問を重ねながらわかりやすく端的に書く必要がある。

グラフィッカーはプロセスを見つめる

- 会議の全体を俯瞰する力がないと、発言に振り回されることになり、会議の促進どころではなくなる。
- 議題、出席者メンバー、会議の目的、今日の目標などを常に頭に入れて、発言を聞く。
- 話し合いのプロセスを意識する。

意見を聞いてもらって初めて話し合い

「話したい」「自分の意見を聞いてもらいたい」

「聞いてもらえなければ話さない」「結局はいつも同じ人の意見で決まる」「多数決でいいじゃない」「一生懸命考えてきたんだから自分の意見で決めてほしい」・・・

多様性が尊重される話し合いは、そんなみんなの気持ちを尊重する話し合いでもある。

全員の気持ちを尊重しながら、この場のメンバーでないと生まれない結論を作り上げる。

ファシリテーション・グラフィックは話し合いをすることで関係性を促進するスキル