

デビルズアドボケイトが話し合いの納得度に与える影響

星野 利夫¹・市川 裕二²・河村 学³・島田 聖子⁴

概要: デビルズアドボケイト(以下 DA)とは、コンテンツに介入する役割であり、常に反対意見を唱える存在である。本稿では、日本ファシリテーション協会⁵ (以下 FAJ)の調査研究事業である FAJ 中部支部 2017 年 6 月度定例会「デビルズアドボケイトとファシリテータ」(以下 本定例会)の結果を基に、DA が話し合いの納得度に与える影響を述べる。

キーワード: ファシリテーション, ファシリテータ, デビルズアドボケイト

第 1 章 はじめに

本章では、研究の動機(1.1)、問題提起(1.2)、仮説(1.3)、研究の目的(1.4)について述べる。

1.1 研究の動機

話し合いのプロセスに介入することにより話し合いを促進しようとする役割をファシリテータ(以下 F)と呼ぶ。F は話し合いのコンテンツに介入することは無い。コンテンツへ介入する必要が生じた場合、F は、一旦 F を降り、話し合いの場の一参加者として発言するか、参加者に対しコンテンツを提案する。

DA とはコンテンツへ介入する役割である。ある意見に反論したり、少数意見を擁護したりすることにより、話し合いの促進を狙う。これは従来のファシリテーションの考え方と一致しない。なぜならば、反論と否定は区別が難しく、また、否定されたと感じた発言者はその後、積極的に話し合いの場に加わることが難しくなる場合があるためである。また、反論した者も、反論しているうちに感情が昂ぶり、相手を誹謗中傷することもある。結果、話し合いが停止したり、後退したりすることがある。このようにコンテンツへの介入は話し合いに悪影響を与えると

考えられている。このような悪影響を防ぐために、ファシリテーションでは「人と事を区別すること」を重要視する。「人と事を区別すること」や「否定禁止」をグラドルールとして掲げる F もいる。

コンテンツへの介入が話し合いに悪影響を与えるというのは本当なのだろうか。話し合いの促進を目的とするのであれば、必要に応じてコンテンツへ介入する役割が存在しても良いのではないだろうか。

DA によるコンテンツへの介入を前向きに捉えた場合、どのようにすれば話し合いへの悪影響を防ぎ、話し合いを促進できるか。ファシリテーションを活用すれば、DA が自らの役割を全うしたとしても、F のプロセスへの介入により、話し合いは促進するのではないだろうか。そのためには、DA と F の間に何らかの信頼関係は必要と考える。DA と F がタッグを組んで話し合いの促進という一つの目的に向かうのであれば、取り入れるべきファシリテーションがあると考えられる。

DA と F の両者が話し合いを促進するのであれば、どのようなファシリテーションを取り入れれば良いのだろうか。或いは、コンテンツへの介入は禁じ手なのだろうか。F は果たして本当に DA のコンテンツ介入に耐えられるのか。耐えられないとすればそれは何故か。耐えられるとすればどのような知識、技能、資質を持っていれば良いのだろうか。誰もが

耐えられるようにするためには、どのようなファシリテーションがあれば良いか。それらを明らかにしたい。というのが本研究の動機である。

1.2 問題提起

話し合いの場における以下の問題(1a),(1b)は、Fによるプロセスへの介入だけでは解決が難しいことがある。

(1a) 検討不足と集団浅慮

(1b) 同調圧力

理由を以下に述べる。

(1a)の解決が難しい理由:

(1a)に気付くためには、F自身がコンテンツに詳しい必要があるため。Fがコンテンツに詳しい場合においても、Fはコンテンツへの介入は避けるべきであるため、直接指摘できない。

(1b)の解決が難しい理由:

Fも(1b)同調圧力にさらされていることがあるため。具体例として、「時間内に意見をまとめなければならない」、「(企業の話し合いでは)上役の意見に配慮しなければならない」がある。

Fはプロセスへの介入により参加者が発言しやすいような安心安全な場を維持したり、十分に意見を発散させたり、話し合いの場に参加している全員が納得できる合意に導いたりすることに意識を集中する。Fは更に、時間配分に注意しながら、話し合いの見える化をも実施することがある。このような中で、コンテンツの内容を理解、把握し、検討不足や手段浅慮や同調圧力の疑いがある場合、それをプロセスへの介入を通して場に投げかけることは、Fにとって難しいことであると考え。(1c)

問題(1a), (1b), (1c)の解消は、今後ファシリテーションの普及、啓発のために重要なことであると考え。

1.3 仮説

本稿が主張する仮説を以下に述べる。

DAの役割、即ちコンテンツに介入する役割は、以下の点において有用性が高いと考える。

(2a) Fとの役割分担の点において

(2b) コンテンツへの直接的な指摘において

(2a)のFとの役割分担とは:

DAが存在することにより、プロセスへの介入とコンテンツへの介入という役割分担が明確になる。結果、Fはプロセスへの介入という役割に集中できるようになると考える。即ちFは、安心安全な場の維持、十分な意見の発散、全員が納得できるような合意に導くことに集中できるようになると考える。

(2b)のコンテンツへの直接的な指摘とは:

DAが存在することにより、検討不足や集団浅慮や同調圧力に対し、DAによるコンテンツへの介入により直接的な指摘が可能となり、話し合いをより活性化できると考える。また、話し合い活性化の結果、より納得度の高い合意になると考える。

1.4 研究の目的

DAという役割は話し合いを促進するのか、もし、促進するとすればどのようなファシリテーションによってその促進の度合いが高まるのか。或いは、DAのコンテンツへの介入は禁じ手なのか。これらを明らかにすることが本研究の目的である。

第2章 本稿を読む上での予備知識

本章では、本稿で使用する用語を定義する。文献にある定義を使う場合は引用先を明示する。略号を使用する場合は()の中に略号を示す。

ファシリテータ(F):

「ファシリテーターとは、プロセスに働きかける(介入する)ことを通して、グループの目標をメンバー

の相互作用により共有し、その目標を達成することとメンバー間の信頼感や一体化を促進する働き(ファシリテーション)をする」津村(2012)

デビルズアドボケート(DA):

Fはプロセスに介入する役割である一方でコンテンツに介入する役割を DA と呼ぶ。

プロセス:

話し合いの場におけるプロセスとは、話し合いの進め方、グラドルール、話し合いに参加している人たちの感情の動き、などを指す。

コンテンツ:

話し合いの場におけるコンテンツとは、話し合っている内容そのものを指す。

KPT:

フレームワークの一つ。Keep (継続点), Problem (問題点), Try (次やってみようこと)の頭文字をとって KPT(ケーピーティー, ケプト)と呼ぶ。チーム活動におけるふり返りや分かち合いで使用することが多い。

第3章 予行実験

本章では、本定例会に備え実施した予行実験について述べる。予行実験の概要(3.1)、DA の説明(3.2)、議論ワーク(3.3)、ふり返りシートとアンケート(3.4)、改善案の取り入れ(3.5)、予行実験の実施(3.6)、予行実験の結果(3.7)について述べる。

3.1 予行実験の概要, 目的, タイムテーブル

予行実験の概要:

FAJ において DA をテーマとする定例会は前例が無く、不安要素が多い。この不安要素を低減するために協力者を募り予行実験を実施した。予行実験では、DA の有用性の確認よりも、本実験方法

が十分機能することの確認に重点を置く。予行実験で得た改善案や教訓を実験(本番)に反映する。

予行実験の目的:

予行実験の目的は以下の通り。

(3a) テーマ「デビルズアドボケートとファシリテータ」のスタッフ(以下スタッフ)が少しでもより良いものを本番で提供すること。

(3b) 本番の進行を円滑にするため、実験中にどのような現象が発生するのか観察し、事前把握すること。

(3c) ワーク内容、時間配分に問題が無いか、確認すること。

(3d) スタッフ 4 名のうち 3 名がテーマ提供未経験のため、本番の感覚を掴むこと。

予行実験のタイムテーブル:

予行実験のタイムテーブルを示す。詳細は[付録 7.]参照。

表 1 予行実験のタイムテーブル

概要	内容	想定 終了時刻	実際 終了時刻
スタート		13:00	13:00
オープニング	本定例会の紹介	13:05	13:10
	四象限自己紹介	13:20	13:22
議論ワーク1 (DA 無し) (3.3 参照)	指図書配布	13:25	13:28
	テーマ「高校の制服廃止」	13:45	13:52
	ふり返りシート記入(3.4 参照)	13:50	13:58
	テーブル内でシェア	14:00	14:08
DA の説明 (3.2 参照)	DA の説明	14:20	14:23
休憩		14:35	14:35
議論ワーク1 (DA 有り) (3.3 参照)	DA 選定	14:40	14:42
	テーマ「高校の制服廃止」	14:55	14:59
	ふり返りシート記入(3.4 参照)	15:00	15:05
	テーブル内でシェア	15:10	15:15
	全体でシェア	15:25	15:30
	全体で改善「DA をよりよいものに」 (3.4 参照)	15:40	15:50
議論ワーク2 (DA 有り) (3.3 参照)	指図書配布	15:42	15:55
	DA 選定	15:45	実施せず*
	テーマ「鉄道の優先席」	16:10	16:21
休憩	DA 選定	16:25	実施せず*
議論ワーク2 (DA 有り) (3.3 参照)	ふり返りシート記入(3.4 参照)	16:30	16:25
	テーブル内でシェア	16:40	16:40
	全体でシェア	16:55	記録なし
	全体で改善「DA をよりよいものに」 (3.4 参照)	17:10	17:25
アンケート記入 (3.4 参照)	アンケート記入	17:25	17:35
クロージング	クロージング	17:30	17:45

3.2 DA の説明

予行実験参加者に DA の役割を担ってもらうため、スタッフは参加者に対し DA に関する以下の事柄について説明する。

DA とは:

会議の生産性を上げるための「役割」のひとつ。
同調圧力がかかりやすい環境下で意図的に反論を投げかけ議論の質を担保する使命をもつ。

F と DA 役割の違い:

F はプロセスへ介入する。これに対し、DA はコンテンツに介入する。
F は中立である。これに対し、DA は少数派に肩入れする。
F は円満な合意形成を目指す。これに対し、DA は合意形成直前にちやぶ台を返すことがある。

DA のルール:

建設的に批判をすること。
人ではなく意見を批判すること。
参加者へのリスペクトを持って批判すること。
安易にまとめず、さらに批判できないことがないか考え続けること。
意図的にKY(空気読まない)で批判すること。

3.3 議論ワーク

合意形成の結果の納得度を計測するため、議論テーマ[付録 4.]を用意し、以下の流れのアクティビティ(以下議論ワーク)を実施する。スタッフは、参加者に対し、議論ワークの流れ、時間配分、ゴールを説明する。参加者は 5 名から 6 名ずつに分かれ、議論ワークに臨む。

議論ワークの流れ:

参加者は、参加者の中からテーブルファシリテータ(以下 TF)を決める。
参加者は議論テーマに対して議論する。
議論後、参加者はふり返しシート(3.4 参照)を記入する。
違和感を感じた参加者がいれば、スタッフはその違和感を集める。
参加者は、その違和感を解消するための改善案を議論する。

全ての議論終了後、参加者はアンケート(3.4 参照)を記入する。

議論ワークのゴール:

賛成か反対のどちらかに決めること。なお、多数決は禁止である。全員の合意により決めること。

3.4 ふり返しシートとアンケート

議論ワークにおいて参加者が感じたこと、議論ワークの改善案、合意形成の結果の納得度を集めるため、参加者はふり返しシートに記入し、アンケートに回答する。

本研究の目的は、1.3 で述べた仮説を確認することである。仮説の確認のため、ふり返しシートにて合意形成の結果の納得度を計測した。

ふり返しシート:

[付録 5.]参照。DA が存在することによる「合意形成の結果の納得度」の違いは、参加者が評価する。この評価を容易にするため、議論ワークの合意形成直前まで、DA 無しで話し合いを進めてもらう。合意形成直前で議論ワークを停止し、DA を説明し、DA 役の人を決め、話し合いを再開する。このことにより、DA 有りの場合と、DA 無しの場合を比較できるようになり、評価が容易になると考える。ふり返しシートの設問は KPT を参考にし、納得度を計測するための 5 段階評価(リッカード尺度)を追加する。

・ワーク 1,2 共通

「あなたは何をしましたか？」
KPT の K に相当「よかった点」
KPT の P に相当「やりにくかった点」
KPT の T に相当「F や DA の関わり方についてどんなことにトライしたい？」

・ワーク 1 のみ

ハラオチメータ:
「DA がいなかった場合に比べて納得度に違いはあると思いますか？」
(下がった<や下がった<同じくやや上がった<上がった の 5 段階評価に 分からないを加える)

・ワーク 2 のみ

ハラオチメータ: 「会議の納得度は、前回と比較して変化しましたか？」 (下がったくやや下がったく同じくやや上がったく上がった の 5 段階評価に 分からないを加える)

アンケート:

アンケート[付録 6.]の設問は以下の通り.

設問 1. DA を取り入れた話し合いを体験して、あなたはファシリテーション型話し合いでの DA の有用性について、どのように感じましたか？(三択) ア 有用性をとても感じた。今後もぜひ、DA を取り入れてみたい。 イ 有用性を感じた。DA を場面によって取り入れてみたい。 ウ 有用性を感じなかった。DA を取り入れたくない。
設問 2. 振り返りコメント(自由記述)
設問 3. ちらし[付録 1.][付録 2.]について (本稿とは直接関係無い設問であるため詳細は割愛)

3.5 改善案の取り入れ

DA の有用性を高めるファシリテーションが存在するならば、それを議論ワークに取り入れたい。このため、議論ワークを 2 回実施する。

3.6 予行実験の実施

日時:2017 年 5 月 14 日 13:00~17:45
場所:刈谷中央生涯学習センタ 406 研修室
参加者数:7 名(FAJ 会員 7 名)

タイムテーブル:

表 1 のタイムテーブルを使用する。[付録 7.]参照。

3.7 予行実験の結果

予行実験の結果、以下の改善案を得た。

議論ワーク 1 の全体で改善「DA をよりよいものに」の結果:

(4a) DA タイムを設ける。TF が促す。 (4b) もう一度 DA 説明がほしい、または、デモンストレーションがあるとよい。
--

議論ワーク 2 の全体で改善「DA をよりよいものに」の結果:

(4c) DA タイムを設ける。F が促す。(継続) (4d) DA 発動タイミングは議論が収束しかけた時がよさそうだ。 (4e) TF に対してのふり返りも必要。 (4f) 分担決め、作戦タイム、議論ワークをしっかり区切って行う。

なお、(4a)は予行実験の 2 回目の議論ワークで採用した。(4b)から(4f)は、実験(本番)で採用した。

第 4 章 実験

本章では、本定例会で実施した実験について述べる。実験方法の見直し(4.1)、実験の実施(4.2)、実験の結果(4.3)について述べる。

実験の概要:

予行実験の実験方法を基に、予行実験で得た改善案や教訓を反映し、DA の有用性を確認する。

実験の目的:

DA の有用性を確認すること。

4.1 実験方法の見直し

採用した改善案:

以下の改善案を採用した。

TF の判断で、DA 召喚および、DA 被いができる。

予行実験で得た教訓:

時間的な余裕が少なく、参加者から「疲れた」との声があった。このため、実験(本番)では DA 無しの議論ワークを省略した。このことにより、参加者が

DA無しとDA有りの違いを評価しにくくなる懸念があるが、DA 無しの場合の議論を想像することはそれほど難しくないと考える。よって、影響は少ないと判断した。

4.2 実験の実施

日時:2017年6月17日 13:00~17:30

場所:名城大学ナゴヤドームキャンパス 社会連携ゾーン shake

参加者数:15名(FAJ会員14名,非会員1名)

タイムテーブル:

表2 実験(本番)タイムテーブル

概要	内容	想定終了時刻	実際終了時刻
スタート		13:00	記録なし
オープニング	はじめの挨拶	13:05	記録なし
	本定例会の紹介	13:10	記録なし
	四象限自己紹介	13:25	記録なし
説明	DAの説明	13:45	記録なし
	DA練習タイム	13:50	記録なし
議論ワーク1 (DA有り)	指図書配布		
	DA選定		
	DA&F 作戦タイム	13:55	記録なし
	テーマ「今夏の家族旅行の行き先」	14:20	記録なし
	ふり返しシート記入	14:25	記録なし
休憩		14:40	記録なし
議論ワーク1 (DA有り)	テーブル内でシェア	14:50	記録なし
	全体でシェア	15:10	記録なし
	全体で改善「DAをよりよいものに」	15:25	記録なし
議論ワーク2 (DA有り)	DAの説明+改善案,指図書配布	15:35	記録なし
	DA選定,作戦タイム	15:40	記録なし
	テーマ「鉄道の優先席」	16:05	記録なし
	ふり返しシート記入	16:10	記録なし
休憩		16:25	記録なし
議論ワーク2 (DA有り)	テーブル内でシェア	16:35	記録なし
	全体でシェア	16:50	記録なし
	全体で改善「DAをよりよいものに」	17:05	記録なし
アンケート記入	アンケート記入	17:20	記録なし
クロージング	全体ふり返し	予定なし	記録なし
	クロージング	17:25	記録なし

議論ワーク1 および議論ワーク2の「DAをよりよいものに」の結果は第5章にて述べる。

4.3 実験の結果

実験の結果として、以下について述べる。

- ・実験(本番)の議論ワーク1のふり返りの結果
- ・実験(本番)の議論ワーク2のふり返りの結果
- ・実験(本番)のふり返しシートの集計結果
- ・アンケートの集計結果

実験(本番)の議論ワーク1のふり返りの結果:

DAを使う使わないはFが場を見て決める。 →発散が不足な場合は、発散でDAを発動させる等
DA役は特に設けない。全員がDA役

実験(本番)の議論ワーク2のふり返し結果:

会議の四つの段階は、「共有→発散→収束→決定」だが、「共有→発散→収束→デビル→決定」としてみる。
Fが「決定」前に、「デビルの視線で反論はないですか?」等の問いかけを場に投げる。

実験(本番)のふり返しシートの集計結果:

議論ワーク1について

ハラオチメータ(もし、DAがいなかったとき)に比べて納得度に違いはありますか?):

わからない	■■■3人
下がった	0人
やや下がった	■1人
同じ	■1人
やや上がった	■■■■■6人
上がった	■■■■■4人

わかったこと:

短絡的に結論が出ることを避けることができた。
議論の目的まで立ち戻ることができた。
何でも言える雰囲気。話をする事で相手の思っていることがわかる。
DAがワークに風を入れてくれる。

やりづらかった点:

自分の思っていることと逆のことを言う大変さ。
ロールプレイにしばられて、発言をしていかずとわからなかった。

議論ワーク2について

ハラオチメータ(会議の納得度は、前回と比較して変化しましたか?):

わからない	■1人
下がった	0人
やや下がった	0人
同じ	■1人
やや上がった	■■■■■■■■■■10人
上がった	■■■3人

わかったこと:

深い(本質にせまった)議論を、次のステップへと進めることができた。
対立する意見だったが、両者が納得できる結論が出せた。
DA という立場(考え方)を参加者が周知していることで、安心して意見が言えることに気づいた。
DA と F が協力すれば無敵かも。

やりづらかった点:

前提条件がどこにあるかで DA の立ち位置が変わる。
DA 発動の宣誓は必要?
意図的に KY は難しい。
DA が多数入ると話題が飛びすぎて連続性がなくなってしまう。

アンケートの集計結果:

アンケートから、次の結果が得られた。

設問 1.(DA を取り入れた話し合いを体験して、あなたはファシリテーション型話し合いでの DA の有用性について、どのように感じましたか?)の回答:

ア 有用性をとても感じた。今後もぜひ、DA を取り入れてみたい。	■■■■ ■■■■6 人
イ 有用性を感じた。DA を場面によって取り入れてみたい。	■■■■■■■ ■■■■■■10 人
ウ 有用性を感じなかった。DA を取り入れたくない。	0 人

また、アンケートの自由記述には、次の意見があった(全参加者分)。

設問 2.(振り返りコメント(自由記述))の回答:

発散→収束→デビル good
DA の観点と F としての観点の違いが、やはりまだ腹落ちできていない。
途中で、流されないようにするためにとても有用と思います。
F もグラドルルール概念もないような話し合いの場で、常にやっていることの追認となった。場の中では、年齢が上だったので、やりやすい面はあった。
もう少し、攻撃的な DA をしてみたかった。KY が笑いに変わってしまったので、デビル効果がなかった。
練習が 2 回だったけど、もう少し改善した方がよいと感じました。次回期待しています。

DA を意識して行うことによって、有意義な議論になることがわかりました。F、参加者として、今後、活用していきたいです。
DA を取り入れたいけれど、議論の穴や浅い部分を指摘することは、とても難しいと思う。そもそも、どこに穴があるか、どの視点から言えばよいか、私は気がつかないので、今現在、この議題でどのような DA を入れたらをトレーニングしたい。
役割として設定する→F と協力して議論を深める(ワンマン社長のワンマン会議対応の場)。特に役割として与えてはいないが、DA 発言を歓迎する(ダイバーシティ重視の場)。発散→収束→DA→結論のように、場の展開の中に組み込む。というように、場の設定によって使い分けてもよいのでは?
新しい、コンテンツなので、急がず、皆さんの意見をよく聞いていたと思います。しかし、グループのプロセス確認は重要なふり返りであり、省くべきではなかったと思います。いきなり全体では、グループプロセスが人によって認識が違うので、焦点がぼけていたように思います。
DA の質問は、そもそも F が質問すればよいのではないかと思う。しかし、DA が敢えて取り上げられた背景に、忘れがちになったり、たとえ F であっても言いにくい場面もあるかと思えます。それを解決するため、システムの中に取り込む(例:ユダヤの会議は全員一致となったら議論し直すなど)。
とても有意義な定例会でした。皆で意見交換、疑問等、分かち合いの時間が多かったので、興味がさらに深まりました。もっと、色んなテーマで実践的にワークをしたいと感じました。同企画でまたやってほしい。デビルは本当は、会議の中では新たな発見、展開を生む、天使かも!
DA は「意見の多様性を担保する」とか「参加者の考えを尊重する」という目的を解決するための一つの方法であると感じた。
発散の場で、DA 的な意見を十分に出させる必要性と、収束のプロセスの中で DA をうまく活用していきたい。

第 5 章 考察

本章では、本実験で得た結果について考察する。また、今後の課題としてどのような問題が残されているのか、述べる。ふり返りシートとワーク後のふり返りの考察(5.1)、参加者アンケートの考察(5.2)、今後の課題(5.3)について述べる。

5.1 ふり返しシートとワーク後のふり返りの考察

話し合いの納得度を測る「ハラオチメータ」の結果では、納得度が「やや上がった」「上がった」が、議論ワーク1の10人から、ワーク2では13人と増えている。「わからない」「下がった」「やや下がった」は、議論ワーク1の4人から、議論ワーク2では1人と減っている。

ふり返しでの「わかったこと」の意見にあるように、対立する意見を出しやすく、深い議論ができたことがより納得する話し合いにすることができた。

さらに、議論ワークの後の全体ふり返りの場で、「わかったこと」「やりづらかった点」をあげ、「次にやってみみたいこと」として、「DAを使う使わないはFが場を見て決める」「DA役は特に設けない。全員がDA役」を改善点として議論ワーク2に生かしたことが納得する人数が増えた結果につながった。

5.2 参加者アンケートの考察

DAを取り入れた話し合いに対して、「有用性を感じなかった」と回答した人は0人、「有用性をとても感じた」「有用性を感じた」と回答した人が、参加者のすべて16人との結果から、DAは有用性があると判断できる。

予行実験では、同じ問いに対して、

ア…0人 イ…10人 ウ…1人

というアンケート結果であり、参加者の違いはあるが、アの「有用性をとても感じた」と答えた人が増えた結果となった。

また、「有用性を感じた。DAを場面によって取り入れたい」との回答が10人と最も多く、自由記述からも、DAの有用性を感じつつ、発散、収束、結論の流れの中で、どのような場でDAが発動されるのか、FとDAの関係性をどのように考えたらよいのかについての意見があった。会議や話し合いの場でのFとDAの役割や関係性については、今後、様々な場面での活用の仕方が工夫され、検証されていく必要があるが、本定例会では参加者の意見から次のような改善案を確認した。

DAを効果的に使うためにはどうしたらよいか
DAの役割の人を決めない(議論ワーク2で取り入れた)
DA発動をFに任せる(議論ワーク2で取り入れた)
発散→収束→DA

今後の改善案として、(次の実験では)以下を盛り込むことを検討する。

グランドルールに「DA的視点で見てね」ということを追加
DAのポリシーを見えるところに貼っておく。

5.3 今後の課題

今後の課題としてどのような問題が残されているのか、述べる。

プロセスとコンテンツの境界は人によって違う:

Fはプロセスに介入する役割であり、DAはコンテンツに介入する役割であるが、そもそもプロセスとコンテンツの境界が人によって異なることが分かった。

具体的には、ある意見に対して「具体化を求める」ことがプロセスの介入か、コンテンツの介入か、意見が分かれることが判明した。具体性に欠ける意見が出た場合、Fはその意見に対し具体化を求めて良いと考える人がいる。その一方で、「具体化を求めたい」というのはFの意見であり、表明してしまうとコンテンツの介入となるので、表明すべきではない、と考える人がいた。

DAとFの役割の違いを明確にするためにも、今後、プロセスとコンテンツの境界を明確にすることは重要な課題であると考ええる。

DAを終了する条件が不明確:

DAの目的は、話し合いにおける合意の納得度を上げることであるならば、DAはFのDA兼任によって役目を終了するのではなく、DAが自らの判断により、自ら役目を終了することが望ましいと考える。このためには、DA自身が検討不足や集団浅慮や同調圧力の有無について、判断できることが重要だが、この判断のためにはどのような知識、スキルが必要だろうか。そもそも私たちFが日々ファシリテ

ーションについて学習していることと同じように、DA も日々DA の役割について学習する必要があるのではないだろうか。

DA を終了する条件を明確にすることは、重要な課題であると考える。

第6章 結論

本章では、本研究で明らかになったことを述べる。

結論:

DA は話し合いの納得度に良い影響を与える。

話し合いの場においてDA という役割を取り入れる場合、以下のファシリテーションにより、より効果が高まる。(本稿の結論「DA をより良いものにするための5ヶ条」参照)

本稿の結論

「DA をより良いものにするための5ヶ条」

1. 参加者全員に DA の役割, DA の目的, DA のルール(3.2.参照)について説明すること。
2. 特定個人が DA の役割を担うのではなく, 参加者全員が DA の役割を担うこと。
3. DA の役割を行使する時間帯「デビルズタイム」を設けること。デビルズタイムは, TF の DA 召喚によって開始し, TF の DA 祓いによって終了すること。
4. DA のルールをグラインドルールのように扱うこと。話し合い中に参加者が見える位置に掲示すること。
5. デビルズタイムは発散, 収束の何れで発動しても良い。
 - 5-1. 発散で発動した場合は, より発散することが期待できる。
 - 5-2. 収束で発動した場合は, 収束しようとしている意見が強固なものか試すことができる。

第7章 おわりに

今後の活動(7.1)について述べる。また、ご協力頂いた方に対し、謝辞を述べる。(7.2)

7.1 今後の活動

DA に関し、今後どのような活動をするのか、述べる。

DA に関する調査, 研究, 実験を FAJ 中部支部に限らず, 中部支部以外の支部, サロンでも実施する。現時点(2017/8/4)では, 以下の支部にて DA に関する定例会を開催する予定である。

- ・2017年11月度 東京支部定例会

7.2 謝辞

本研究を行うに当たり、多くの方々にご協力頂いた。すみやん(角谷裕司)、ひとろん(高野仁美)、ラムネ(前田孝裕)、とっしやん(斉藤俊哉)、かじこ(梶田知佐)、すばる(西野靖江)、つまぶき(岡田栄作) 杉さん(杉原廣二)に感謝する。

参考文献

参考文献を示す。書籍の場合は、(著者、本の名前、出版社、発行年)、論文や雑誌の解説記事の場合は、(著者、論文名、出典、ページ、発行年)を示す。web ページの場合は、(あれば)ページタイトル、URL、参照した年度を示す。

- [1] 自分ハック「悪魔の力で会議を活性化する」
<http://jibunhack.com/217> (2017)
- [2] Wikipedia「悪魔の代弁者」
<https://ja.wikipedia.org/wiki/悪魔の代弁者> (2017)
- [3] TOC 日本支部
<http://tocforeducation.org/tag/tocfe/> (2017)

[4] Monoist「TOC 思考プロセスの基本を学ぶ
(4)」

[http://monoist.atmarkit.co.jp/mn/articles/0807/16/
news142_3.html](http://monoist.atmarkit.co.jp/mn/articles/0807/16/news142_3.html) (2017)

[5] 本間道子: 集団行動の心理学, サイエンス
社 (2011)

付録

本定例会のために作成した資料の一覧を示す.

[付録 1.] ちらし(全国版)

[付録 2.] ちらし(中部支部版)

[付録 3.] 悪魔の手引書

[付録 4.] 悪魔の指図書

[付録 5.] ふり返りシート

[付録 6.] アンケート用紙

[付録 7.] タイムテーブル

¹ FAJ 会員. 主に中部支部で活動. チーム Devils 4 メンバ, ニックネームは「数学大好きとしちゃん」
メールアドレス : toshio_ho[at]yahoo.co.jp

² FAJ 会員. 主に中部支部で活動. チーム Devils 4 メンバ, ニックネームは「ゆう」

³ FAJ 会員. 主に中部支部で活動. チーム Devils 4 メンバ, ニックネームは「がく」

⁴ FAJ 会員. 主に中部支部で活動. チーム Devils 4 メンバ, ニックネームは「きつねうどん」

⁵ ファシリテーションの普及, 啓発を目的とする NPO 法人