

# レゴの世界 思考



「本質」なのだという。  
参加者が自分を投影した「レゴ作品」は、それぞれ千差万別で、幾何学的な作品もあれば、動物と人間が対峙している様子、自然の風景のように見えたりするものもある。動物には「脅威」という意味が隠れていたり、緑が「おだやかな空間」を表していたりするのだが、レゴで表現するからこそ、他の参加者の具体的な対話が可能になり、内面を深く知ることができるという。

「自分自身」を表現した後は、個々のメンバーが自分が所属するチームの作品で表現するワークが行われた。先ほどと同様に、10人全員がそれぞれにチームを表す作品を作り、使ったブロックの色や形の意味、自分のチームが持つスピリットなどを説明し、対話することに多くの時間を割いた。

そして、10人全員の「チームモデル」をテーブルに並べたら、考え方の近い「個人モデル」を周囲に配置していく。



「他のメンバーにコメントできれば個人の自信にもつながる。チームの中で期待されている役割もわかるようになります」

「自分自身」を表現した後は、個々のメンバーが自分が所属するチームの作品で表現するワークが行われた。先ほどと同様に、10人全員がそれぞれにチームを表す作品を作り、使ったブロックの色や形の意味、自分のチームが持つスピリットなどを説明し、対話することに多くの時間を割いた。

## TOYよりもTOOL

自分と似たモデルを太い素材で結んだり、自分とは対極のようなモデルを細い素材で結んだり。例えば後者は、多様な人と結びつくことでシナジー効果を期待するときのコネクト方法だ。

「他のメンバーにコメントできれば個人の自信にもつながる。チームの中で期待されている役割もわかるようになります」



「コネクトしたモデルは近いのか遠いのか、つないだ素材は太いか細いのか。それぞれが何を表現しているのかによって、各メンバーが思い描く「つながり方」が一気に浮かび上がって目視できるようにになります」

実際、エネルギーを感じさせるような赤くて太いパイプでつないだものもあれば、パイプを横断するほど長く細いパイプもある。併置すると、つながりの多い人には確かに、多くの人がつながりたいと思う「強み」があり、パイプがない個人やチームには「弱点」があることも見えてくる。

参加者の一人、IT企業に勤務する三田直美さんは言う。

「バックボーンの違い、他部署のメンバーとの会議などでは、共通言語が見つけにくいことも少なくありません。その際の入り口として、各メンバーの考えを掘り下げるツールとしては非常に有効だと思います」

インドネシアで教育系企業の現地法人に勤務する鈴木亮さん(37)は、子どもの表現活動の補助として使ってみたと話す。

「十分な教育を受けられないインドネシアの子供たちは、自分の思いや将来の夢を語るのが苦手。LSPなら、言葉を使わなくて、内面を掘り下げられるので、レゴで言いたいことを引き出してあげたいですね」

もはやレゴは単なるTOYではない。立派なTOOLでもあるのだ。

編集部 作田裕史



自分の考えをメンバーに伝えるときは、ブロックを指しながら言うのが基本。メンバーもブロックを見ながら聞く

# 頭の「モヤモヤ」を可視化する

## NASAも使った大人のレゴ研修

「子どものおもちゃ」であることは、もはやレゴの一面でしかない。新しい顔は「大人の研修ツール」。NASAも使ったというプログラムで、コミュニケーションや問題解決能力が身につくという。

10人の大人がカラフルなブロックを取り囲み、真剣な表情で手を動かす。グレーのブロックに棒状のパーツを組み合わせる人、緑のベースに顔をたくさん重ねる人。作っているのは、自分自身だ。

4日間におよぶ研修プログラム「レゴ・シリアスプレイ」。

(LSP) ファシリテーター養成講座の最終日。この日は、「あなたがこのチームに持ち込めるものはなんですか?」レゴブロックで表現してください



参加していたブラントコンサルタントの山本秀行さん(53)は、白いプレートの上に色や形が異なるブロックで階段を作り、最上階に窓がついた四角いパーツを置くことで「自分」を表現した。なぜそのブロックを使い、その形にしたのか、チームのメンバーに、こう説明した。

「白いプレートは真っさらの状態からのスタートで、階段を一歩ずつ上っていく先に未来が開けているイメージです。色が異なるブロックの集合は多様な人との関わりを意味していて、黒いブロックは違和感のある意見でも採り入れていきたいという意思を表しています」

## なぜそのブロックか

LSPで重要視されるのは、個人の価値観やビジョンなど。頭の中のモヤモヤを、レゴブロックで具体的な形にすること。それにより、普段は意識していない自分の考えを、言語化できるレベルまで引き上げることができるといふ。

取材当日、このプログラムに

## つながり方を目視する

山本さんは、最初からすべてのブロックを意図的に選んだわけではない。さまざまなパーツの中から直感で選び、組み合わせさせたものだった。

だが、この日のファシリテーターで、ラスムセン・アカデミー校長の石原直雄さんがよれば、それこそが「無意識のうちに関心があるパーツ」だと指摘している。



photo 伊ヶ崎 恵(53ページ)

## LSPの開発者ロバートラスムセンさん(69)に聞く 無口なアイデアマンを組織のヒーローにする

LSPのベースは、マサチューセッツ工科大学が提唱する「人はモノ」を作るときに新たな知識を得る」という考え方は、子どもで、大人は抽象思考をすべきだとされてきました。私たちが、具象的思考こそが0歳の赤ちゃんから99歳の高齢者まで、共通して有効な思考法だと考えています。

手を動かして思考するとき、鉛筆や粘土ではなくレゴを使うことのメリットは二つ。一つは、技術が求められること。絵には巧拙があり、下手だと見えれば表現をためらいがちです。しかし、レゴならとりあえずブロックを組んでいけばいい。粘土ではこうはいけません。二つ目は、再利用可能なことです。粘土だとぶろから作り直す必要があったり、絵を消して最初から描かなければならない。レゴなら、一部だけを分解して直すことができる。深く柔軟な思考を促すためには有効です。

私がLSPを推進するのは世の中から「ロニーガイ」をなくしたいから。チームには必ず、人間関係などが原因で発言できない人がいますが、彼らはすぐ良いアイデアを持っていたり、洞察力に富んでいたりする。レゴ社にいたときも、チームでもっとも良いアイデアを持っていた二人は、とても無口でした。

通常の会議では、全体の20%の人が80%の時間を使ってしまいます。だから、声の大きい人の意見をかりが通る。LSPで声を上げられない人のいいアイデアを引き出せたら、組織がよい方向に進みます。組織が変われば社会も変わる。LSPはそういう可能性を秘めたメソッドだと確信しています。



Robert Rasmussen /デンマーク生まれ。レゴ社の開発者兼責任者時代に企業向け教育プログラムを欧米の大学や研究機関と共同開発。2001年にLSPとして完成させた