

## 不安を緩和する—ロードマップとプロセスのみえる化（1）

オブジェクトモデリングスペシャリスト  
土屋 正人

Masato Tsuchiya

### ◆何が起きているのか

1960年代の後半から70年代前半にかけて、「スパイ大作戦」というアメリカのTVドラマが日本でも放映されました。オリジナルタイトルは、「MISSION:IMPOSSIBLE」。その後、再三にわたって再放送されましたし、DVDも出ているので、リアルタイムで見えていなくても内容をご存知の方が多いいと思います。ラロ・シフリンによる5拍子の印象的なテーマ曲は多くの人に愛されています。

このドラマが画期的だったのは、台詞やアクションが少ないこと。当時「スパイもの」といえば、007に代表されるヒーローもので、派手なアクションシーンが売り物でしたが、スパイ大作戦は、チームで綿密な計画を沈着冷静に遂行するという、他とは正反対といってもいい内容でした。動から静へのシフトで、そのシナリオフォーマットは、概ね次のようなものです。

- リーダが指令を受ける
- メンバを選択する
- 作戦会議
- 作戦遂行
- 作戦完了

作戦会議では、断片的な情報や使用するツール（何に使うのかはわからない）が示されますが、視聴者は作戦の全体像をつかむことができないまま、作戦は開始さ

れます。作戦は、主にコミュニケーションを中心とした作業とツール類を中心とした作業に別れて進行しますが、作戦遂行中はひたすら作業過程が示されるだけで、視聴者は「何が起きているのか」「何のためにやっているのか」分からず、「今（作戦中の）どこにいるのか」も分からない、という宙ぶらりんな状態に置かれます（図1）。

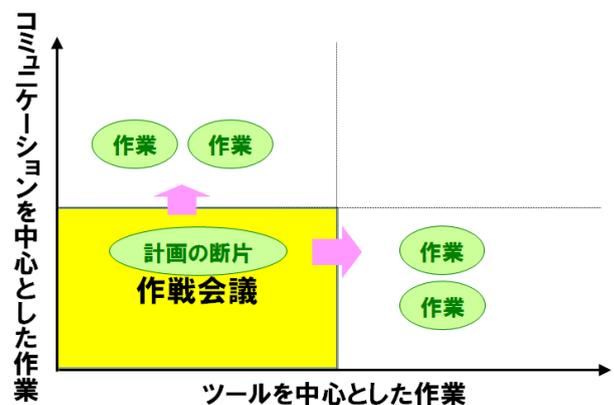


図1 作戦遂行中

作業が進むにつれ、それまでに行ってきたことが徐々に繋がりはじめると、それぞれが「何のため」に行ってきたのか（フェーズ）が明らかになり、作戦の全体像が浮かび上がってきます（図2）。そして、作戦の完了。

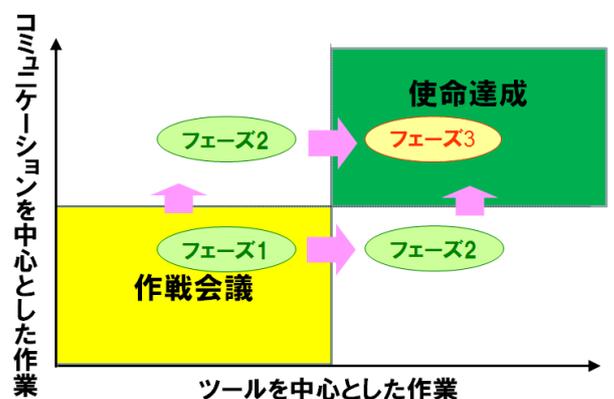


図2 作戦の全体像

相手をトリックで騙すコンゲームの類ともいえますが、ムダを排除して、結果よりも「プロセスを見せる」ことを重視した作品だったと思います。

## ◆なぜやるのか

「何が起きているのか分からない」ことで、不安感、緊張感が高まります。ドラマとしてはサスペンスが高まり、盛り上がるころでしょうが、現実世界では「何が起きているか分からない」状態には、あまり遭遇したくないもの。仕事であればなおさらで、サスペンスフルなプロジェクトなど経験したくないものです。

とはいえ、何が起きるか分からないのが現実世界です。すから、何か起きたときに迅速に対応するためには、「何をやるのか」すぐに分かるようにしておく必要があります。プロセスの「みえる化」が必要になる訳です。

アジャイルマニフェスト (<http://agilemanifesto.org/iso/ja/>) の 4 つの価値のひとつに「プロセスやツールよりも、個人と対話に」より価値を見出すというのがあります。アジャイルマニフェストの「価値」については誤解が多いように思いますが、この場合、プロセスやツールの価値を認めつつ、個人と対話により大きな価値を見出すということで、プロセスやツールを否定しているわけではありません。

プロセスを可視化することで、「何をやるのか」が見えてきます。しかし、これが分かっても、「何のためにやっているのか」分からなければ、不安は払拭できず、モチベーションも上がりません。

プロジェクトで大切なことは、この「何のためにやっているのか」、すなわち「なぜやるのか」を明確にすることでしょう。プロセスには「何をやるのか」だけではなく、「なぜやるのか」を明確にするアクティビティを含める必要があります。目的と理由が明確になることで、プロジェクトの地図—ロードマップ—を描いてチームで共有すること

ができ、自分たちが「今どこにいるのか」を知ることができます。

目的や理由が腑に落ち、現在位置が明確になると、不安を払拭、あるいは何が不安材料かを把握することができ、モチベーションの維持向上にもつながります。

## ◆今どこにいるのか

ロードマップを描くことを通して「なぜやるのか」「何が起きているのか」「何をやるのか」、そして「今どこにいるのか」を掴むことができます。例えば、プロジェクトを顧客満足度とスキル・ノウハウの充足・深耕の軸で捉えると、次のようなロードマップを描くことができます (図 3)。

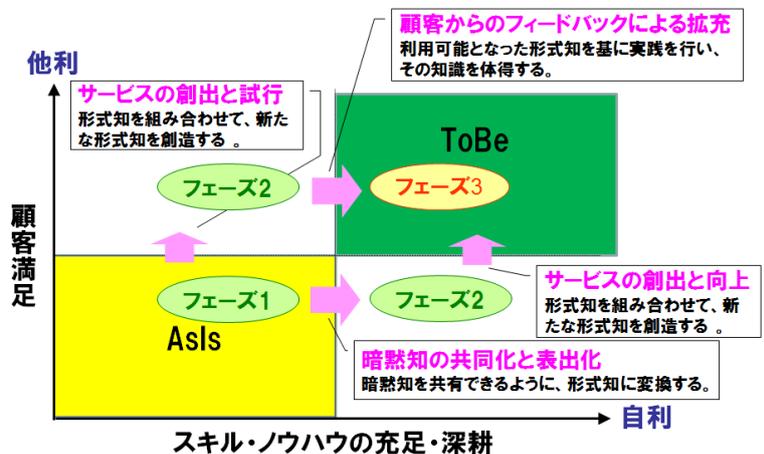


図 3 ロードマップ

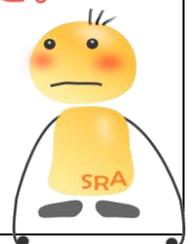
ゴールにたどり着くまでのルートはいくつもあるでしょう。また、途中でルート変更が必要になる場合は、その都度見直していく必要があります。

図 3 ではルートをたどるフェーズを表記していますが、各々のフェーズに対して目標を設定します。目標設定とフェーズの詳細化については、次回で取り上げたいと思います。

夢を。

GSLetterNeo Vol. 71  
2014年6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/gslletter>  
ご感想・お問い合わせはこちらへお願いします ●[gsneo@sra.co.jp](mailto:gsneo@sra.co.jp)



株式会社SRA

〒171-8513 東京都豊島区南池袋 2-3-2-8

夢を。Yawaraka Innovation  
やわらかいのバージョン