

## 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）。

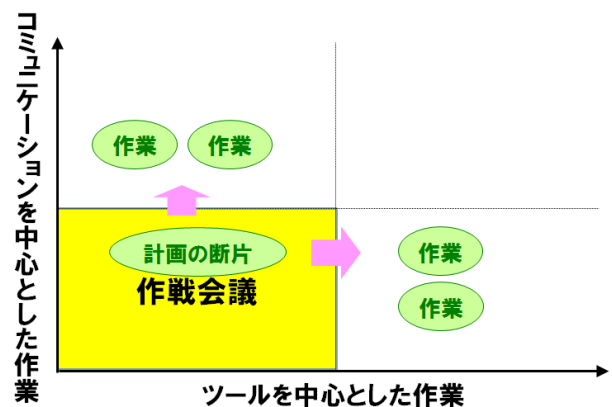


図1 作戦遂行中

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。

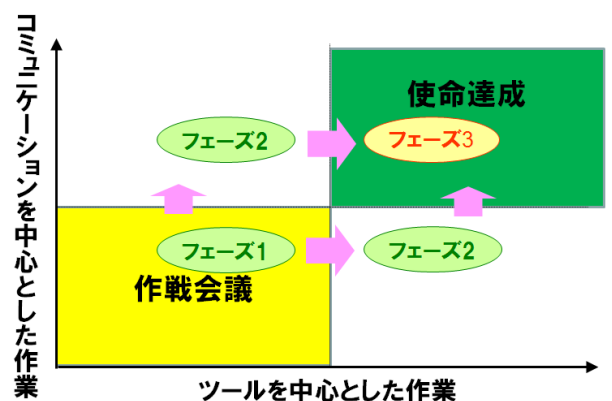


図2 作戦の全体像

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)。

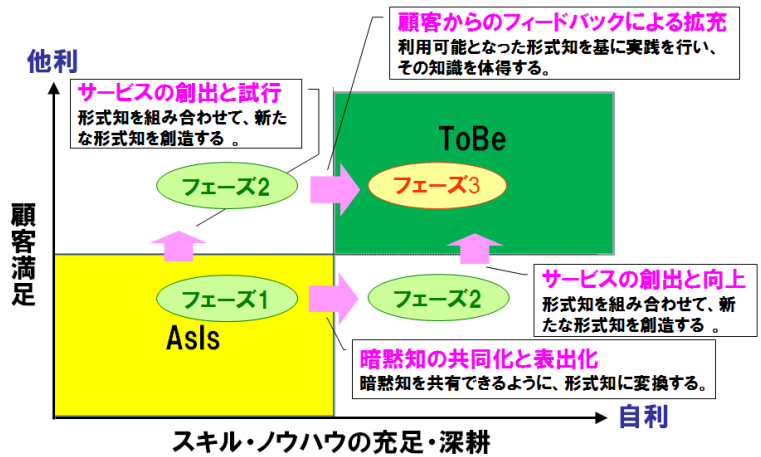
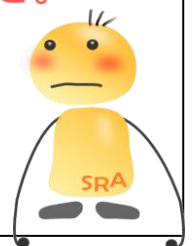


図 3 ロードマップ

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/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](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