

【研究ノート】

ワーク・ショップの 設計構造に関する一考察（7）

——クリスティーナ・ホール博士の
トレーナーズトレーニングの6～7日目を中心として——

加 藤 雄 士

要 旨

本稿は、クリスティーナ・ホール博士のトレーナーズトレーニングの6日目後半及び7日目のプログラムとその逐語録を分析することにより、ワーク・ショップの効果的な設計構造および設計操作原理について考察する。本ワーク・ショップでは、5, 6日目に紹介された「結果を枠組む」質問を活用したインフィニティ・ストラテジーのエクササイズを6日目午後を実施した。続く、7日目には、「トレーニングとはどのような意味があるのか？」と題する1日目の参照枠を使ったエクササイズを行い、その最後にグループのプレゼンテーションを実施した。本稿の考察により、随所に設計操作原理を活用し、緻密に設計されたワークショップの構造が明らかになった。

I はじめに

本稿では、クリスティーナ・ホール（以下「クリス」と呼ぶ）博士の2018年（東京）に開催されたトレーナーズトレーニングの前期6日目の終盤（パート3, 4）、および7日目のプログラムとその逐語録を分析することにより、ワーク・ショップの効果的な設計構造および設計操作原理について考察する¹⁾。

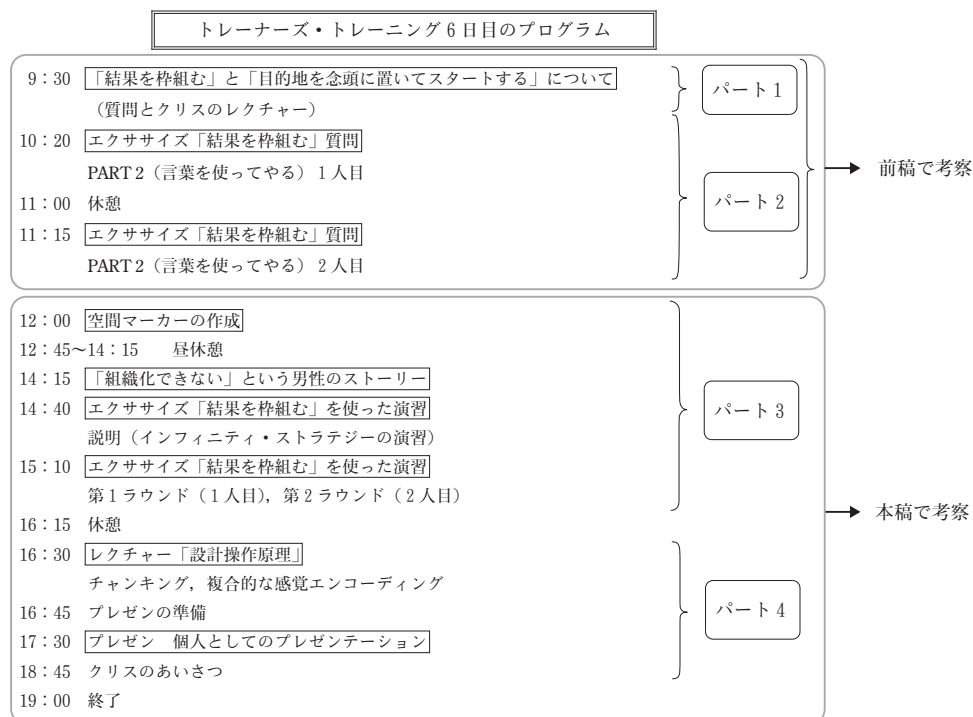
II トレーナーズトレーニングの6日目の内容と考察

本第II章では、6日目のパート3とパート4の逐語録を紹介して、考察していく。以降、重要な箇所に下線を、フューチャー・ペースしている箇所に破線の下線を引いた。

1 トレーナーズトレーニングの6日目のプログラム

トレーナーズトレーニングの6日目のプログラムは以下のように進化した。

図表1 6日目のプログラムと本稿のパート



2 トレーナーズトレーニングの6日目(パート3)の内容と考察

(1) タイムラインを使ったエクササイズの準備(空間マーカの作成)

クリスは次に実施するエクササイズの準備について次のように話した(12時00分)。

これをタイムラインののせていきます。タイムラインのプロセスのために空間マーカを作ります。12枚1組の紙とカラーのマジックペンを配ります。ハンドアウトを読み、一連の質問の中で、自分にとってパワフルだと思う言葉、キーワードにマークをつけて下さい。そして、そのキーワードを統合して、キーフレーズを作り、空間マーカ(A4サイズを1/2にした白紙の紙)に記入して下さい。回答の中のキー・エクспレッションは使いません。質問の中のキーワードの方がチャンク・アップされているからです。キーワード以外にシンボルが出てきたら、それも書いておいて下さい。まず、1番目の質問、2番目の質問のA, B, C, Dのうちキーワードだと思うもの

にマークをつけて、それらからキーフレーズを作って下さい。これは統合のパターンです。自分が作ったものを見たとき、「これだ！」と思うものを作って欲しいです。

図表2 マーカーの作り方（板書）

1 番目の質問	→	1 番目のマーカー
2 A B C D 全ての質問	→	2 番目のマーカー
3 A B C 全ての質問	→	3 番目のマーカー
4 A B C 全ての質問	→	4 番目のマーカー
5 A の質問	→	5 A のマーカー
5 B の質問	→	5 B のマーカー
5 C の質問	→	5 C のマーカー
6 の質問	→	6 番目のマーカー
7 A B の質問	→	7 番目のマーカー
8 A B C D の質問	→	8 番目のマーカー
9 A B の質問	→	9 番目のマーカー
10 番目の質問	→	10 番目のマーカー

図表3 マーカーの作成例（板書）

1 1 つ目の質問文
1 惹かれる
2 2 A B C D の質問文
2 トレーニングが 実行させる能力とスキル
3 3 3 の質問文
3 目的のある結果

クリスは、12個のマーカーを12時45分まで受講生に作らせた後で、1時間半のランチタイムをとらせた。ランチタイム後、彼女は「こんにちは。今朝、キー・レスポンスを収集（回答）する機会がありました。昨日の段階では非言語でやっていました。そして、今日、言語を使って実施し、空間マーカーも作ってきました。これらはタイムラインにのせていくための準備でした。」と話した（バック・トラックした）。

(2) 「私は組織化できない」と言う男性の話に戻る

そして、クリスは「私は組織化できない」という男性の話に戻った。

あの「私は組織化できない」という男性の話に戻ります。彼が達成してきたこと、達成できたことを予定よりも短い時間枠で私は尋ねました（前稿参照）。「どのようなことがあなたを動機づけたのでしょうか」、「これら全てを支えるより大きな目的とは何ですか」などと彼に質問しました。そして、彼は1～5番目の空間マーカーを作りました。1番目の空間マーカーは「現在」です。彼にその空間マーカーを床に置いてもらいました。まだシークエンスができていません。ビトゥーインタイムのままです。それは未だにマーカーの表象なのです。これがアウトカムを表象しているかという、イエスです。そして、目的の質問をしました。フューチャー・ヒストリーをつくる

<パート3> (フリップ・チャート, 以下の図表4参照)のプロセスです。

図表4 <パート3> フューチャー・ペース→今, 未来の歴史をつくる

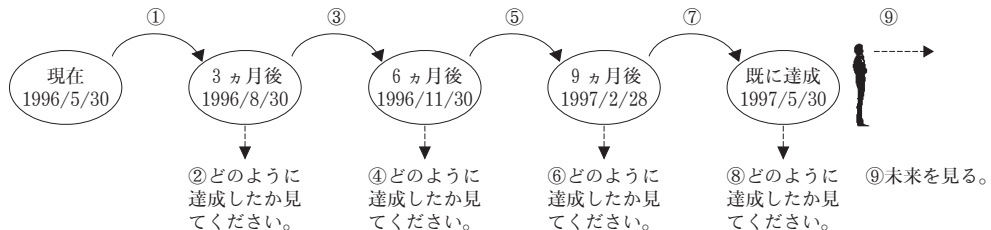
1. すでに結果 (アウトカム) を達成している全体的なタイムフレームを設定する。
2. 最低3つか4つの小さなタイムフレームにチャンクダウン (小分け) する。
管理できるタイムフレームにする。全体的タイムフレームの中に、より小さいタイムフレーム (日付) を追加することもできる。
3. 現在に戻る前に、ふり返り、続いて、前を見て、未来を見る。

全体的なタイムフレームをつくります。自分のアウトカムを達成するための一番長いタイムフレームです。彼の場合は1年といました。この長いタイムフレームを3つか4つに分けていきます。ここで大切なのは、自分がマネージ (管理) できる期間にするということです。

ポーランドの若い男性の例を話します。彼のアウトカムは、次回のセミナーに来る時までに英語を話せるようになるということでした。その目的は、国際的なチャンスが開けるからだと答えました。その時まで9ヶ月間ありました。彼にチャンクダウンしてもらいました。より短い期間の中で、自分が前進していることを見たかったからです。1週間後、2週間後の未来にチャンクダウンしました。タイムフレームは、自分が管理できるものにするのが大事です。

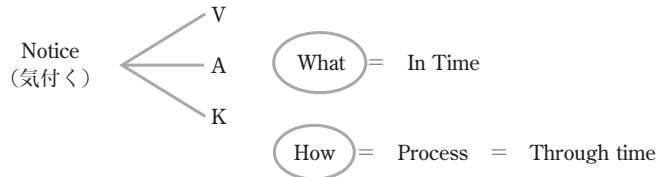
カレンダーを持っていたので日付を設定しました。何を何日までにと決めました。ここに欠けているものは何ですか?……これらのマーカーは、全てインタイムの表象です。このように全ての時間の方向性と構造は、システムとして機能します。あの男性は、「私は組織化できません。」と言いました。「人間として組織化できない」と彼が言ったわけではありません。次のステップは、スルータイムでつなげるということです。今から3ヶ月後の未来に行き、ふり返ります (図表5参照)。「今から3ヶ月後に行きふり返ってみてください。あなたが何をしてきたかに注目して、どのようにそれをしてきたか、見て、聞いて下さい。そして、どんなにうまく進展しているか、気づいてください。」と質問しました。

図表5 ポーランドの若い男性のタイムライン



ここで「気づく」という不特定動詞を使っています。より大きなレベルの動詞を使うことで視界が広がります。まず「気づく」ということです（図表6参照）。「アウトカムを達成するプロセスで何をやっているかに気づいて下さい」と私は言いました。

図表6 「気づく」、「何に」、「どのように」（板書）



さらに、「他に何をやってきたかに気づいてください。」と言いました。「ふり返ってみて、どのように達成してきたか見て下さい」とも言いました。このようにつながりを作ります。

私はこのように計画を立てています。4～6回練習すると、自動的にできるようになります。私たちは特定の時間のチャンク・サイズを持っています。こうした未来完了の時制がない国があります。日本もポーランドもそうです。未来に行ってふり返るのがフューチャー・ヒストリー（今、未来の歴史を作る）のパターンです。

その男性に立ち上がってもらいました。「General Backtrack Pacing（以降「GBP」とする）」から始め、「インフィニティ・ストラテジー」²⁹をやりました。空間マーカーを作って床に置いて、順序立てました。3カ月後の未来に行って、ふり返るように招待しました。そこで、自分のアウトカムを達成するプロセスの中で何をやってきたか気づいてもらいました。再びふり返り、未来の方向に向いて前に進み、さらにその3カ月後まで行ってもらって、過去をふり返ってもらって、「他には？」と追加しました。このように一連のつながりを作りました。1年後、既にアウトカムは達成されていました。そして、現在に戻る前に未来を見てもらいました。これまでの全てのものがサポートしてくれています。そして、タイムラインからステップ・オフし（外れて）、現在に戻りました。現在のところに戻って、また質問しました。

(3) 「結果を枠組む」質問を使ったインフィニティ・ストラテジーのエクササイズ

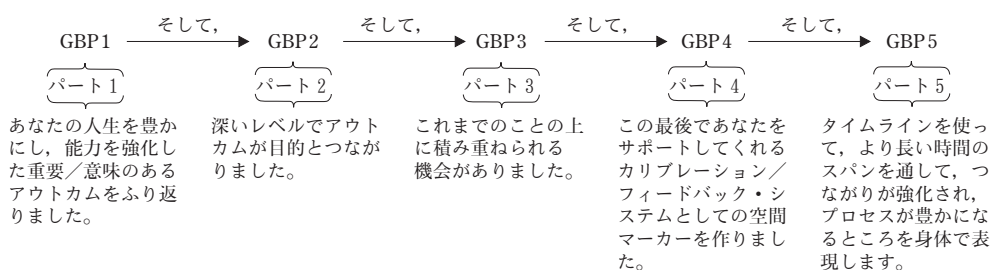
続いてクリスは「結果を枠組む」質問（加藤，2020b，参照）を使ったインフィニティ・ストラテジーのエクササイズについて、次のように話し始めた。

これからタイムラインを使って、動きを加えていきます。ガイドはインフィニティ・ストラテジーをやります。昨日の午後スタートしたもの全てをつなげていきます。昨日

午後に、「アウトカムをふり返る」質問（加藤，2020b の図表 2 参照）がありました。回答をつなげて（1 から 8 の質問の回答をつなげるように），ステートメントを作りました。また，自分が達成した「アウトカムをふり返る」質問もありました。これらのアウトカムはあなたの能力を強化しました（質問 6）。あの 8 番目の質問は，「あなたの人生を豊かにし，本来の期待を上回ったもの」についてでした。

最初に，非言語の深いレベルで探究し，つなげることをしました。次に，キー・エクプレッションを導出し，積み重ねていきました。加えて，スペシャル・マーカーを作りました。カリブレーションとフィード・バックをしてプロセスをサポートしました。これからは，タイムラインを使って，動きを加えていきます。ガイドが，インフィニティ・ストラテジーを以下のように実践します。昨日の午後スタートしたものを全てつなげていきます（図表 7 参照）。

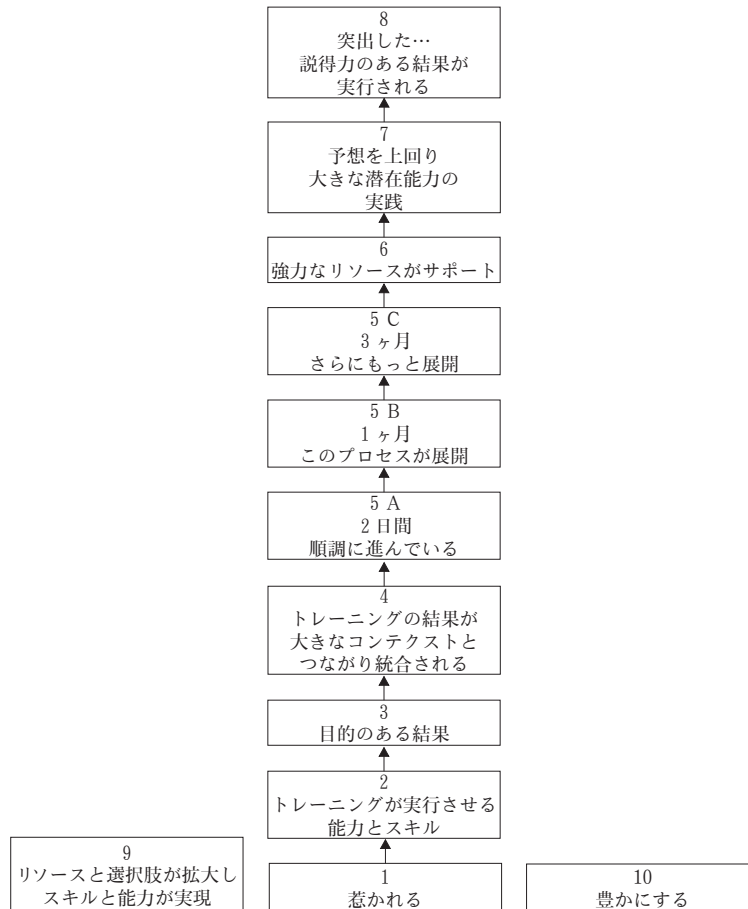
図表 7 「結果を粹組む」質問のインフィニティ・ストラテジーの方法（板書）



そして，作成したマーカーを以下のように（図表 8 参照）並べてください。9 のマーカーは現在に戻るということなので，1 の横に並べます。10 も同じです。

つながりを強化し，より長いスパンの中で，より豊かにしていきます。加速するためにです。GBP と GFP⁹⁾ です。全てをアフメーションにしていきます。ガイドは，相手の回答のキーワードをつなげていきます。動きも含意して下さい。動きに声のトーンを合わせて欲しいです。「そして」，「それに加えて」などの言葉で，キーワードをつなげてアフメーションしていきます。「今から 2 日後に行ってください。」のところでふり返ります（質問 5 A）。次に，1 ヶ月後に行つてふり返ります（質問 5 B）。さらに，3 カ月後に行つてふり返ります（質問 5 C）。質問 7 でもふり返ります。ふり返ることではか予想を上回っていることに気づけません。質問 8 でもふり返ります。8 D で未来を見て，これら全てが現在，未来へとつながっていくべきです。タイムラインからはずれて質問 9 にいて，9，10 のマーカーの上に足を置いてやります。質問 8，9 のところは，ノンバーバルでした。今，ここで 3 つのキーワードを出します。8 A，8 B，8 C の質問をガイドがします。エクフローラーはいくつか質問の回答

図表 8 タイムライン上に置かれた空間マーカの例（板書）



を出します。8 Dのところは未来の項目です。8 Aでアフメーションにしてループ・バックします。質問をアフメーションにして、パートナーのキーワードをつなげます。8 Bもアフメーションにします。8 Cもアフメーションにしてつなぎます。8 Dは質問ではありません。現在に戻るよう招待します。9に戻ります。9 Aと9 Bの質問でキーワードを集めました。そして10の質問の前に9の質問でループ・バックします。このように質問をアフメーションにして、キーワードを並べて、そして、つなげていきます。無意識のレベルで、マーカの言葉にアクセスされます。

このエクササイズは15時10分から16時15分まで、1人、32分ずつで行われた。

(4) トレーナーズトレーニングの6日目（パート3）の考察

クリスは、前夜からのプロセスをバック・トラックした。昨日は非言語でエクササイズをしたが、今日は言語を使ってエクササイズを実施した。そして、そのエクササイズの質問文をもとに、次のエクササイズのための空間マーカを作成させた。その空間マーカで質問文のキーワードを使う理由は、回答のキーフレーズよりもチャンク・アップされており、より多くのものを含むからだとクリスは話した。その後で、「私は組織化できない」という男性の話に戻った。その話は、5日目の午後にフューチャー・ペーシングされていた（加藤 2020b 参照）。その男性の話（3日目の午前で紹介された話、加藤 2019e 参照）から「今、未来の歴史をつくる」というフューチャー・ペースのパターンを紹介した。未来完了のストーリーを作るという話である。ここでポーランドの若い男性の例も出された。彼に、空間マーカを作らせ、それを床に置かせた。しかし、まだスルータイムになっていない。そこで、未来に行ってふり返るパターンをつくる（スルータイムにしている）ことで、目標の達成確率を高めることを意図した。このポーランドの若い男性の話は、次にやるエクササイズのメタファーになっていた。

3 トレーナーズトレーニングの6日目（パート4）の内容と考察

(1) 設計操作原理

16時25分、クリスは「well comeback!」と話した後で、設計操作原理⁴⁾の「チャンキング」と「複合的な感覚エンコーディング (Multiple Sensory Encoding)」について話し始めた。

設計操作原理を2つ紹介します。私たちは、毎瞬、毎瞬、自らの経験を作り出しています。このことは、科学によっても証明されています。外にあるものは全てマインドの中で作られたものです。NLPは主観的な意識に関する研究です。全ての経験は、瞬間、瞬間に起きている情報なのです。主観的な意識を通して自らの経験を作っているのです。

チャンキングには、「チャンキング・アップ」、「チャンキング・ダウン」があります。タイムラインのエクササイズで、「2日後に行って、ふり返ってください。」「自分が何をやったのかに気づいてください。」という指示は、「水平的なチャンキング」でした。

「複合的な感覚エンコーディング」とは、1つだけではなく、5つの感覚を通して物事を提供することをいいます。私たちは、右半球と左半球とで異なった方法で情報を処理しています。マインドの顕在意識と無意識も異なる方法で学習します。両半球

を活発に使用させるのが「複合的な感覚エンコーディング」です。両半球全体を使用することで、学習のスピード、深度、統合度、強度と豊かさが増加されます。

(2) 個人としてのプレゼンテーション

続いて、クリスは次のように話し、受講生に個人としてのプレゼンテーションを開始させた。

17時30分から個人としてのプレゼンテーションをグループの中で行います。自分にとっての重要な学びに関するプレゼンテーションです。休憩をとる前に提案したいことがあります。初日からずっとフリップ・チャートを壁に貼ってきました。それらを見て欲しいと思います。ホワイトボード（に貼ったフリップ・チャート）もあります。部屋中を歩きまわって、復習をしていただきたいと思います。そして、自分のプレゼンテーションのためのフリップ・チャートを作ってください。7人もしくは6人で1組のグループを作ります。

続いて、16時50分から17時30分まで、個人としてのプレゼンテーションの準備の時間がとられた。その後、17時30分から18時45分の間、グループ単位で、個人としてのプレゼンテーションが行われ、この日の講座は終了した。

(3) トレーナーズトレーニングの6日目（パート4）の考察

クリスは私たちの「経験」について次のような重要な話をした。私たちの外にあると思っているもの（例えば「世界」、「経験」と表象されるもの）は全てマインド（脳）の中で作られたものである。NLPは主観的な意識に関する研究であるため、世界や経験を作り替えることができるという話である。

続いて、設計操作原理の1つ目として「チャンキング」について話し、チャンキング・アップを次のエクササイズで活用した。2つ目の「複合的な感覚エンコーディング」についても次のエクササイズで活用した。2つともフューチャーペースをしていた。さらに、この日の最後は、初日からの学びをふり返らせて、それをもとに個人としてのプレゼンテーションを実施させた。復習とプレゼンテーションの練習を兼ねていた。

Ⅲ トレーナーズトレーニングの7日目の内容と考察

1 トレーナーズトレーニングの7日目のプログラム

トレーナーズトレーニングの7日目のプログラムは以下（図表9）のように進化した。本第Ⅲ章では、7日目の逐語録を紹介して、考察していく。

図表9 トレーナーズトレーニングの7日目のプログラム

トレーナーズ・トレーニング7日目のプログラム	
9:30	クリスのレクチャー 昨日のクイック・レビュー コメンサメント（卒業）という言葉の4つの要素 6日間のレビュー
	} パート1
10:00	エクササイズ 「トレーニングとはどのような意味がありますか？」 パート1：パズルを完成させる パート2：非言語 パート3：一般的なテーマに関連する説明（言葉を使う） パート4：「チャックアップ」→統一性をつくる
11:00	パート5：「卒業」のプレゼンテーションの準備 グループとしてのプレゼンテーションの準備
11:15~12:15	昼食休憩
12:45	パート6：「卒業」のプレゼンテーション グループとしてのプレゼンテーションの実施
14:00	クリスのレクチャー ・設計操作原理：ネステッド・ループについて ・トレーニングと学習の全体構造について
15:00	次回までの課題の説明 終了
	} パート2

2 トレーナーズトレーニングの7日目（パート1）の内容と考察

(1) 昨日のクイック・レビュー

クリスは「おはようございます。Welcome back!」と言って、7日目の講座を開始した。

はじめに昨日のクイック・レビューを行います。昨日は、まずトレーニングのアウトカムの枠組みのために新しいタイムラインを体験しました。すべての時間の構造、時間の方向性をシステムとして使っていました。そして、午後になりました。午後は6日間のトレーニングをレビューする時間がありました。

(2) 「コメンズメント（卒業）」という言葉の4つの要素

クリスは、「セッションを閉じて行きます。私はこれを『コメンズメント（卒業）』と呼んでいます。『コメンズメント』というのは素敵な言葉です。なぜならば、同じ時間に終わりと始まりの両方があることが含意されているからです。コメンズメントという言葉には4つの要素が含まれています。」と話し、その説明を始めた。

1つ目の要素は、「コメンズメント・セレモニー（卒業式）」という意味です。カリフォルニアでは小学校、中学校、高校、大学へと移るとき、特に大学の卒業式ではプレジデントつまり大学の総長がスピーチをします。スピーチは、GBPから始まります。大学の4年間の日々の学習や発見を全般的な形でバックトラックします。同じくGFPも行います。これから社会に出ていき、貢献するのだというようなことを言います。

コメンズメントという言葉の2つ目の要素は、オープニング・テーマに戻るということです。つまり、目的に戻るということです。これは昨日やる機会がありました。自分が学んできたことの全般的な価値に注意を向けます。意識に登場した学習がどのようなものであれ、無意識レベルではより多くの領域で学んでいます。

コメンズメントという言葉の3つ目の要素は、感謝を表現するということです。1人1人が貢献してくれたことへの感謝です。オープンなスピリットと共にシェアしてくれたことです。この場にそれぞれの大変ユニークなバックグラウンドをもたらしてくれました。1人1人が勇気づけ、サポートしてくれました。

コメンズメントという言葉の4つ目の要素は、6日間の達成を祝福するということです。このことに関しては6日目午後に「意義ある学びを紹介する」という形で部分的に行ってきました。

(3) 6日間のレビュー（ふり返し）

クリスは、コメンズメントという言葉の4つの要素について話した後で、6日間のレビュー（ふり返し）を開始した。

続いて6日間のアクティビティをレビューしていきます。初日の朝、学ぶとはどのような意味があるのか、みなさんに問いかけました。学びの価値、意義、エッセンシャルなこと、そしてそれらは何を支えるかということについて質問しました。そして、「Art of human being」というコンセプトも紹介しました。この「Art of human being」のコントラスト・フレームも紹介しました。さらに、学びとはどのような意味があるかということについてのプレゼンテーションも行いました。

2日目には、枠組みの機能について学んでいきました。皆さんは気づいていなかったかもしれませんが、初日もこれを実践していました。例えば、枠組みの設定、实例を通して学ぶ、コントラスト・フレーム、反復と継続期間、言葉の役割などを実践していました。続いて「学びを統合し実践する方向設定の質問」をしました。

3日目には、時間の構造、時間の方向性について探求しました。システム・シンキング・モデルについても探求しました。コンテキストが意味を形成すると話しました。そこからコンテキストを創造するというを行い、1人1人が1本の棒に関して、コンテキストを作りました。トレーニングと学習におけるフィードバックの役割についてもコントラスト・フレームで学びました。背中合わせの実習を通して学びました。

4日目には、システム・シンキング・モデルを再び学びました。データ、情報、知識から、さらに理解（何の目的のために）へとつなげました。テクニックに焦点を当てるのか、それとも目的に焦点を当てるのかというコントラスト・フレームのエクササイズも行いました。4日間のトレーニングのバックトラックもしました。インフィニティ・ストラテジーの資料を配布しました。それをプレゼンテーションに組み込みました。ジェネラル・バックトラック・ペーシング (GBP) のプレゼンテーションでした。さらにHさんとSさんが「目的地を念頭においてスタートする」というエクササイズをデモンストレーションしてくれました。エクスプローラーはまず非言語で行いました。

5日目には、そのプロセスをタイムラインを使ってより長いプロセスの中に置くことをやりました。意義ある事柄、ある期間に達成したいことを探求しました。午後はトレーニングのアウトカムも探求しました。より長い時間の中で達成したいことをサポートするように実践しました。多様なコントラスト・フレーム、一連のアウトカムに関連したことをエクスプローラーにとっては非言語で実施しました。

6日目には、複数のキーワードを収集して、8, 9, 10の質問を追加しました。

そして、デモンストレーションを閉じました。組織化できないという男性の話も終えました。

(4) トレーナーズトレーニングの7日目の（パート1）の考察

7日目の朝、クリスは最初に昨日のレビューを行うことにより、6日目と7日目をつなげた。続いて、「コメンズメント（卒業）」という言葉の4つの要素を説明した。1つ目はGBPとGFPの实例だと話した。2つ目はオープニング・テーマに戻る、つまり目的に戻るといことだと話した。これは、次に実施するエクササイズのフューチャー・ペースになっていた。具体的には、初日に紹介されたトレーニングの参照枠を再び提示し、その参照枠を使ったエクササイズを次に行った。さらに、6日間のバック・トラックも行った⁵⁾。

この後に行うエクササイズのためのバック・トラックだった。

3 トレーナーズトレーニングの7日目（パート2）の内容と考察

(1) エクササイズ（「トレーニングとはどのような意味がありますか？」）

クリスは、1枚の絵をちぎった紙片を受講生に1つずつとらせ、その紙片を寄せ集めると1つの絵になる（パズルを完成させる）ということを伝え、4～5人のチームを作らせた。続いて、受講生に机をくっつけてグループになるように指示し、各グループにカラーペンのセットを配った。各グループのチーム名を発表させた後で、「トレーニングとはどのような意味がありますか？」というハンドアウト（図表10参照）を受講生に手渡し、そのエクササイズの説明を始めた（10時5分）。

図表10 「トレーニングとはどのような意味がありますか？」（ハンドアウト）

全体的なテーマ＝参照枠

1. 「トレーニング」とはどのような意味がありますか？
2. 「トレーニング」とはどのような価値がありますか？
3. 「トレーニング」で必要不可欠なことは？
4. 「トレーニング」は何の目的のために？

パート1：パズルを完成させる

パート2：非言語

- 2分→利き手
- 2分→別の手
- 2分→交互
- 2分→同時

パート3：全般的なテーマに関連する説明（言葉を使う）

1. パート1で貴方がやっていたこと、そしてパートナーがやっていたことと、どのような関連がありますか？
2. 説明の中にある「価値」をあらわす言葉のリストをつくる

パート4：「チャックアップ」→統一性をつくる

1. 各自が「要約」の宣言文をつくる（書いておく）
「トレーニングは～のような意味がある」
2. A) 各自の宣言文をつくる（書いておく）
B) 誰かが聞く：「それらのものは……何のために？」
別の言葉でいえば：
これらは、どのような大きな／高い目的を支えるのか？
C) 「全てを一緒にする」→個々のパーツ（要約と目的の宣言文）から「統一した全体性」を創る

パート5：「卒業」のプレゼンテーション

15分間のグループでの発表

1. 「全体的なバックトラックペーシング」でスタート
2. トレーニングの「グローバルビジョン」を、価値ある行動で表現するような形で、発表する（グループ全員が発表することができます）。
3. 「全体的な未来ペーシング」で終わる

パート6：プレゼンテーション

クリスは、ハンドアウトの中の「全体的なテーマ=参照枠」について読み上げた後で、「パート2：非言語」について次のように説明をした。

まず、2分間、利き手で描きます。続く2分間は、別の手で行います。テーマ（参照枠）をふりかえり、目をとじてもいいです。テーマを自分の中でふりかえることでインスパイアされて手が動きます。この時点では文字ではありません。続く2分間は両手を交互に使います。最後の2分間は、両手を同時に使います。あなたが今までやってきたことをふり返り、片手、別の手、交互の手、両手で描いていきます。これらは、設計操作原理の一例です。脳の両半球を活発にし、多様な方法でやっていきます。

続いて、「パート3：全般的なテーマに関連する説明（言葉を使う）」をやっていきます。ここであなたは話すことができます。一人ずつグループのメンバーに対して話します。パート1で貴方がやっていたこと、パートナーがやっていたことと、それらが全体的なテーマとどのような関連があるのか話します。お互いに影響を与え合います。1人につき最長5分間、シェアします。自分でやっていたことが全体的なテーマとどのような関連があったのかを話します。価値に関する言葉が登場します。価値を表す言葉のリストを作ってもよいです。価値の言葉をフリップチャートあるいは別の用紙に書いてもよいです。動詞は価値に関する言葉が多いです。例えば、「私はつながりを作りたいのです」というのは価値に関係しています。これからやることは次のパートにつながります。15分～20分間、グループの中でシェアします。

ここでグループとしてのシェアの時間が設けられた（エクササイズのパート3）。そして、10時45分に、クリスは、次のパートの準備の時間だと伝えて、「立ち上がってください」と受講生に指示した。

立ち上がって、異なった視点から見てください。ここ（1枚のフリップ・チャート）に一つの視点があります。この部屋には4つの異なった視点（フリップ・チャート）があります。他のグループの視点を見ると、自分たちとは違うことに気づくと思います。

これから PART 4（「チャンクアップ」→統一性をつくる） です。全てを一緒にします。チャンクアップし、統一性を作ります。要約ステートメントを作ります。お互いにシェアします。「トレーニングは、学習を拡大する意味がある」というように、要約ステートメントを一人ずつ作ります。さらに、目的のステートメントとしてまと

めていきます。チームとしてのグローバルビジョンを作って欲しいのです。トレーニングのビジョンです。どのような可能性が宿っているのかという可能性のステートメントであり、理想を表すステートメントです。7日間の経験をふりかえって、「トレーニングは ～ を意味する」というように、「～」を埋めて、要約のステートメントを作って欲しいのです。

(2) グループとしてのプレゼンテーションの準備と実施

続いて、グループとしてのプレゼンテーションの準備の時間がとられた。プレゼンテーションは各グループ20分で以下のように実施すると説明された（図表11参照）。

図表11 卒業のチーム・プレゼンテーション（フリップ・チャート）

<p>卒業のチームプレゼン（1チーム：20分間）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・GBPでスタート→ビジョンの発表→GFPで終わらせる。 ・聴衆の人も参加できるアクティビティを取り入れる。 ・複数の価値を、ふるまい、行動として表す。 ・新しいフリップ・チャートにチームのグローバル・ビジョンを描く。

(3) ネステッド・ループについての説明

クリスは、「設計操作原理」のハンドアウト（加藤，2019cの図表2参照）を配布して、ネステッド・ループについて言及した。

ネステッド・ループについて、正式にはまだやっていませんが、すでに初日の朝から始めています。ネステッド・ループをやるためには、多くのバックトラックをする必要があります。次回（夏の後期のセッション）には、はっきりとした形でネステッド・ループを探求する体験をしていきます。

(4) トレーニングと学習の全体構造についての説明

クリスは続いて、「トレーニングと学習の全体構造」⁶⁾と題したハンドアウトを配布して説明した。

最初は「1. 枠設定」です。このトレーナーズトレーニングも枠設定から始めました。続いて、行動に移して体験します。「2. 参照体験を作って、その体験にアクセス」します。エクササイズの後でフィードバックします（「3. 再コード化」）。いくつかの質問で振り返る機会を提供し、フューチャーペースします（「4. 一般化 未来ペース」）。これらは、インフィニティ・ストラテジーになっています。初日、自身につい

てプレゼンテーションをしましたが、あれもこれに沿っていました。次は、「5. 応用・実践・計画」です。さらに、「6. 学習内容を堅固にする」です。学習を拡大し、強化する効果があります。4日目に実施したバックトラックのプレゼンテーションは、その実践例です。

さらに、クリスは「このセッション間のプロジェクトがあります。」と言い、後期（夏のセッション）のワーク・ショップまでの約3カ月間に行う課題について、ハンドアウト（図表12）を渡して説明を始めた。

これは、すべてのセッションをバックトラックする機会となり、後期のセッションのための準備にもなっています。前期にやったことと後期にやることをつなげるスルータイムのプロセスです。2つのプロジェクトがあります。グループで行うプロジェクトです。今日この場でチームを選んで欲しいです。自分とは違う視点、気づけていなかったことに気づけるのでグループでやることをお勧めします。これからの数日間、数週間で学びを継続して、拡大することを私はサポートしたいです。どのような形で課題を提出するのはグループで決めていいです。

図表12 セッション間のプロジェクト（ハンドアウト）

- | |
|--|
| <p>1. 実習分析：「トレーニングとはどのような意味があるのか？」（6パート）の実習を分析する。この実習のプロセスはどのようにAとBの実例になっているのか。</p> <p>A) 「生きているシステムの思考モデル」
ならびに</p> <p>B) 「トレーニングと学習の全体的プロセス構造」</p> <p>2. a) トレーナーズ・トレーニングの前半の7日間を経験した後で、今振り返ってみて、あなたにとってトレーニングはどのような意味があるでしょうか？</p> <p>b) aの情報をトレーニングのグローバル・ビジョンとしてまとめて下さい。</p> <p>3. トレーニング・マニュアルの116ページから136ページを読んでください。</p> |
|--|

続いて、クリスは、「皆様一人一人にお礼を申し上げます。ここに好奇心をもって集まっていたいただいたこと、モチベーションというスピリットとともに、このトレーニングに参加して下さったことに感謝したいと思います」などと挨拶をした後で、受講生を自分の周りに集めて、『ZOOM』というタイトルの絵本を一枚一枚めくりながら読み聞かせた。そこでは、全員が一体となる、あたたかい時間が流れた。そして、前期のセッションが終了した。

(5) トレーナーズトレーニングの7日目の（パート2）の考察

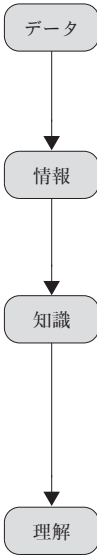
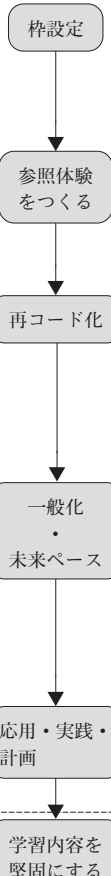
クリスは、「トレーニングとはどのような意味がありますか？」と題したエクササイズ（図表13参照）を10時から実施した。トレーニングの初日に示された「トレーニング」に関する4つの参照枠を再び使いエクササイズが始まった。「コメント」という言葉の2つ目の要素が示すようにオープニング・テーマに戻ったことになる。続いて、そのテーマをふり返りながら、言葉を使わずに、利き手、別の手、交互の手、同時に両手でフリップ・チャートに描かせた。この時点では文字は使わずに実施した。脳の両半球を使うようにエクササイズは設計されており、設計操作原理の「複合的な感覚エンコーディング」の実践例となっていた。続いて、グループのメンバーとシェアし、「トレーニングとは～のような意味がある」という要約の宣言文を作った。ここでは設計操作原理の「チャンキング・アップ」を使っていた。さらに、このエクササイズで作成したフリップ・チャートと要約文を使い、グループとしてのプレゼンテーションを実施した。このプレゼンテーションもインフィニティ・ストラテジーを使うように指示し、行動を伴った表現をするように求めた。

このエクササイズ後には、「設計操作原理」と「トレーニングと学習の全体構造」のハンドアウトを受講生に手渡して説明し、夏のセッション（7日間）までの間の課題も提示した。最後に、『ZOOM』と題した絵本を受講生に読み聞かせたが、これは設計操作原理の「ネステッド・ループ」の実践例でもあった。

(6) 「トレーニングとはどのような意味が～？」のエクササイズについての考察

ここでは、「トレーニングとはどのような意味がありますか？」と題したエクササイズを「トレーニングと学習の全体的プロセス構造」（加藤，2019cの図表1参照）と「システム思考モデル」（加藤，2019fの図表3）に突き合わせて考察する。エクササイズのパートと内容を左欄に列挙し、その横に「システム思考モデル」と「トレーニングと学習の全体構造」の各ステップをあてはめた。筆者の見解によるものだが、クリスはこの2つのモデルに沿って、このエクササイズを設計していたようである。このエクササイズを7日目に実施させ、その分析を前期のセッション後の約3か月の間にグループでやらせた。

図表13 「トレーニングとはどのような意味がありますか？」の分析

エクササイズのパートとセッション間のプロジェクト	システム思考モデル	学習の全体構造
<p>全体的なテーマ＝参照枠</p> <ol style="list-style-type: none"> 「トレーニング」とはどのような意味がありますか？ 「トレーニング」とはどのような価値がありますか？ 「トレーニング」で必要不可欠なことは？ 「トレーニング」は何の目的のために？ <p>パート1：パズルを完成させる</p> <p>パート2：非言語</p> <ul style="list-style-type: none"> 2分→利き手 2分→別の手 2分→交互 2分→同時 <p>パート3：全般的なテーマに関連する説明（言葉を使う）</p> <ol style="list-style-type: none"> パート1で貴方がやっていたこと、そしてパートナーがやっていたことと、どのような関連がありますか？ 説明の中にある「価値」をあらわす言葉のリストをつくる <p>パート4：「チェックアップ」→統一性をつくる</p> <p>各自が「要約」の宣言文をつくる（書いておく）</p> <p>「トレーニングは～のような意味がある」</p> <ol style="list-style-type: none"> 各自の宣言文をつくる（書いておく） 誰かが聞く：「それらのものは……何のために？」 別の言葉でいえば：これらは、どのような大きな／高い目的を支えるのか？ 「全てを一緒にする」→個々のパーツ（要約と目的の宣言文）から「統一した全体性」を創る <p>パート5：「卒業」のプレゼンテーション</p> <p>15分間のグループでの発表</p> <ol style="list-style-type: none"> 「全体的なバックトラックベージング」でスタート トレーニングの「グローバルビジョン」を、価値ある行動で表現するような形で、発表する（グループ全員が発表することができます）。 「全体的な未来ベージング」で終わる <p>パート6：プレゼンテーション</p> <p>セッション間のプロジェクト（8月のトレーニング後期までの課題）</p>	 <pre> graph TD A[データ] --> B[情報] B --> C[知識] C --> D[理解] </pre>	 <pre> graph TD A[枠設定] --> B[参照体験をつくる] B --> C[再コード化] C --> D[一般化・未来ベース] D --> E[応用・実践・計画] E --> F[学習内容を堅固にする] </pre>

IV おわりに

これまで、本稿を含めて7本の研究ノートで、トレーナーズトレーニングの内容について考察してきた。そのうち本稿は6日目から7日目のプログラムと逐語録を考察した。6日目のパート3では、「結果を枠組む」質問を使ったインフィニティ・ストラテジーのエクササイズの準備（マーカーの作成）後、クリスは「私は組織化できない」と言う男性の話に戻り、その男性に対して行ったアプローチについて解説した。具体的には、長いタイムフレームを短い期間に分割して、スルータイムとしてつなげた後で、彼に立ち上がってもらって「インフィニティ・ストラテジー」のエクササイズを実施したという。このプロ

セスは、次に実施する「結果を枠組む」質問を使ったインフィニティ・ストラテジーのエクササイズのフューチャー・ペース（あるいはメタファー）になっていた。そして、6日目は個人のプレゼンテーションで終了した。このプレゼンテーションは、ここまでのワークショップにおける学びを復習し、自分にとって重要だと思える内容について話すというものだった。この復習の時間は翌日のエクササイズにつながるものであった。

7日目は、まず、「コメント（卒業）」という言葉の4つの要素について説明した。これは次のエクササイズ、特に「卒業」のプレゼンテーションの参照枠となっていた。続いて、6日間のレビューの後で、「トレーニングとはどのような意味がありますか？」と題する一連のエクササイズを実施した。このエクササイズは、「トレーニングと学習の全体的プロセス構造」と「システム思考モデル」のモデルに沿って設計されており、筆者の解釈でモデルと突き合わせて考察した。このエクササイズについては、前期のセッション後の約3か月の間にグループで分析させる課題も出された。7日目の最後に、クリスは、『ZOOM』と題した絵本を受講生に読み聞かせたが、これも設計操作原理の「ネステッド・ループ」の実践例になっていた。トレーニングの設計原理を説明した後で、その実践例となるエクササイズを実施したり、このトレーニングで紹介した最重要な2つのモデル（加藤2019Cの図表1、図表2参照）に沿ったエクササイズを最後に実施し、その分析をさせる課題を出すなど、緻密なワークショップの設計構造を明らかにした。最後に、出版許諾いただいたクリスティーナ・ホール博士に感謝を申し上げる。

注

- 1) 本稿は、2021年3月10日にクリスティーナ・ホール博士から書面による出版許諾をいただいた。本稿で紹介したエクササイズの質問を使用する場合は、クリスティーナ・ホール博士から書面による使用許諾をもらっていただきたい。
- 2) 「General Backtrack Pacing」と「インフィニティ・ストラテジー」については、加藤雄士（2019f）を参照されたい。
- 3) GFPとは、General Future Pacing（全般的なフューチャー・ペーシング）のことをいう。
- 4) 「設計操作原理」については、加藤雄士（2019c）を参照されたい。
- 5) 1～6日目の内容については以下を参考にされたい。1日目については加藤（2019c）、2日目については加藤（2019d）、3日目については加藤（2019e）、3～4日目については加藤（2019f）、4～5日目については加藤（2020a）、5～6日目については加藤（2020b）を参照されたい。
- 6) 「トレーニングと学習の全体構造」のハンドアウトに掲載された図については、加藤（2019c）を参照されたい。これは、(1) 枠設定、(2) 参照体験にアクセスし参照体験をつくる、(3) 再コード化、(4) 一般化、未来ペース、(5) 応用・実践・計画、(6) 学習内容を堅固にする、というプロセスからなる。

参 考 文 献

Istvan Banyai (1998) *ZOOM*, Puffin Books, 1998.

加藤雄士 (2019a) 「コーチングにメタ・プログラムを活用することに関する一考察—クリスティーナ・ホール博士のメタ・プログラムを中心として—」『産研論集』第46号。

加藤雄士 (2019b) 「コーチングにおける効果的な質問に関する一考察—クリスティーナ・ホール博士の『一般化のプロセスを方向づける質問』を中心として—」『商学論究』第66巻第4号。

加藤雄士 (2019c) 「ワーク・ショップの設計構造に関する一考察 (1): クリスティーナ・ホール博士のトレーナーズトレーニングの1日目を中心として」『ビジネス&アカウンティングレビュー』第23号。

加藤雄士 (2019d) 「ワーク・ショップの設計構造に関する一考察 (2): クリスティーナ・ホール博士のトレーナーズトレーニングの2日目を中心として」『ビジネス&アカウンティングレビュー』第23号。

加藤雄士 (2019e) 「ワーク・ショップの設計構造に関する一考察 (3): クリスティーナ・ホール博士のトレーナーズトレーニングの3日目を中心として」『ビジネス&アカウンティングレビュー』第24号。

加藤雄士 (2019f) 「ワーク・ショップの設計構造に関する一考察 (4): クリスティーナ・ホール博士のトレーナーズトレーニングの3～4日目を中心として」『ビジネス&アカウンティングレビュー』第24号。

加藤雄士 (2020a) 「ワーク・ショップの設計構造に関する一考察 (5): クリスティーナ・ホール博士のトレーナーズトレーニングの4～5日目を中心として」『ビジネス&アカウンティングレビュー』第25号。

加藤雄士 (2020b) 「ワーク・ショップの設計構造に関する一考察 (6): クリスティーナ・ホール博士のトレーナーズトレーニングの5～6日目を中心として」『ビジネス&アカウンティングレビュー』第26号。

Christina Hall (2007) 『Art of training』(邦題『芸術としてのトレーニング』テキストおよびハンドアウト) The NLP Connection.