

【研究ノート】

ワーク・ショップの 設計構造に関する一考察（8）

——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8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8日目のプログラムとその逐語録を分析する。その8日目は、メタファーの探求をした。例えば、冒頭のエクササイズのうちかは、ペーシングし統合することのメタファーだった。また、8日目の後半に行われたストローの構造物のエクササイズは、前期のセッションで学んだ「主要な設計操作原理」や「生きているシステムの思考モデル」のメタファーであり、「トレーニングと学習の全体的プロセス構造」に沿って設計されていた。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・ショップの構造を明らかにした。

I はじめに

クリスティーナ・ホール（以下「クリス」と呼ぶ）博士の米国NLP協会認定トレーナーズトレーニング（日本における第22期）は、前期2018年4月28日～5月4日、後期2018年8月11日～17日の日程で行われた¹⁾。本稿では、このワーク・ショップの8日目（後期1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²⁾。

II トレーナーズトレーニングの8日目（後半1日目）の内容と考察

本第II章では、8日目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、バック・トラックしている箇所に波線、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8日目のプログラム

トレーナーズトレーニングの8日目のプログラムは以下のように進化した。図表中、パート1、パート2、パート3というのは、本稿の説明のため筆者が便宜的に分けたものである。

図表1 8日目のプログラムと本稿のパート

トレーナーズ・トレーニング8日目のプログラム		
9:30	オープニング「インフィニティ・ストラテジー」の活用	パート1
9:37	参照枠の実践 <ul style="list-style-type: none"> ・「マッチング、ミス・マッチング」のエクササイズ ・「ハンド・ダンス」のエクササイズ 	
10:00	インフィニティ・ストラテジーの実践 写真で前期をバックトラックした後で、フューチャー・ペースして、学習フレームを設定	
11:05	フューチャー・ペースのエクササイズ	
11:25	プレゼンテーションのためのメタ・ストラテジー <ul style="list-style-type: none"> ・「OLD FRIEND」のメタファーの話 ・メタファーについての質問 ・メタファーとジェスチャーを組み込む 	パート2
13:15~14:45	昼食休憩	
14:45	プレゼンテーションのためのメタ・ストラテジーのテスト	
14:52	トレーニングと学習ツールとしてのメタファーを探求する。(機能と例)	パート3
	A) ストロウの構造物	
16:45	B) 行動のリソース (車のデザイン) PART 1: 車をデザインする (3~4人のグループ, 最長30分)	
17:35	PART 2: プレゼンテーションのデザイン	
19:00	終了	

2 トレーナーズトレーニングの8日目(パート1)の内容と考察

(1) トレーナーズトレーニングの8日目(パート1)の内容

① オープニング(インフィニティ・ストラテジーの活用)

クリスは「Wellcome back, Everyone!」と言って、受講生に笑顔で語りかけた。

私が日本に到着する予定の日に台風と重なりそうな日でした。しかし、台風の方が変わってラッキーでした。それでも到着した時、雨で大変暑かったです。だからこの部屋は涼しくしていきましょう。みなさんと一緒に過ごせることがとてもラッキーだと思います。

前期のセッションでは、主要な設計操作原理を探求してきました。実習の中でそれ

らの原理を実行に移してきました。それらをどのような形でやったでしょうか？……柔軟性を増すような形でやってきました。加えて、より多くのポテンシャルを実行に移してきました。みなさんが、人生をより豊かにすることを願っていました。そして、トレーニングのアウトカムとスキルを探求していくことが続いていきます。これからの日々は前期のセッションの上に積み重ねていきます。さらに、メタファー、ストーリー・テリング、ネスト・ループをツールとして学んでいきます。これら全てはトレーニングや学び、人生のリソースとして、セッションが終了した後の数日間、数週間、数か月間も使えるものになります。では、立ち上がって下さい。……秘密のプロセスをやっていきますよ。今からあるワンピース（紙片）を取って下さい。アルファベットが書かれた紙を1枚ずつ渡します。

② 「マッチング—ミスマッチング」のエクササイズ

クリスは袋の中から受講生に紙片を1枚ずつ取らせた後で、次のように話した。

他の人にはその紙にどのようなアルファベットが書いてあるかは言わないで下さい（紙にはAとBというアルファベットが書いてあり、Aの方を取った人とBの方を取った人が組むように指示された）。これからマッチング—ミス・マッチングのエクササイズをやります。部屋の中を歩き回って2、3人の方と交流して下さい。まず、Aの人は出会うBの人と行動をマッチングします。誇張してやって欲しいと思います。最初の1分間は、ノンバーバル（非言語）でやります。ではどうぞ。……はい、1分がたちましたので、次にミス・マッチをやってみて下さい。……区別をしてもらいたいです。相手の方が外界に表すものをミス・マッチして下さい。続いて、バーバルで（言語を使って）マッチングしてみてください。……はい、1分間たちましたので、今度はミス・マッチさせてみて下さい。

③ 「ハンド・ダンス」のエクササイズ

「マッチング—ミス・マッチング」のエクササイズ後、受講生に机を脇にどけさせて、クリスは次のように指示した。

まず、2人で向き合って、手を合わせて下さい。どちらがリードしているかは大事ではありません。2人1組でハーモニーを作ります。……続いて、小さなグループを作ります（4人1組のグループを作らせる—筆者注）。リズムを作ってください。そして、手を合わせてハーモニーを作ってください。……はい、今度はもう少し大きなグループ

にしてください（8人1組のグループを作らせる一筆者注）。そしてリズムを作って、手を合わせてハーモニーを作って下さい。……はい、そしてもっと大きなグループを作って下さい。リズムを作って、手を合わせて全員でハーモニーを作って下さい。……はい、全員で1グループになって、リズムを作って、手を合わせてハーモニーを作って下さい。……そして、どのようにこのエクササイズを終えますか？……自分達で決めて下さい。

このエクササイズが終わった後で、クリスは次のように言った。

インフィニティ・ストラテジーを使っていることに気づいている人もいますかと思えます。次は、メタファーを通してやります。メタファーという形でバック・トラックしていきます。

④インフィニティ・ストラテジーの実践（前期のセッションのふりかえり）

「前をみて下さい。」と言って、クリスはボードを1枚ずつ裏返した。1枚目のボードを裏返すと、前期のセッションの1日目の写真が沢山貼られていた。クリスがさらにパネルを順番に裏返していくと、前期1日目のセッションの写真、前期2日目のセッションの写真、前期3日目のセッションの写真が貼られたボードがずらっと並んだ（図表8参照）。それらを受講生に見せて、「写真はイン・タイムですが、これら（並んだボードのこと一筆者注）はスルー・タイムを表しています。」と話した後で、次のように受講生に指示した。

今から3人1組になって、それぞれの日の写真を見て行って欲しいのです。そして、気づきを分かち合って欲しいです。では、皆さん立ち上がって下さい。写真を見ながら、最初は非言語（ノンバーバル）でスキャニングして行って下さい。そして、次に言葉で話し合い、分かち合いながらスキャニングして行って欲しいと思います。7日目から始めるグループがあってもいいです。

10時50分まで30分間の時間がとられた後で、「ここまでが前期のセッションのバック・トラックでした。」とクリスは話した。

⑤フューチャー・ペースのエクササイズ

「今度は、インフィニティ・ストラテジーのフューチャー・ペースです。」と言った後

で、クリスは次のように話した。

「コングルーエンシー（一致すること）」が最も重要です。言葉と行動が一致していることが大事です。これらが一致していないとき、参加者に分かります。そして参加者の信頼を失います。プレゼンターがどのように感じるかを体験してもらうためにオーディエンスはモデリングしてもらいます。パートナーの振る舞いと言動が一致しているかを感じるためです。プレゼンターをやる時、様々なことを試して欲しいです。参加者の関心を保つために動きを伴います。柔軟な動き、穏やかな動き、あるいは、「みんなと一緒にいます。」と言って、このような動きをします（クリスは両手を広げて招くような仕草をする、図表11参照）。動くということはとても大切です。今から15分間休憩をとり、その後でこのエクササイズをやります。

15分間の休憩の後で、「フューチャー・ペースのエクササイズ」のフリップチャート（図表2）が受講生に示され、クリスはエクササイズについて指示した。

図表2 フューチャー・ペースのエクササイズ（フリップ・チャート、下線は筆者）

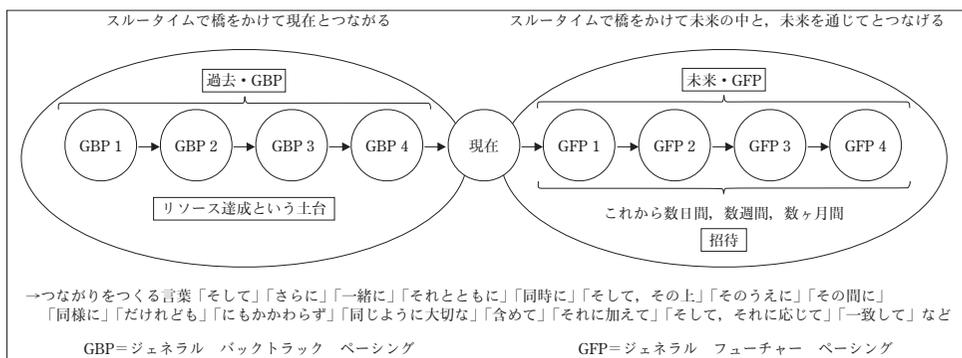
1. トレーニングと学びのプロセスと活動にどのように携わっていきますか。（姿勢・アプローチ・状態／ステート）
2. 柔軟性と選択肢を増すためにどのようなことを試したり、やり方を変えることができますか。
3. 特にどのスキルを向上させたり、拡大させたいですか。
4. 今回の共に過ごす日々の中で、他に好奇心を持ちながら学んでみたい、やってみたいことはありますか。

2人1組で、4つの質問について回答させた後で、クリスは、「違うステートについてはどうですか？」と受講生に語りかけた。

(2) トレーナーズトレーニングの8日目（パート1）の考察

ここでは、トレーナーズトレーニングの8日目（パート1）の内容について考察する。クリスは最初に、「インフィニティ・ストラテジー」を使って、プレゼンをした（①オープニング—インフィニティ・ストラテジーの活用）。まず、前期のセッションでやってきたこと（逐語録に波線を引いた）を話し、その後で、後期のセッションでやっていくことを話し（フューチャーペースをし—逐語録に破線を引いた）、さらに、これからやることを指示した。インフィニティ・ストラテジーとは、加藤（2019d）（図表3参照）で考察したように、過去と現在を、現在と未来をスルー・タイムの時間構造にする（橋をかける）ことによりつなげるものである。

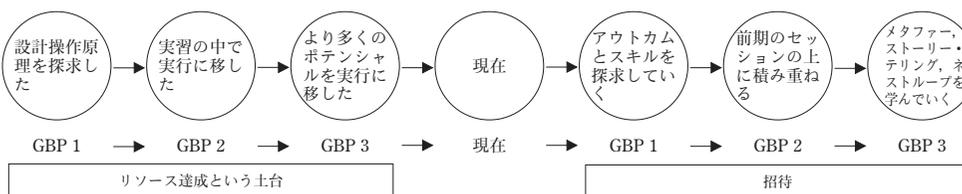
図表3 インフィニティ・ストラテジー（無限のストラテジー）



出典 加藤 (2019d) 99頁。 Christina Hall (2007) のハンドアウトより。

クリスの話したことを図表3のインフィニティ・ストラテジーの構造にあてはめると以下のようなになる。

図表4 インフィニティ・ストラテジーの構造（8日目の冒頭）



続く、「②マッチング—ミス・マッチング」のエクササイズでは、クリスが差し出すポーチ（小袋）から受講生にカラフルな紙を1枚取らせて（いつものようにゲーム感覚をとり入れていた）、2人1組のペアを組ませた。まず、マッチング（相手に合わせること）をさせ、続いて、ミス・マッチング（あえて相手に合わせないこと）をさせた。これは、コントラスト・フレーム（対比）で違いを学ばせていた（図表5参照）。コントラスト・フレームのエクササイズは、前期1日目（加藤 2019a, 128-129頁参照）でも行われ、その解説が前期2日目に行われた（加藤 2019b, 144-147頁参照）設計操作原理の1つで、「コントラスト・フレームを通して早く相違点を学べる」とクリスは説明していた。

また、最初、非言語でやり、続いて、言語を使ってやるという前期のセッションで何度も取り入れたやり方で実施（ノン・バーバル→バーバルでのエクササイズの実施）した³⁾。

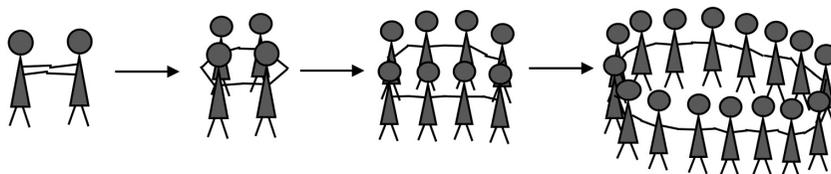
「③ハンド・ダンスのエクササイズ」では、最初に2人でペアになり、向き合って手を合わせさせた。ここまでは、先に実施した「マッチング」と同じようだが、2人で手を合わせる→4人で手を合わせる→8人で手を合わせる→16人で手を合わせる→受講生全員で手

図表5 コントラスト・フレームによるリフレーミング 図表6 非言語→言語の順で行うエクササイズ



を合わせる、というように輪を段々と広げていった（最終的に、クラス全員で「ラポール」を作らせた、図表7参照）。

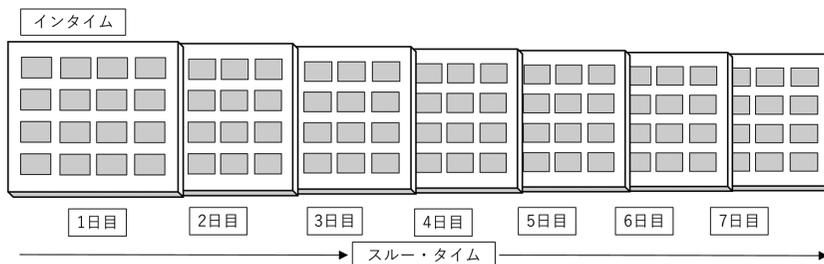
図表7 段々と大きなグループにしていく（「ハンド・ダンス」）



このように全体でラポールを作った後、「④前期のセッションのふり返り」を、ボード（前期のセッションの写真を貼った）7枚を並べて実施した。1枚のボードには、1日あたり30枚ほどの受講生を写した写真が貼られていた。そのようなボードを1日目（1枚目）、2日目（2枚目）、3日目（3枚目）……と並べて見せた。

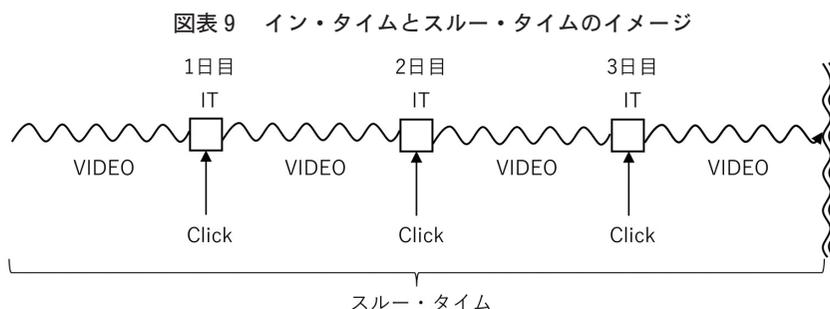
それらのボードを使い、クリスは、1枚1枚のボードあるいは写真は「イン・タイム」の表象だが、1～7日目の写真が貼られたボードが並ぶと、「スルー・タイム」を表象すると説明し、ボードと写真のメタファーを使って前期のセッションで学んだ時間の概念を復習した（図表8参照）。

図表8 前期のセッションの写真が貼られたボード（イメージ）



この後、受講生は、ボードに貼られた写真を見ながら、「1日目は、こんなことをやったね」、「2日目は、これをやったよね、これもやったね？」などと話すことで、前期のセッション7日間のことを思い出すことができた。クリスが3日目に紹介したカメラを使った

デモンストレーションを使うと、1枚、1枚のボードは写真（Clickで写真を撮る）で、スキャニングすることでビデオになる（スルー・タイムにする）と説明できる（図表9参照）。



出典 加藤（2019c）69頁を一部加筆。「IT」とは、インタイムのこと。

「⑤フューチャー・ベースのエクササイズ」では、後期のセッションに、「どのように携わっていきますか」、「どうなることを試したり、やり方を変えることができますか」、「特にどのスキルを向上させたり、拡大させたいですか」、「学んでみたい、やってみたいことはありますか」を2人1組で質問と回答をすることで、後期セッションのアウトカム設定を受講生にさせた（エネルギーは、焦点をあてた方向に流れるとクリスは前期のセッションで言っていた）。また、このエクササイズの4つの質問の文章の末尾は、「いきますか（1. 確実性）」、「できますか（2. 可能性）」、「させたいですか（3. 願望）」、「やってみたい（4. 願望）」と、3種類のモーダル・オペレーター⁴⁾を使っていることに気づく。異なるモーダルオペレーターを使うことで、異なる知覚の組織化が行われることになる。

3 トレーナーズトレーニングの8日目（パート2）の内容と考察

(1) トレーナーズトレーニングの8日目（パート2）の内容

④「OLD FRIEND（古い友人）」のメタファー

続いて、クリスは、メタファーについて、次のように話し始めた。

メタファーの探求を続けていきたいと思います。もう少し経ったら短いストーリーを紹介していきます。短いメタファーを選んでもらうからです。違いをもたらしてくれたメタファーをどのように選んだかをシェアしたいからです。

以前の私は、大勢の前に立つことに恐怖感というレスポンスをもっていました。バンドラーと一緒に教えていた時、「教えなさい」と彼に何度も言われましたが、私は、

「嫌です」と言っていました。何回もです。

あるインタビューを見たんです。そのインタビューをされている方は、快適さ、信頼を得ることについて話していました。大変有名な歌手のバリー・マニロウさんのインタビューでした。彼はロサンゼルスのアニバーサリー・コンサートをやっていました。「25年間どのようなことを学びましたか？」という質問に対して、彼はすぐに答えました。「So many years（大変長い間）、私はとても怖かったです。コンサートの準備をしていた時、私はオフ・ステージで待っていました。観衆がいっぱいで、その時思いついたことは次のようなことです。これ（ステージに出ること）は古い友人と出会うようなものなんだ、昔からの友人と出会うようなものなんだ、と思うようにしました。コンサートに何年もやってくる人、彼らはあたかも古い友人のようなものだ。深呼吸して、自分のメタファー、目的とつながって、オーディエンスを見渡し、『ウェルカム、ここにあなた方といることができ大変嬉しいです。』と言いました。以前にも同じことやっていました。」

……これが、私のメタファーです。ここからどのようなつながりを感じますか？……ステートとつながることができます。リソースとつながることもできます。「Old friend（古い友人）」という言葉で、快適さ、信頼、愛というリソースとつながることができます。これらは、私の中から生まれてくる感覚です。「愛」というのは無条件の愛、尊敬と繋がっています。Joy（喜び）も伴うからです。あなたにとってのメタファーを選んで欲しいのです。パワフルでトレーニングのアウトカムを支えてくれるメタファーです。「Sailing（航海）」と言う人がいましたが、海が穏やかな時にはセーリングできません。……自分にとってパワフルなメタファーを選んで欲しいです。いくつかの質問（メタファーについての質問、図表10参照）を用意しています。「プレゼンテーションのためのメタ・ストラテジー」という形（図表11参照）でまとめてもらいます。何分か時間をとります。そして、メタファーを1つ考えて欲しいと思います。質問（図表10のメタファーについての質問）の答を考えた後で、別のメタファーになることもあります。まず1つメタファーを考えて欲しいと思います。かつて「スタートレック・アドベンチャー」という人がいました。トリッキーで私はそのメタファーが大好きです。昔のスタートレックを私は大好きです。「マジック・カーペット」（旅するための魔法のじゅうたん）と言った人もいました。自分にとって意味をなすものなら何でもいいです。誰かに説明することは意味がありません。全ての人がメタファーを1つ選んでみて下さい。

②メタファーについての質問

クリスは、「次のエクササイズは、これまでのエクササイズをやったパートナーとやって下さい。最長各10分もかからないと思います。」といい、2人1組で「メタファーについての質問」（フリップ・チャート、図表10の質問）をするように指示した。

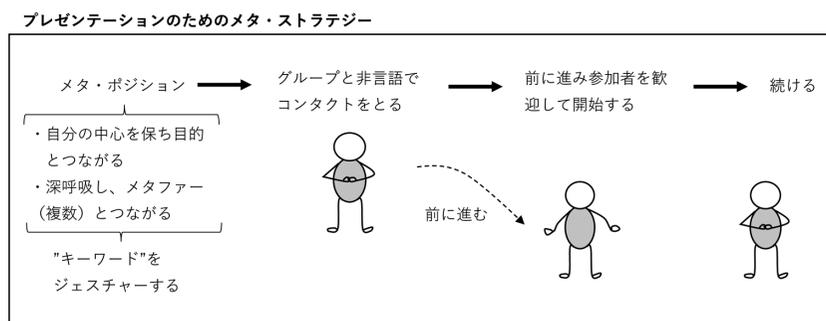
図表10 「メタファーについての質問」（フリップ・チャート、下線は筆者）

1. あなたにとってメタファーはどのような意味がありますか？
2. トレーニング／学びでどのような価値がありますか？
3. メタファーはトレーニング／学びのプロセスであなたの経験をどのように豊かにしますか？

③プレゼンテーションのためのメタ・ストラテジー

続いて、クリスは「プレゼンテーションのためのメタ・ストラテジー」と書いたフリップ・チャート（図表11）を受講生に見せ、「メタ・ポジションに立ち、“キーワード”（メタファーのこと―筆者注）をジェスチャーして下さい。そして、グループと非言語でコンタクトをとって、前に進み、参加者を歓迎して開始して下さい。その後でプレゼンテーションを続けて下さい。この様にプレゼンテーションを開始していただきたいと思います。」と話した。

図表11 「プレゼンテーションのためのメタ・ストラテジー」（フリップ・チャート）



（3つの人の絵と「前に進む」というコメントは筆者が入れた）

クリスは、「とてもシンプルだけどパワフルなやり方です。今の私はこれを自動的にやっています。先ほどと同じパートナーと5分ずつやって下さい。では、立ち上がって、始めて下さい。」と言い、2人1組で「プレゼンテーションのためのメタ・ストラテジー」のエクササイズを実施させた。

その後、90分間の昼休憩が取られた。昼休憩後、クリスは「Stand up!」と言い、休憩前に実施した「メタ・ストラテジー」のテストを受講生に2回やらせた。そして、「この

後にインフィニティ・ストラテジーをやっていきます。」と話した。

(2) トレーナーズトレーニングの8日目（パート2）の考察

パート2では、「メタファーの探求を続けていきます」とクリスは話し、それまでの時間で、メタファーを使っていたこと（例えば、ハンド・ダンス、写真の貼られたボード）が含意されていた。そして、クリスは、メタファーの概念について直接的に説明するのではなく、自分自身が大量の人の前に立つことに恐怖というレスポンスをもっていたという話、バリー・マニロウの「古い友人に会うようなもの」という話をした。そして、受講生に、自分にとってのメタファー（クリスにとっては「古い友人」）を1つ選ぶよう指示した後で、メタファーについての意味・価値、どのように豊かにしてくれるかを問う質問を2人1組で回答させた。クリスは、前期1日目に「学びについての4つの質問」（図表12参照）を実施したが、その時の質問に似ており、最初の2つの質問、すなわち意味と価値の2つは同じである。この後、前期1日目の質問では、本質的なこと、目的とチャンク・アップする質問が続いた。今回の質問では「どのように豊かにしますか？」と質問した。「どのように」と質問することで、プロセスをイメージさせ、フューチャー・ペーシングをさせているものと考えられる。

図表12 学びについての4つの質問（前期1日目に実施した質問）

- (1) 学びとはどのような意味があるのか？
- (2) 学びの価値とは？（学びにはどのような価値がありますか？）
- (3) 学びの中で本質的なこと、不可欠なことは？
- (4) 学びの目的とは？（このような学びはどのような大きな目的を支えますか？）

（下線は筆者。）

さらに、プレゼンテーションの冒頭に行う「プレゼンテーションのためのメタ・ストラテジー」について説明し、受講生に練習させた。プレゼンテーションの冒頭に自分が中心を保ち、目的とつながり、自分が選んだメタファーとつながるジェスチャーをするものである。続いて、グループ（聴衆）と非言語でコンタクトをとった後、前に進み、参加者を歓迎して、プレゼンテーションを続けるというものである。クリスがいつもプレゼンテーションで行っている方法の秘密がここであきらかにされた。

4 トレーナーズトレーニングの8日目（パート3）の内容と考察

(1) トレーナーズトレーニングの8日目（パート3）の内容

① ストロウの構造物のエクササイズ

クリスは、受講生に4人1組のグループを作らせた後で、「ストロー・ワークを開始し

ます」と話し、次のように指示をした。

ストローが袋の中に125本入っています。そのストローを使って構造物を作ります。自立するもの（自分で立つもの）です。テープで床や天井には貼れません。壁にもたれかけさせるのもだめです。ハサミを取り入れてもいけません。これを非言語でやります。紙を使うこともダメです。ジェスチャーとか言葉は使ってはいけません。耐久性のあるものを作って下さい。明日、一緒にチェックしていきます。ウィンド・テストを明日やります。フィード・バックのメタファーです。フィード・バックはどのような目的があるのか、前期のセッション（3日目の17時〜）でみてきました。それは、どこに補強、修正が必要かを見ていくためのものです。しっかりとした土台を持ち、もっとも高さのあるもの、家を建てる時に屋根から作る人はいないだろう、というのもヒントです。これらの条件を最も満たしたのはどれかということ、明日、グループで投票して決めます。時間は15時40分までです。大体40分間です。作ったものがどのような状態でも15時40分に部屋の隅に置いてもらいます。フィード・バックは一番最後にやるものではありません。これもヒントです。フィード・バックは途中でやるものです。

②エクササイズのふりかえり

15時43分になって、クリスは、「構造物を部屋の隅に持って行って下さい。」と話した後で、制作チームのグループで集まらせた。そして、フリップチャート（図表13参照）を受講生に見せて、「これらのことを15時50分から16時15分までグループで話し合ってください。」と言った。

図表13 「ストローの構造物」のエクササイズのふりかえり（フリップ・チャート）

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. このタスクを<u>どのように一緒に言葉を使わずに達成</u>しましたか？ 2. この活動は<u>どのようにトレーニングと学びのプロセスの展開のメタファー</u>となるのでしょうか？ 3. このエクササイズは<u>どのように生きているシステムの思考の実践</u>として捉えられるのでしょうか？ 4. その他の<u>アプリケーション（応用）</u>について、アイデア（複数）を出して下さい。 |
|---|

（下線は筆者。）

シェアリング（ふりかえり）の後で、クリスは、「全体で話したいことがある人は、どうぞ」と受講生に向かって話した。受講生Aは、2つ目の質問（「どのようにトレーニングと学びのプロセスの展開のメタファーとなるのでしょうか？」）に対して、「フィード・バック・システムのメタファーになると思います。作りながら修正して、それぞれが目指しているものの方向性を合わせていました。」と言った。また、「やりかけているところを

閉じていく、という点で、ネスト・ループと未完成効果も入ってると思いました。他にも、プラクティショナー・コースで学んだことが、マスター・コースとかトレーナーコースの土台になっていると思います。」と話した。クリスが、「では、高さはどんな意味があるのでしょうか？何のメタファーでしょうか？」と聞くと、受講生Aは、「それはステータスだったり、可能性であったりより高次の能力だったり、ビジョンであったり、目的であったりするのではないのでしょうか？」と答えた。また、3つ目の質問（どのように生きているシステムの思考の実践例となるでしょうかという質問）に対して、受講生Bは、「お互いが影響しあって方向に統一感ができました。」と答えた。クリスは、「個々のピースはVAKOG（すなわち、視覚、聴覚、体感覚、嗅覚、味覚の表象システム）として捉えてもよいです。これらは、土台のレベルで、データに過ぎません。形を与えた段階で意味づけをしているのです。」と話した。さらに、受講生Cは、4番目の質問（その他のアプリケーション）に対して、「マネジメント・セミナーに使えます。コンピューター・プログラミングに使えます。」と答えた。受講生Dは、「クリエイティビティとイノベーションの実例だと思います。違う個性の人が集まって次々と加えていく。すると違うものができます。」と話した。それに対して、クリスは、「イノベーションというのは、新しい何かを発見することとは限りません。異なったやり方をやっていくのもイノベーションです。皆さんは既にそれをやっています。例えば、お昼休みの前に『プレゼンテーションのためのメタ・ストラテジー』を皆さんはやりました。」と話した。受講生Eが、「リーダーシップ開発に使えます」と言ったのに対し、クリスは、「チームメンバーが全然違うリーダーシップ・スタイルをやっていて、誰も間違っていない。そして想定外の結果が出ます。一人だけで作ったのではない、皆さんが異なる経験、貢献をしました。チームの構築にも使えますと思います。ビジョンを作る時にも使えます」と話した。そして、「Let's take a pause!」と言って、15分の休憩をとらせた。

③行動のリソース（リソース・カー）のエクササイズ

休憩（16時30分から16時45分まで）明け後、クリスは、「既に述べたように、メタファーの探求を続けています。この探求にはパートIとパートIIがあります。行動のリソースというエクササイズです。4人1組、もしくは3人1組で行っていきます。」と話し、エクササイズについて次のように指示した（図表14参照）。

トレーニングとメタファーの探求を続けていきます。このエクササイズにはパートIとパートIIがあります。「行動のリソース」というエクササイズです。3人一組または4人一組のグループで行っていきます。たいへんユニークなプレゼンテーションに

なります。明日の朝、プレゼンテーションをやっていきます。パートⅠの後で、プレゼンテーションの準備をしていきます。ユニークな車のデザインをしてもらいたいのです。各チームに白紙のフリップチャートの紙をお渡します。フリップチャートは横向きに使って下さい。

パートⅠは、ノンバーバルでやっていきます。車のアウトラインだけを書いていきます。1人ずつ順番に、何か「ひとつ」アウトライン（より大きな枠）を追加していきます。これを17時半まで続けて下さい。車の名前も選んで下さい。これはチャンク・アップです。メタファーにもなります。

クリスは、プレゼンテーションのためのインストラクションのハンドアウト（図表14）を配布して、パートⅡの部分の説明を始めた。

最もユニークな車を紹介してもらいます。メタファーとしての車を考える時、車の機能とは何でしょうか？……例えば移動するということですね。1つの場所から違う場所へ移動する、ということチャンク・アップすると、1つの視点から別の視点へ移動すると抽象化できるかもしれません。これは、トレーニングや学びと似ています。車をメタファーとしてつなげるということです。例えば、「ステアリング・ホイール」というのは、方向性を設定するための手段として捉えることができます。そして、「GPS」もステップ・バイ・ステップで支えてくれるものです。学ぶスキルを積み重ねていくのも。……いくつかアイデアを紹介しました。

明日、部屋の真ん中にホワイトボードを移動して、2チームずつプレゼンテーションをやってもらいます。聴衆が参加できるプロセスを入れて下さい。聴衆を車で旅に連れて行って欲しいのです。全員が参加するアクティビティを入れて下さい。そして、この旅におけるフューチャー・ペースをして下さい。ハンドアウトの2Aと2Bのところ。全員が参加するプレゼンをして下さい。ただし、催眠の手法は使わないようにして下さい。アクティブなものにして下さい。今から18時45分まで準備をしていただきます。他のリソースが浮かんだら追加してもいいです。それに名前をつけて下さい。

……オッケー、プレゼンテーションタイムです。17時42分から18時45分まで準備の時間です。20分間のプレゼンテーションをデザインして下さい。

図表14 「行動のリソース」のエクササイズの手順

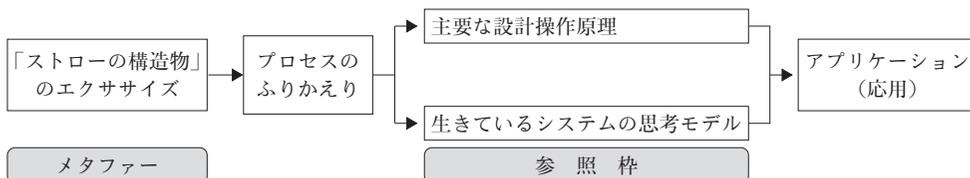
<p>パートⅠ：車をデザインする。3～4人のグループ。最長30分。</p> <ol style="list-style-type: none"> まず、車の外郭ラインだけを描く。ひとりずつ順番に、何か「ひとつ」を、その外郭ラインだけの全体（つまり、より大きな枠）に付け加え、最後に車を完成させる。 A) つぎに、ひとりずつ順番に、トレーニングと学習のプロセスを支えるために、本人がグループへ提供するリソースを示す要素をひとつ「絵」で付け加える。 B) 「要素」とリソースの関係性を明らかにするために、その「要素」をラベル化する。たとえば、加えたものが「ヘッドライト」なら、それはトレーニングと学習のプロセスを支えるために、本人がグループへ提供する「長期的ビジョン」というリソースを示しているのかもしれない。そのように、リソースの名前を「リソース・カー」に書き入れる。 車がリソースでいっぱいになるまで、2つのステップを続ける。 25分経過した時点で、グループの集合的リソースをバック・トラックしたあと、「リソース・カー」に名前をつける。この名前は、そのユニークな車が持つ豊かな「潜在力」、「～精神」、「才気」などをあらわすものにする。 <p>パートⅡ：下記の要素を入れて、各チームのプレゼンテーションをデザインする。</p> <ol style="list-style-type: none"> あなたのグループのリソース・カーを「トレーニングと学習」の隠喩として使い、大きなグループに紹介する。 あなたのグループ以外の人たち全員を、あなたのグループのリソース・カーに乗せて旅をする体験をつくる。このとき、つぎの要素を入れる。 A) とともにトレーニングを受け、学ぶことで、私たちは何を楽しみに待ち望むことができるのか。 B) このリソース・カーでいっしょに旅すると、デザイナーや同乗者の期待を超えるような、どんな嬉しい驚きがあるのか。
--

(2) トレーナーズトレーニングの8日目（パート3）の考察

クリスは、まず、「ストローの構造物のエクササイズ」について説明し、エクササイズを実施させた。ストローを作って3人グループで、非言語で構造物を作るというエクササイズだが、できるだけ耐久性があり、高さのあるものを作るように指示した。その説明の中で、「フィード・バックのメタファー」だと何度もコメントした。しかし、そのことは受講生のあまり頭に残らなかった（少なくとも私と私のグループのメンバーには残っていなかった）可能性がある。また、「しっかりとした土台を持ち」とクリスは話したが、トレーニングと学習もしっかりとした土台を作ってから、その上に積み上げていかないと、後で崩れてしまうということを示唆しているものと筆者は考える。

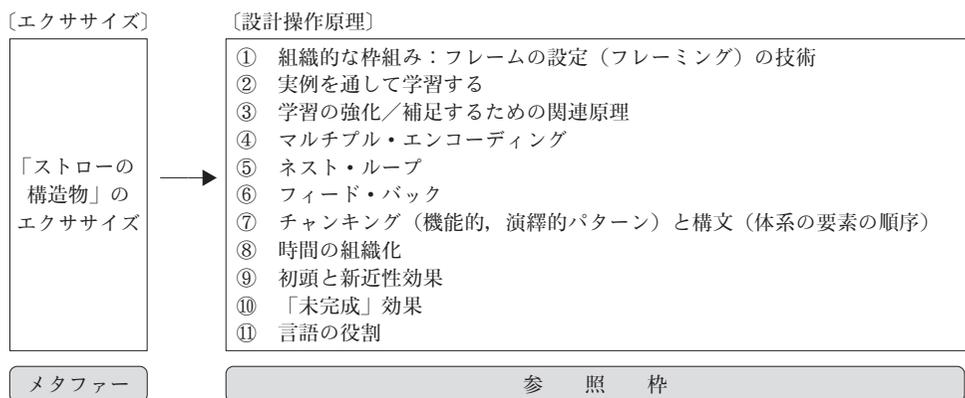
いつもと同じように、そのエクササイズ後、グループでふり返りを行い、その後、クラス全体でシェアリングが行われた。ふり返りのための質問は4つである。まず「1. どのように達成したか?」、「2. この活動がどのようにメタファーとなるのか」、「3. どのように生きているシステムの思考の実践として捉えられるか」、「4. その他のアプリケーション（応用）のアイデアを出して下さい。」という質問だった（質問の構造は図表15参照）。

図表15 エクササイズのふりかえりの質問の構造



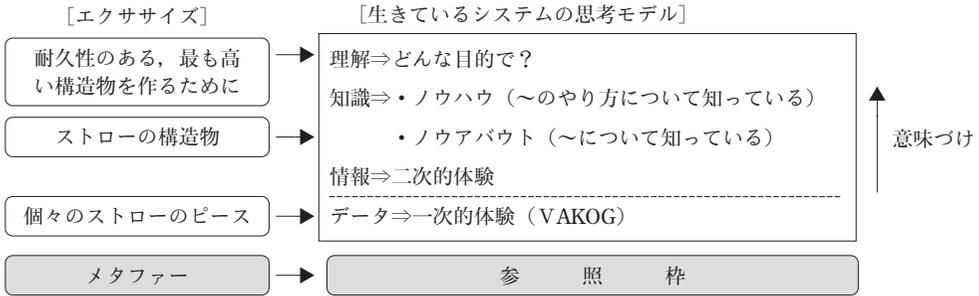
1, 2, 3の質問とも「どのように」と質問している。1の質問は、「どのように」と質問することで達成するまでのプロセスを考えさせている。2つ目のトレーニングと学びのプロセスの展開のメタファーに関する質問に関しては、「創造の途中でフィード・バックが必要だ」という気づきの他にも、ネスト・ループ、未完成効果、NLPのコース設計など多岐にわたる意見が出た。受講生は、前期に学習した「トレーニングと学習の設計操作原理」を想起して答えていた(図表15参照)。今ふり返ると、このエクササイズは、実例を通した学習(図表16の②)であり、学習を強化(同③)するものである。エクササイズの冒頭には、フレーミング(同①)もされ、ストーリーを繋げて少しずつ大きな構造物にしていくプロセスは、チャンク・アップ(同⑦)であり、マルチプル・エンコーディング(同④)を使ったエクササイズともいえる。このエクササイズは、受講生が質問への回答で示唆したようにいくつもの設計操作原理のメタファーとして考えることができる。

図表16 「ストーリーの構造物」と「トレーニングと学習の設計操作原理」



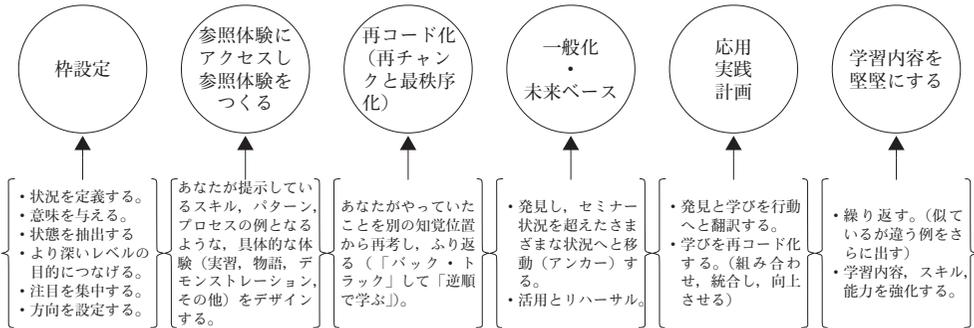
3つ目の質問に関しては、前期のセッションで学んだ「生きているシステムの思考モデル」にあてはめ、個々のストーリーのピースが、VAKOG(表象システム)あるいはデータであり、それを組み立て、形を作ることが意味づけと捉えられることをクリスは示唆した。このエクササイズに「生きているシステム思考モデル」をあてはめると以下(図表17参照)のようになる。

図表17 「ストローの構造物」と「生きているシステムの思考モデル」



また、この「ストローの構造物のエクササイズ」は、「トレーニングと学習の全体的プロセス構造」に沿って設定されているものとする（図表18参照）。

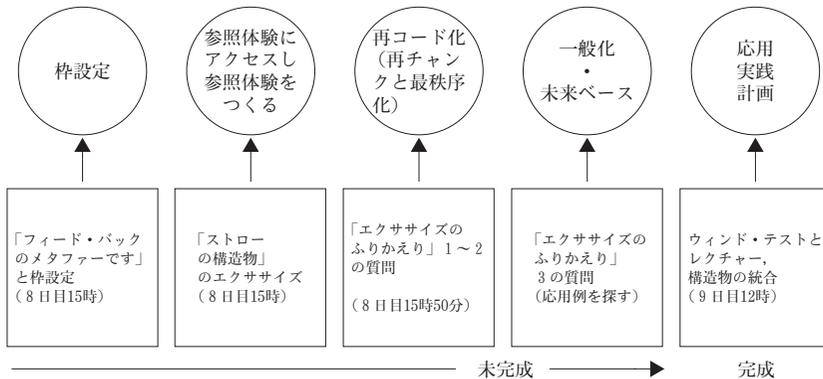
図表18 「トレーニングと学習の全体的プロセス構造」



出典 加藤（2019a）122頁。Christina Hall（2007）のハンドアウトより。

具体的に、その構造にこのエクササイズをあてはめると以下のようになるものとする（図表19）。エクササイズとそのふりかえりは8日目に実施し（未完成状態においておく、設計操作原理の⑩）、9日目にそのふりかえりの続きが行われた（完成した）。

図表19 「ストローの構造物」と「トレーニングと学習の全体的プロセス構造」



こうしたふり返りから、メタファーは多義であることが理解できる。最後に、4つ目の質問では、このエクササイズを他のどのような文脈で使うことができるか（応用できるか）という点についても受講生に考えさせた。さらに、この後で「行動のリソース」のエクササイズが行われた。その考察は次稿で行う。

Ⅲ お わ り に

トレーナーズトレーニングの8日目（後期の1日目）は、メタファーを探求した。例えば、以下のエクササイズやクリスの話がメタファーの実践例となっていた（図表20参照）。アイス・ブレイクで実施した下記の図表20（以下同様）の（1）、（2）は、相手にペーシング（マッチング）し、ラポール（場）を形成することのメタファーとなっており、（3）は、前期のセッションをふりかえるとともに、前期のセッションで学んだ時間の構造化のメタファーともなっていた。

図表20 トレーナーズトレーニングの8日目のメタファーの実践例

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> (1) 「マッチング—ミス・マッチング」のエクササイズ (2) 「ハンド・ダンス」のエクササイズ (3) 写真の貼られたボードを見て実施した前期のセッションのふりかえり (4) クリスのメタファーに関するストーリー・テリング（バンドラーに「教えなさい」と言われた話、バリー・マニロウの「古い友人」という話） (5) メタファーを取り入れた「プレゼンテーションのためのメタ・ストラテジー」 (6) 「ストローの構造物」のエクササイズ (7) 「行動のリソース（車のメタファー）」のエクササイズ |
|---|

それらのアイス・ブレイクの後で、クリスは、バリー・マニロウの「古い友人」（メタファーの一例）などの話（4）をした後で、メタファーについて、意味、価値、あなたの経験をどのように豊かにしますか、といった質問をし、メタファーについての枠設定をした。その後で、各自選ばせた1つのメタファーを取り入れた導入部分のプレゼンテーションの練習をさせた（5）。続いて、「ストローの構造物」と「行動のリソース（車のメタファー）」のエクササイズを実施した。この前者のエクササイズ（メタファーと考えられる）の後には、受講生にふりかえりのシェアリングを行わせ、「主要な設計操作原理」や「生きているシステムの思考モデル」といった前期のセッションで学んだコンセプトを参照枠として学ばせた。さらに、それらのエクササイズの応用例についても受講生に考えさせた。8日目の講座は、クリス自身、たくさんのメタファーを取り入れながら進行した。また、前期のセッションで学んだこと（設計操作原理やインフィニティ・ストラテジーなど）を8日目のエクササイズと突き合わせて探求させることで、前期のセッションの学び

を強化しようとしていた。さらに、このエクササイズやワーク・ショップのプログラムも、前期のセッションで学習した「トレーニングと学習の全体的プロセス構造」に沿って設計されていることを明らかにした。

注

- 1) ワーク・ショップの説明については、加藤（2019a）118-119頁を参照されたい。
- 2) 本稿は、2021年11月4日にクリスティーナ・ホール博士から出版許諾をいただいている。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。
- 3) 最初に非言語によるプロセスで回答し、2回目に言語を使い回答する目的については、加藤（2019b）152頁を参照されたい。
- 4) モーダル・オペレーターとは、NLP（神経言語プログラミング）の必要性の叙法助動詞、可能性の叙法助動詞のことをいう。クリスは、モーダル・オペレーターには、①不可能性、②可能性、③望み、④能力、⑤必然性、⑥確実性の6つの種類があると説明している。

参 考 文 献

- 加藤雄士（2019a）「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（2019b）「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（2019c）「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（2019d）「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。
- 加藤雄士（2021）「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」『ビジネス&アカウンティングレビュー』第27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.