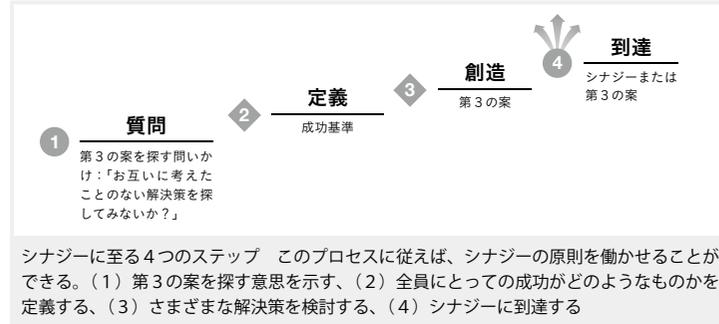


## 「シナジーに至る4つのステップ」 ツールのユーザーガイド



### シナジーに到達するプロセス

**1** 第3の案を探すための質問をする  
対立の場面であれ、創造的な状況であれ、この質問をきっかけにして、全員が自分の固定的な立場を離れ、あるいは先入観を捨て、第3の案の創造へ向かって動き出す。

#### 成功基準を定義する

全員にとっての成功がどのようなものかを説明する文を書く、あるいは成功の特徴をリストアップする。以下の問いを確認する。

- 基準の設定に全員が参加しているか？ できる限り多くの人から、できる限り多くのアイデアを得ようとしているか？
- 全員が「Win」となる結果は何か？
- 凝り固まった要求から、より良い何かに視線を移しているか？

#### 第3の案を創造する

以下のガイドラインに従う

- 遊ぶ。これは「リアル」ではなく、ゲームであることを全員が踏まえる。
- 閉鎖的にならない。合意やコンセンサ

スを急がない。

- 他者のアイデアであれ、自分のアイデアであれ、是非の判断をしない。
- モデルをつくる、ホワイトボードに絵を描く、図をスケッチする、模型を組み立てる、草案を書く。
- アイデアを逆さまにしてみる。世間一般の通念をひっくり返す。
- スピーディに進める。時間制限を設けて活気を維持し、アイデアがスムーズに出てくるようにする。
- 多くのアイデアを出す。どんなアイデアが第3の案になりそうか予断せず、思いついたアイデアをどんどん出す。



#### シナジーに到達する

室内が興奮の渦に包まれたら、第3の案が見つかった瞬間である。それまでの対立はなくなる。新しい案は成功基準を満たしている。注意：妥協とシナジーを混同してはいけない。妥協は満足を生むが、喜びは生まない。妥協では全員が何かを失う。シナジーでは全員が勝利する。

## シナジーに至る4つのステップ

### 1 第3の案を探す問いかけをする

「私たちがまだ考えたことのない解決策を探してみないか？」答えが「イエス」なら、ステップ2に進む。

### 成功基準を定義する

全員が喜ぶ解決策の特徴を下のスペースにリストアップする。どうなれば成功なのか？ 本当になすべきことは何か？ 関係者全員の「Win-Win」は何か？

### 第3の案を創造する

このスペース（または他のスペース）を利用して、モデルをつくる、絵を描く、アイデアを借りてくる、自分の考えを逆さまにしてみる。スピーディに、クリエイティブに作業する。興奮が湧き起こり、シナジーに到達したと実感できる瞬間まで判断は差し控える。



### シナジーに到達する

第3の案を記述し、必要であれば実行計画を書く。