

描画の目的意識がもたらす描き手の変容と教育展望

共創型ビジュアルプラクティショナー養成講座の教育実践を事例として、グラフィックファシリテーターの育成を考える
Exploring the Development of Graphic Facilitators through the Educational Practice of a Co-Creation Visual Practitioner Training

清水 淳子¹⁾ 出村 沙代²⁾

Junko Shimizu¹⁾ Sayo Demura²⁾

1) 多摩美術大学 2) 株式会社たがやす

This study investigates how clarity of purpose influences graphic recording—often perceived as reliant on innate talent—by examining the role of explicit goal-setting in a specialized training program. Participants who defined their objectives more clearly were able to select and structure information effectively, employ visual metaphors, and shift

from passive note-takers to active facilitators. Reflection further enhanced consistency, depth, and contextual adaptability. The findings suggest that purpose-oriented education is essential for elevating the quality of visual practitioners, and highlight the potential for advancing reproducible yet creative educational practices in future applications.

Key Word : Visualization of discussion, Facilitation, Social design

1. 問題意識と研究の目的

リアルタイムに人々の対話を可視化する「グラフィックレコーディング」の技術を基盤とする「グラフィックファシリテーション」は、会議やワークショップ、対話の場において、複雑な情報を視覚化しながら合意形成や創造的対話を促す手法として、国内外で注目されている。複雑な議論を整理し、参加者の認識をつなぎ直す実践として、教育・福祉・ビジネス・行政など多様な領域に広がりつつある。

しかし一方で、グラフィックレコーディングはしばしば「センス」や「特別な才能」に依存する属人的な技術であると誤解されがちであり、体系的な教育によって誰もが習得可能なスキルであるという認識は、十分に浸透しているとは言い難い。さらに、実践者による成果物には大きなばらつきが見られ、教育手法としての汎用性や再現性に関する検証も不足しているのが現状である。

本研究では、このばらつきの要因のひとつとして「描き手の目的意識」に着目し、描き手の目的意識が、グラフィックレコーディングの描画方法や質にどのような影響をもたらすかについて研究する。属人的な感覚や徒弟制的な技術継承に依存しない教育の可能性を探る。

2. 研究の背景

グラフィックレコーディングにおいては、単に「描く」技術だけではなく、話を「聴く」力、情報を「取捨選択・構造化」する力、そして「誰に向けて・何のために」描くのかという目的意識が総合的に問われる。目的意識とは、描き手が「どのような場に立ち」「何を達成しようとしているのか」という行為の方針である。この意識があるか否かが、情報の整理方法や図解の構造、表現の一貫性にまで影響を及ぼすのではないかと仮説を立てた。

筆者らが企画と講師を務める「共創型ビジュアルプラクティショナー養成講座」では、「描く」技術の習得だけではなく、「事前のヒアリングによる目的の明確化も含めた場への関わり方、あり方、立ち振る舞い」について、各分野の第一線で活躍し探究を続ける実践者と共に学び、実践現場にて実践を通じて総合的に育成していくプログラムである。本研究はこの教育実践をもとに、目的意識が描画プロセスおよび成果物に与える影響を実証的に明らかにし、ビジュアルプラクティショナーの教育的体系化に寄与することを目指す。

3. 研究の方法

本研究では、描き手の目的意識がグラフィックレコーディングの描画方法および完成度に与える影響を検証するために、「共創型ビジュアルプラクティショナー養成講座」における実践を対象とした。研究の設計にあたっては、教育的介入とアウトプットとの関係を明らかにすることを目的とし、描き手の判断が視覚的成果にどのように反映されるかを分析対象とした。

3-1 プログラムを実施しスキルを習得する

受講者には「場の目的」と「ビジュアライズの目的」を明確にする重要性を伝えた上で、以下の要素を含む学習プログラムを実施した。

- (1) 目的を明確にするための重要性について学ぶ。
- (2) 目的の明確化が描き方に及ぼす影響を理解する。
- (3) 意図を持った描画を複数回練習する。
- (4) 主催者との認識共有や説明を体験する。

3-2 同じ内容の情報をビジュアライズしてもらおう

このプログラム修了後、受講者に共通の講義内容を題材としてリアルタイムでグラフィックレコーディングを行ってもらった。講義はリアルタイムで配信され、受講者は同一の条件下で描くことができるよう設定された。また、描画後には振り返りの時間を設け、自身の目的設定と描き方の関係を言語化してもらった。

実施にあたっては以下の条件を設定した

- (1) 描く前に「誰のために、どのような目的で描くのか」を明確にすること。
- (2) 描画中はその目的意識を維持し、表現や設計の選択に反映させること。
- (3) 描画後に自身の意図や判断のプロセスを言語化し、他者に説明すること。

3-3 成果物の分析

成果物の分析は、以下の観点から行った

- (1) 目的意識の違い
 - (2) 情報の取捨選択と階層構造の整理
 - (3) レイアウトと色彩の活用による構造化の工夫
 - (4) 視覚メタファーや抽象化の使用とその適切性
- 成果物を並列的に比較することで傾向を抽出し、描き手自身による振り返りコメントも併せて検証した。

4. 実践結果——目的意識がもたらす描き方の考察

分析の結果、描き手の意図は、「今ここにいる／いない」「文脈を知っている／知らない」という二つの軸で整理することができ、それぞれの組み合わせによって表現傾向が顕著に異なっていた。

4-1 今ここにいる・文脈を知っている人

スケッチノートのような自由度の高いスタイルであり、描き手自身の内省や記録を目的とする傾向が強かった。線はのびのびとしており、話者のリズムにこだわらず、情報の量に応じて柔軟に面積を配分していた。構造よりも流れを記録することが重視されており、初学者にも取り組みやすい表現であった。

4-2 今ここにいない・文脈を知らない人

「伝える」意識が明確で、構造化や要約・再編集を積極的に行っていた。話者の語りの順序とは異なる再構成が多く、可読性・再利用性ともに高い成果物が見られた。こうした描き手には、表現に対する自信やプロフェッショナル志向も確認された。

4-3 全員に共通したこと

また、受講者全体に共通して見られたのは、トレーニングの成果として、「何を強調し、何を省略するか」の判断に一貫性があった点である。描き手は自らの図を他者に説明でき、「なぜこう描いたか」を言語化できていた。図は単なる記録ではなく、意味を設計し共有するメディアとして機能していた。こうした判断は AI にも一部可能な領域ではあるが、目的と文脈に応じた関与や即興的判断は、人間ならではの創造性と関係性に基づく実践といえるのではないだろうか。

5. 考察——描き手の個性と共通基盤の両立

本研究を通して明らかになったのは、グラフィックレコーディングにおける技術的な巧拙以前に、「なぜ描くのか」という目的意識が描き方そのものを変化させるという事実である。すなわち、描き手の目的意識は、グラフィックレコーディングの質と構造を決定づける中核的な要素である。描くことは、情報を受動的に書き留める作業ではなく、「何を」「なぜ」「誰に向けて」伝えるかを設計し、描きながら場に介入する創造的かつ協働的な行為である。

5-1 目的意識がもたらすもの

目的意識の有無は、情報の抽出方法、図解の構成、構造の階層性、視覚言語の使い方にまで影響を及ぼし、その違いが成果物の明快さや伝達力、可読性に直結していた。また、目的意識は描き手の個性を排除するのではなく、その表現傾向やスタイルを活かしながら、場の目的や文脈に応じて柔軟に描き方を調整する力として機能する。技術の標準化と個性の尊重は対立するものではなく、「目的」という軸を持つことで両立可能である。

5-2 目的意識はどのように育まれるのか？

本講座の実践から得られた有効なプロセスとして

(1) 目的を問う時間と対話を組み込む

描き手自身が「誰のために描くのか」「そのアウトプットは何に使われるのか」を内省・対話すること。

(2) 描いた後に振り返る

自分の描画を言語化し、誰に・どのように伝わると思ったかを振り返るプロセスによって、無意識だった意図が明確になり、次回以降の設計力が高まる。

(3) 場との関係性を意識する

描き手が「記録係」ではなく、「場をつくる一員」であるという認識を持つことで、描く行為が能動的・協働的な実践となる。

6. 今後の展望と課題

本研究の成果は、グラフィックレコーディング教育の設計において、次のような応用可能性を示している

(1) 目的意識を育てる教育設計

段階的に問いを立て、「誰に向けて何を描くか」を明確にする訓練を重ねることが、スキル以上に重要である。記録 → 要約 → 対話促進 → 場の編集 といった目的のレベルを明示し、段階的にトレーニングする。

(2) 評価軸の設計

構造・伝達性・柔軟性・意図の説明可能性などを軸にした評価方法の開発が求められる。

(3) ニューロダイバーシティに対応した多様な学びの設計

個々の認知スタイルや表現傾向に合わせ、段階的に構造力を育む柔軟なアプローチが必要である。

(4) AI との補完的活用

描き手の設計意図を支援したり、図の構造を解析するツールとしての AI は、教育・実践両面において補完的に機能する可能性がある。

7. 結論

描き手が場の状態を読み取り、目的を設定し、その目的に応じた描き方を選択することで、描画内容は大きく変化することが明らかになった。さらに、目的意識は教育実践を通じて育むことが可能であり、体系的な支援と振り返りの仕組みを組み込むことで、描き手の関与の質は着実に高まっていく。

描くことは、関わることである。他者とともに場をつくり、共通の目的に向かうための視覚言語として、そのための教育は、技能だけでなく、「どう場に立ち、どう関わるか」を育てるものでなければならない。

ビジュアルプラクティショナーを支えるのは、「なぜ描くのか」という問いへの応答である。今後もこの問いを軸に、教育実践と理論研究を往還させながら、再現可能で創造的な描き手の育成法を探究していきたい。