

# コレクティブインパクトのポイント

## -フェーズ2「共有」



フェーズ2「共有」

# 共有化



# 「共有」フェーズの重要な問い



- ①集うプレイヤー選定は適切か？
- ②継続的に自己理解・相互理解を深める機会を設計しているか？
- ③システム（当事者理解・問題構造・プレイヤー分析）全体を体感＋理屈で理解・共有できる機会を設計しているか？
- ④継続的に対話できる適切な関係性（距離感）を保っているか？

先駆者からの助言：

- 協働のコアな部分である
- 「共有」はとても長い時間がかかるものであり、スタートであると捉える
- 専門性の高いフェーズであり、外部専門人材の活用も検討する

## フェーズ2 「共有」 共有化

### ①集うプレイヤー選定は適切か？

「××」ではなく、「●●」になっているか？

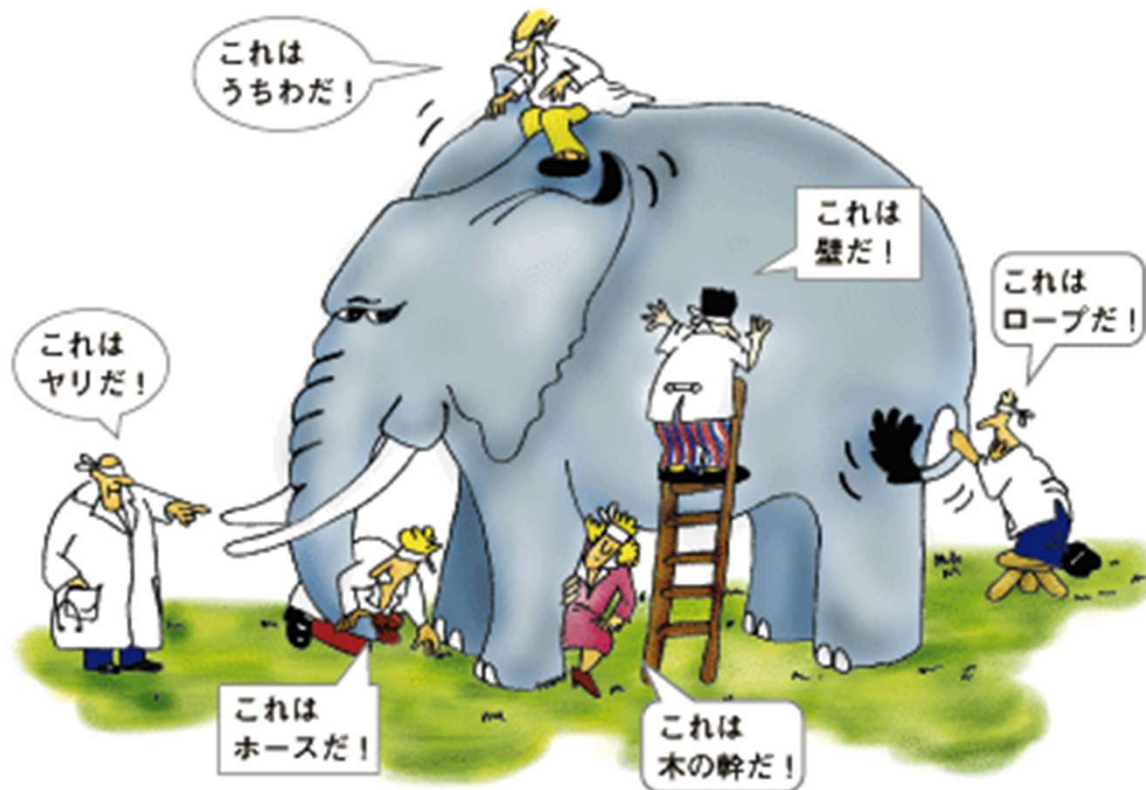
- ☑ 「仲良し集団」ではなく、「成果創出集団」となるための顔ぶれになっているか？
- ☑ 「声のかけやすい人」からではなく、「声をかけるべき人」から案内できているか？
- ☑ 「独裁」体制ではなく、「相生相克」の関係になっているか？
- ☑
- ☑



## フェーズ2 「共有」 共有化

② 継続的に自己理解・相互理解を深める機会を設計しているか？

### 群盲像を撫でる



盲人達は、それぞれゾウの鼻や牙など別々の一部分だけを触り、その感想について語り合う。

しかし触った部位により感想が異なり、それぞれが自分が正しいと主張して対立が深まる。

しかし何らかの理由でそれが同じ物の別の部分であると気づき、対立が解消する、というもの。

## フェーズ2 「共有」 共有化

- ③ **システム**（当事者理解・問題構造・プレイヤー分析）全体を  
**体感+理屈**で理解・共有できる機会を設計しているか？

### 地域円卓会議



④ 継続的に対話できる適切な関係性（距離感）を保っているか？

### 意図的な協働関係 (Designed Alliance)

「チーム」はつくる。  
ただし、相手を「変えようとしなない」。  
それぞれがパフォーマンスできる適切な距離感を常に確認する。

例えば、

- ・どんな雰囲気をチームで作っていきたいのか
- ・どんな雰囲気をチームは必要としているのか
- ・困難な状況になったとき、どんな自分でありたいのか
- ・それについてお互いの何を信頼するのか
- ・自分は何に責任を持つのか

について対話する機会をつくる。

このプロセスを通じて、意図的に自分たちでチームの文化を作っ  
ていこうとするコミットメントが生まれてきます。

これは、チームが困難に陥った場合に戻れる拠り所となります。