

組織の壁は、 認識の壁である。

現実の見方を変え、意思決定の質を高める
経営・マネジメント層向けワークショップ



LEGO® SERIOUS PLAY®メソッド活用

なぜ、組織は変わらないのか

研修、会議、制度改善を重ねても、同じ問題が繰り返される。



現場は頑張っている。



管理職も考えている。



経営も手を打っている。

それでも変わらない原因は、
努力不足ではなく、
判断の前提にある。

“

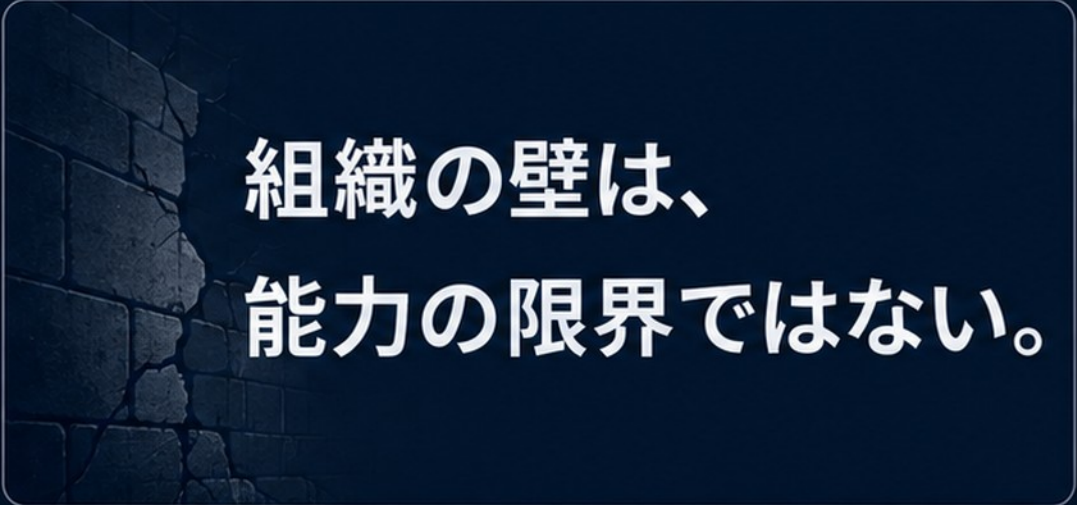
同じ前提からは、
同じ意思決定しか生まれない。

”

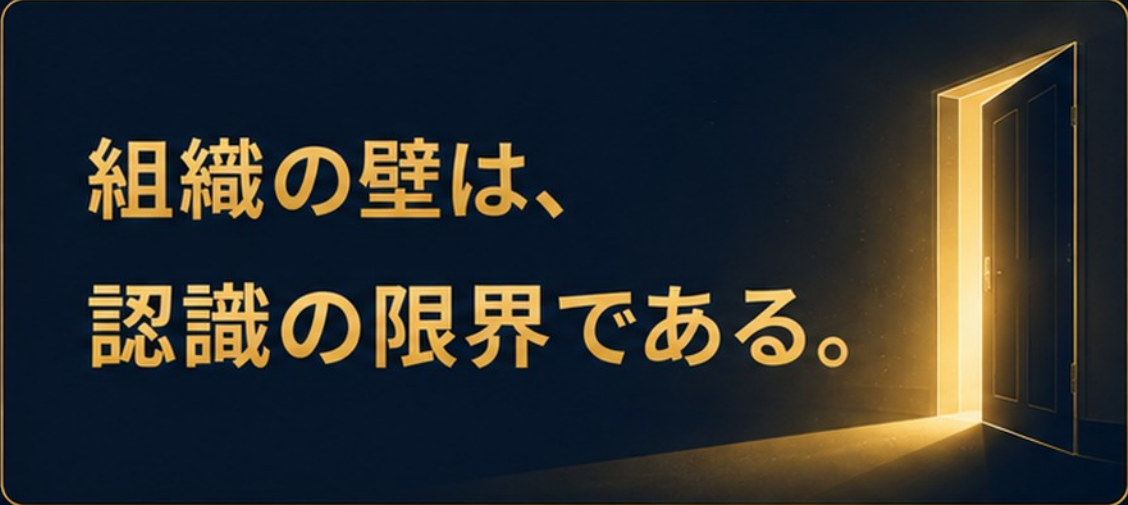


成果を制約しているもの

能力の不足ではなく、見えている現実の範囲が、意思決定を制約する。



組織の壁は、
能力の限界ではない。



組織の壁は、
認識の限界である。

人は、自分が見えている世界の中でしか判断できません。
組織もまた、自分たちが見えている現実の範囲でしか成長できません。

同じ仕事でも、見え方が違えば、意思決定は変わる



人は、現実そのものではなく、現実の解釈に従って行動する。



見え方が変われば、
判断基準が変わる。



判断基準が変われば、
行動が変わる。



行動が変われば、
現実が変わる。



LEGO® SERIOUS PLAY® メソッドは、仕事や組織に対する見え方を可視化し、対話可能にする。



認識が変われば、意思決定が変わる

意思決定が変われば、行動が変わり、現実が変わる。



“

成果は、新しい経験として組織に蓄積され、次の『当たり前』をつくります。
したがって、変化の起点は、現実の見方を更新することです。

”

認識の壁がある組織で起きること

能力がある人材がいても、組織としての判断が前に進まない。



会議は多いが、
重要な意思決定
が遅い



部門ごとに、
見ている現実が
違う



前例と成功体験
が、次の選択肢
を狭める



理念や戦略が、
日々の判断に
接続されない



『何を見るか』が変わらなければ、
『何を決めるか』も変わりません。



知識やスキルの追加だけでは、壁を越えにくい

必要なのは、情報を増やすことだけではなく、判断の前提を更新すること。



知識を増やす



スキルを教える



意識を高める

しかし、

『現実をどう見ているか』
は変わらない。

そのため、研修直後は変わったように見えても、
日々の業務に戻ると、元的意思決定に回帰しやすくなります。

変革が進まない本当の理由

多くの変革プロジェクトは、行動を変えようとしても、その前にある“判断の前提”を扱えていません。



変革が止まるのは、
行動の前にある
『**判断の前提**』が
変わっていないから。

LEGO® SERIOUS PLAY®メソッドが扱うもの

- 暗黙の前提を、作品として外に出す
- 異なる見方を、見える形で共有する
- 対話を通じて、判断の前提を更新する

だから、**意思決定が変わり、現実が変わる。**

現実の見方を更新する4つの条件

LEGO® SERIOUS PLAY® メソッドは、この条件を短時間で成立させるためのプロセスです。

1



外化

考えを作品にし、
自分の外に置く

2



相対化

他者の作品を通して、
別の現実に触れる

3



対話

違いを評価せず、
意味として扱う

4



再構成

新しい見方を
自分の言葉にする

参加者は、「**今の見方が唯一ではない**」と体感します。

LEGO® SERIOUS PLAY® メソッドが可能にすること

頭の中にある前提・意味づけ・違和感を、作品として外に出す。



言葉になる前の考えを、
作品として可視化する。

作品を介することで、人格をぶつけずに、
仕事・組織・戦略に対する見方を共有できます。



作品が、対話の焦点になる



ワークショップの到達点

気づきで終わらせず、次の意思決定に接続する。



成果物は、参加者の『楽しかった体験』ではありません。

組織が採用する**新しい見方**と、次に進むための**意思決定**です。

主な活用テーマ

経営・マネジメント層が直面する『認識の壁』を、意思決定の課題として扱います。



経営チーム

事業環境の見方を揃え、次の判断軸をつくる



管理職層

部門最適の前提を見直し、全体最適の判断へ切り替える



部門横断

各部門の前提を可視化し、対立を共通課題に変える



理念・パーパス

抽象的な言葉を、日々の意思決定に使える判断基準へ変える



変革プロジェクト

施策や行動が定着しない原因を、判断の前提から見直す

提供プログラム

貴社の課題・対象者・到達点に応じて、個別に設計します。



Half Day

3～4時間

経営課題の認識合わせ
部門間の見方の違いを可視化



One Day

1日

現実認識の共有
新しい判断軸と次の行動を設計



Two Days

2日間

戦略・変革テーマを深掘り
意思決定と実践計画まで接続



対象：経営層、管理職層、部門横断チーム、変革プロジェクトメンバー

現実を変えたければ、 現実の見方を変える。

認識が変われば、意思決定が変わる。
意思決定が変われば、行動が変わる。
行動が変われば、現実が変わる。

LEGO® SERIOUS PLAY®メソッドを活用した
経営・マネジメント層向けワークショップ

※ LEGO® and SERIOUS PLAY® are trademarks of the LEGO Group.
This document is not sponsored, authorized or endorsed by the LEGO Group.

会社紹介

ライフ・ブレイクスルー・ジャパン株式会社

人は、自ら見出した意味で動き出す。
人の創造性で、組織の可能性をひらく。



会社概要

会社名 : ライフ・ブレイクスルー・
ジャパン株式会社
代表 : 佐藤 新吾 (ローレンス佐藤)
設立 : 2016年7月11日



提供領域

組織開発／人材育成／チームビルディング／
ビジョンづくり／意思決定支援

経営者・管理職・組織リーダー向け
研修・ワークショップ



私たちが支援すること

- 一人ひとりの考えを見える形にする
- 対話を通じて、互いの視点を理解する
- 自分たちの言葉で次の一步を決める