

# 情報整理のトレーニング（その1）

## カード・メソッド

情報はジグソーパズルのピースのようなものです。一つ知っただけでは、あまり役に立ちません。あなたが既に知っていること、他の情報、推測できることなどと組み合わせることによって、もっと大きな知識とすることができるのです。

今回のトレーニングで取り上げるカード・メソッドは情報を視覚的に取り扱い易くするための方法です。ただし、コミュニケーションのその場で行うものではなく、どちらかと言えば、次のコミュニケーションの準備として集めた情報が何の役に立つのか、どのように活用できるのかを考えるための準備という位置づけです。

手法としては、能力マップにおける技能・知識分析、VA/VE（Value Analysis/Value Engineering）における機能分析などと同様です。

### <ワークの狙い>

このワークは、情報を一つひとつの機能に分解して、それぞれを分けてカードに記載することで扱い易くすることが狙いです。最初は面倒に感じるかもしれませんが、複雑な案件の情報整理では役に立つことと思います。

1. あなたの職場や学校あるいは所属している団体についての情報を書き出してみましょう  
この時点で「情報って、どんなことについて？」との疑問を持つのではないのでしょうか？  
そのとおり、情報は何かの目的があって初めて情報になります。ただ、情報収集では目的を絞ってしまうと効率的である代わりに判断基準となりうる情報を見落とすことがあります  
ここでは、知っていることを全て書き出してみましょう
2. 知っている情報を書き出すときに、一枚のカードに一つの情報を書くことにします  
例えば、連絡先は「住所」「電話番号」「FAX 番号」「メールアドレス」「ホームページ」など、それぞれ別のカードに記載します  
職場であれば、扱っている製品、サービスごと、業務ごと等ということになります  
他にも情報としては、資本金や経常利益、利益率、取引先、従業員数等多くの情報があります
3. 「もし、あなたが求人あるいは学生募集の広報担当」「あなたの住む県における職種別あるいは学部別の人口統計を調べている」など用途を想定して情報を分類してみましょう
4. カタログで得た情報、メディアのニュースで得た情報などからあなたが関心を持った情報についても、情報を分解してカードを作ってみましょう

何をテーマとして分類するか、それによって、今まで全く関連しない情報と思っていたものが、組み合わせることができると気づくこともあります。

# 情報整理のトレーニング（その2）

## 時系列性と因果関係整理

情報整理のトレーニング（その1）「カード・メソッド」では、情報をその要素に分解し、それぞれをカードにして目的に応じて分類する方法を紹介しましたが、ここでは、それを更に論理的に整理して活用することを学びます。

### <ワークの狙い>

このワークは、入手した情報を既知の情報と組み合わせ、全体としてどのような意味があるのか、足りない情報は何かなど、次のステップへの手掛かりとできるようになることが狙いです。

#### 1. 時系列による整理

このワークは、例外探し（偶然に上手くいったときの条件探し）などに役立ちます

- (1) あなたが普段困っていること、でも偶に上手くいくこともある、ということはありませんか？
- (2) 上手くいったときの前後に何があったかを情報として書き出してみましょう
- (3) 普段の上手くいかないときの前後のことも情報として書き出してみましょう
- (4) それぞれの情報を時系列に並べて比較してみましょう
- (5) 着目点は物であれば、材料、保管状況、温度、湿度、前処理、道具（経年、整備、調整等）、扱い方（操作者、暖気運転、配置、ユーティリティの安定性、タイミング等）、後処理等パフォーマンスであれば、当時周辺の出来事や気掛かり、体調管理、練習、場の背景（場所、道具、重要性、雰囲気、試技の有無等）、集中力、注意深さ、残心等

例えば、ゆで卵の皮が綺麗に剥けるかどうかは内部の二酸化炭素の残量に依ると言われていますが、2週間ほど置いておくと自然と抜けるので少し古い卵の方が、都合が良いようです。こういったことも、始めは分からなくても、日にちが経った卵を使っていたんだということが時系列的に比較すると気づけるのではないかと思います。

#### 2. 因果関係による整理

このワークは、不具合（故障、上手くいかないことなど）原因を推定するときなどに役立ちます

- (1) 最近あなたの周りで不具合が生じた物や出来事を思い浮かべましょう
- (2) その原因になりそうな要因を思いつくまま、情報としてカードを作りましょう
- (3) 着目点は物、出来事とも「入力又は切掛け」、「機能又は成り行き」、「出力又は結果」です。入力や切掛けは一つだけとは限りませんので注意深く関わりそうな事は全て挙げましょう。機能や成り行きは、不具合に関連する（影響する又は結果として生じる可能性がある）事を全てを挙げましょう。出力や結果も一つとは限りませんので、正常な場合と不具合の状態を比較してカードを作りましょう
- (4) カードを次のように並べて因果関係を確認しましょう  
「結果のカード」－「機能(1)のカード」－「機能(2)のカード」・・・－「機能(n)のカード」  
ここで機能(1)、機能(2)、・・・は要因を遡っていく、この結果は(1)が生じたから、(1)は(2)が生じたから・・・(n)が原因の可能性がある
- (5) こうして最右端に来た機能又は入力のカードが不具合原因である可能性があります