

創発的コラボレーションを促すワークショップデザイン

著者	安齋 勇樹
学位授与年月日	2015-05-22
URL	http://doi.org/10.15083/00072879

論文の内容の要旨

論文題目 創発的コラボレーションを促すワークショップデザイン

氏 名 安 齋 勇 樹

本論文の目的は、「グループワークを通して新たなアイデアを考えるタイプのワークショップにおいて、創発的コラボレーションを促すための効果的なプログラムのデザイン原則を提案すること」である。本論文は、以下の5章によって構成される。

第1章では、ワークショップがこれまで実践されてきた各領域の系譜を概観しながら、ワークショップを「学習を主目的とした実践」と「創造を主目的とした実践」に分類し、それぞれの特徴を検討した。その結果、第一に、すべての領域の共通して、各領域の従来の実践方法への対抗文化としてワークショップが実践されてきたことが明らかになった。第二に、目的に関わらず多くの領域において、学習と創造を駆動する契機として「参加者同士の双方向的かつ対面のコミュニケーションの過程」が重要視されてきたことがわかった。ワークショップの理論的源流とされているジョン・デューイの経験学習の理論と、レフ・ヴィゴツキーの社会構成主義の理論をそれぞれレビューしたところ、理論的にも「双方向的かつ対面のコミュニケーションを通してアイデアを生成する活動（創発的コラボレーション）」は重要な過程であることが確認された。ワークショップのコラボレーションの過程はプログラムのデザインに強く影響されることが指摘されているものの、先行研究において「創発的コラボレーション」を促すためのワークショップのプログラムデザインの指針はまだ明らかになっていない。以上の議論から、本論文では改めて「ワークショップ」を「参加者同士の双方向的かつ対面のコミュニケーションを通して新たな意味を生成することを意図して企画された短期間のプログラム」と定義し、「グループワークを通して新たなアイデアを考えるタイプのワークショップにおいて、創発的コラボレーションを促すための効果的なプログラムのデザイン原則を提案すること」を研究の目的として設定した。

第2章では、創発的コラボレーションの要因に関連する先行研究を概観し、創発的コラボレーションを促すワークショップのプログラムデザイン原則を検討するための

視座について論じた。具体的には、「個人レベル」「組織レベル」「グループ活動レベル」のそれぞれの観点から、創発的コラボレーションの諸要因について検討した。個人レベルの要因（個人の創造性、コラボレーション能力）は、創発的コラボレーションへの影響度は高いが、環境設定によって統制が難しく、ワークショップのプログラムデザイン原則として扱うのは困難であることがわかった。組織レベル（風土、空間）は、創発的コラボレーションを促進するための必要条件であるため軽視はできないが、十分条件というには影響度が低い。残すグループ活動レベルの要因（課題の構造、活動の順序、相互依存構造、グループの規模、援助の方略）は、いずれも重要だが、影響度の高さや環境設定によって統制可能かどうかによって分類したところ、「課題の構造」「活動の順序」「相互依存構造」の3点が特に重要であることがわかった。ワークショップのプログラムデザインにおいてこれに対応するのは「制作活動の課題設定」と「知識習得活動の構成」であるため、本論文では第3章で創発的コラボレーションを促す制作活動の課題設定の指針を明らかにし、第4章では創発的コラボレーションを促す知識習得活動の構成の指針を明らかにし、第5章でそれらの知見を統合することによって、創発的コラボレーションを促すワークショップのプログラムデザイン原則を提案することを目的とした。

第3章では、ワークショップのプログラムデザインの中でも「制作活動の課題設定」に焦点を当て、創発的コラボレーションを促す制作活動の課題設定の指針を明らかにするための実践を行った。課題設定の指針を提案するにあたって、創発の源泉としての「矛盾」の効果に着目し、「作品の制作課題に、相反するイメージを持ちながら多様な解釈の可能性を持った2つの条件を設定する」という指針を仮説として設定した。仮説を検証すべく、大学生を対象とした「架空のカフェを企画し、レゴブロックを用いてミニチュアを制作する」ことをデザイン課題としたワークショップを企画した。企画したプログラムに、「相反するイメージを持ちながら多様な解釈の可能性を持った2つの条件（矛盾条件）として「危険だけど居心地の良いカフェをつくる」という制作課題を設定し、大学生を対象に計4回のワークショップ実践を行ったほか、「矛盾条件」の影響を見るために、比較対象として「居心地の良いカフェ」という条件（通常条件）でも4回の実践を行った。ワークショップにおける各グループの音声データをす

べて書き起こし、発話の機能によってコーディング作業を行った。創発的コラボレーションを「2人以上が関わったユニットの連鎖で、3連鎖目以降で新しい概念が生まれている場合」と操作的に定義し、判定を行った。また、創発的コラボレーションの生成の仕方によって(Ⅰ)既存の概念を基盤としない場合、(Ⅱ)既存の概念を変形させる場合、(Ⅲ)既存の概念を結合させる場合、の3つのパターンへの分類も行った。各条件の創発的コラボレーションについてウィルコクソンの順位和検定を用いて検定した結果、合計値、パターンⅠ、パターンⅡでは有意差が認められ、パターンⅢでは有意差が認められなかった。発話分析による検討を行ったところ、制作課題に「矛盾条件」を設定すると、(1)条件に基づくアイデアの検討が誘発され、議論の視点が変化し、アイデアが吟味・再構成されることにより、概念の生成や変形が促されること、(2)制作課題に「矛盾条件」を設定すると、制作物が様々な視点から捉え直され、出来上がったものに後からの意味付けによる概念の変形が促されること、(3)ただし、参加者が2つの条件を「同時には成り立ちにくい、相反するもの」として解釈しなければ、制作中の視点に揺さぶりがかからず、創発的コラボレーションは促されないことが明らかになった。以上から、第3章で設定した指針は有効であることがわかった。

第4章では、ワークショップのプログラムデザインの中でも創発的コラボレーションを促す「知識習得活動の構成」の指針を明らかにするための実践を行った。指針を提案するにあたって「ジグソーメソッド」の効果と「類推（アナロジー）」との組み合わせの効果に着目し、(1)ある作品を制作するために必要な機能を定義し、あらかじめ資料を分割しておく、(2)参加者は資料の一つを担当し、同資料を担当した人とエキスパートグループを形成し、資料を読み合わせる、(3)エキスパートグループ内で、担当した機能を有する制作対象以外の具体的な類推を複数考える、(4)異資料を担当した人同士でジグソーグループを形成し、メイン活動の制作課題に取り組む、という活動構成である「アナロジカル・ジグソーメソッド」を仮説として設定した。仮説を検証すべく、第3章と同様に、ワークショップの実践と分析を行った。サブアクティビティをアナロジカル・ジグソーメソッドで構成した「アナロジカル・ジグソー群（AJ群とする）」をはじめ、類推とジグソーメソッドの有無によって「ジグソー群（J群）」「アナロジー群（A群）」「通常群（S群）」として4パターンの構成を設定し、各群で2回

ずつ、合計8回のワークショップ実践を行うことで、仮説の効果を検証した。その結果、AJ群は、他のすべての群に対して有意差が認められたが、J群、A群、S群の間に有意差は認められなかった。発話分析の結果、アナロジカル・ジグソーメソッドによって活動を構成すると、分割して担当した視点をすりあわせるために、制作中に新たな類推が生成され、さらにそれが異なる視点から再解釈されることによって、概念の生成や変形が促されることがわかった。また、複数の既存概念を包含するような新たな類推が生成され、概念の結合が促された可能性があることがわかった。以上から、アナロジカル・ジグソーメソッドの有効性が示された。

第5章では、3章と4章で検討した「制作活動の課題設定」の指針と、「知識習得活動の構成」の指針のそれぞれについて、デューイの経験学習モデルとヴィゴツキーの道具的媒介モデルを援用しながら総合考察を行い、創発的コラボレーションを促すワークショップのモデルを構築し、プログラムデザイン原則として(1)トレードオフの関係にある複数の機能を制作条件に設定すること、(2)それぞれの機能が参加者の経験から類推可能なものであること、(3)それぞれの機能を参加者が分担し、類推を生成する足場かけをすること、の3点を提案した。