

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

審査の結果の要旨

氏名 安齋 勇樹

本論文は、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デザイン原則に関する研究である。

第1章では、ワークショップ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ている。また、源流とされているジョン・デューイの経験学習と、レフ・ヴィゴツキーの社会構成主義についてレビューし、理論的にも双方向の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が重要であることを確認している。この活動はプログラムのデザインに強く影響されることがわかっているが、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がまだ明らかになっていないことが問題として導出されている。

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、それを促すプログラムのデザイン原則を検討する視座について論じている。「個人レベル」「組織レベル」「グループ活動レベル」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、グループ活動レベルの「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明らかにされている。

第3章では、創発的コラボレーションを促す制作活動において矛盾を含む課題設定の妥当性を確認する研究について報告されている。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」ことを課題としたワークショップにおいて、「危険であるが居心地の良いカフェをつくる」という制作課題を設定し、大学生を対象に実験を行っている。創発的コラボレーションについて通常課題との差異を分析した結果、参加者が2つの条件を矛盾するものと認識した場合には、創発的コラボレーションが促されることが明らかになっている。

第4章では、協調学習の手法である「ジグソーメソッド」に類推過程を組み合わせた「アナログカル・ジグソーメソッド」を提案し、前章と同様のワークショップにおいて検証している。分析の結果、この方法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、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

れることが明らかになっている。

第5章では、第3章と第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考察を行い、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点を提案している。

審査会においては、主に論文の記述や結論の適用範囲に関する質疑応答が行われた。論文の記述確認としてはワークショップにおけるアイデア生成の過程モデルに関して、具体的な制作行為はどのように対応しているのかといった質問や、最終的なモデル図が機械論的にすぎるのではないかという指摘が行われた。結論の適用範囲については、導出されたデザイン原則がアートワークショップなどにも適用可能なかどうか、実践者によっては原則を運用できないのではないかという質問があった。また、今後の課題について、次の大きな研究につながる柱の構成が望まれるという助言もあった。

論文に改善の余地があることが指摘される一方で、本論文が先行研究においてほとんど取り扱われてこなかったワークショップにおける創造的対話過程に関する実証研究として新規性が高いことや、博士論文として構造がしっかりしていることについては高い評価が与えられており、総合的に見て合格水準に十分達していると審査員全員が合意した。

よって本論文は博士(学際情報学)の学位請求論文として合格と認められる。