

## 論文内容の要旨

### 論文題目 ワークショップデザインの熟達と実践家育成に 関する総合的研究

氏名 森 玲奈

#### 本論文の視座

生涯学習時代の到来とともに、日本においても「ワークショップ」という活動が注目されつつある。実践が行われてきた領域は、演劇教育、開発教育、まちづくり、カウンセリング、ミュージアム教育をはじめ多岐に渡る。毎年開催される実践は数え切れない。これについて、錦澤（2001）は、表題に「ワークショップ」という言葉が含まれた研究論文件数の国内における推移を調査し、1970年代をワークショップの萌芽期、1980年代を展開期、1990年代を普及期と位置づけている。20世紀末には新奇な言葉だったワークショップが、21世紀に入り日常に定着した、という指摘もある（真壁 2008）。ワークショップは、日本の戦後社会教育において一定の意義を有してきたと言える。

2000年代には、実践が多く行われるようになった一方、運営ノウハウや力量不足に悩む団体は多いとの指摘がある（新藤 2004）。荻宿（2012a）によれば、ワークショップを担う人材をめぐる課題は深刻になっているとされている。日本のワークショップ実践は、萌芽期・普及期の実践家が経験を積み上げてきたとともに、2000年代以降、新しい実践家が生まれ育つという、「転換期」を迎えていると考えられる。生涯学習社会のさらなる充実に向け、ワークショップ

に対する期待やニーズはさらに高まると考えられる。そのため、実践家育成に向けた方法の模索に向けた研究を行っていくことが急務である。

そもそも、「ワークショップ」とは一体どのようなものなのであろうか。「ワークショップ」の語源は、"workshop" である。すなわち、工房、作業場を意味する言葉から派生するものである (e.g. 中野 2001)。そのため、「ワークショップ」には、学習を促す手法であるとともに、その過程において「つくる」活動があるというニュアンスが含まれている。

例えば、中野 (2001) はワークショップについて「講義など一方的な知識伝達のスタイルではなく、参加者が自ら参加・体験して共同で何かを学びあったり、創り出したりする学びと創造のスタイル」と定義している。ここらかも、ワークショップにおいて、学習と創造とは切り離せないものとして扱われてきたことが伺える。

生涯学習の概念が社会に浸透するにつれて、学習観自体も変化している。1965年のユネスコの第三回成人教育推進国際委員会で、ラングランは「生涯教育 (lifelong integrated education)」を提起した。この理念は、現在展開されている日本で生涯学習政策の起源とも言える (松岡 2003)。1980年代以後、戦後社会教育の中心施設であった公民館・図書館・博物館の役割は大きく変化した。一方、学校教育も改革を迫られ、学校の内と外という枠組みが取り払われつつある。とくに 1990年代以降、「開かれた学校」「ゆとりの教育」「生きる力を育む」等のキーワードのもと、従来の学校イメージの転換をはかる施策が進められてきた。現在では、学校週 5 日制の導入や総合的な学習の時間などのカリキュラム改変をはじめ、奉仕活動・体験活動の充実あるいは学習支援ボランティアの導入などがなされており、生涯学習社会に向け、21世紀に入り「学社融合」という視点も重視されつつある。

ワークショップの企画・運営について学習できる一般向けの研修や講習の場が全く無いわけではない。プログラム型で実践家育成を行っている事例として、「ワークショップデザイナー育成プログラム」がある。青山学院大学と大阪大学、鳥取大学が連携して社会人の学び直しとキャリア形成として取り組んでいる。これらワークショップデザイナー育成プログラムは、学校教育法に基づく履修証明制度の対象として位置づけられている。カリキュラムには e ラーニングと実践活動が取り入れられている (荻宿 2012a)。このカリキュラムには経験を重ねた複数の実践家の知恵が生かされており、今後の展開が期待される。

しかし、学習者の多様性に対し細やかな支援を行っていくための育成の方法論は、まだ十分に議論されているとは言い難い。現場を通じて長期的に学び育っていくことについても、実証研究をベースとした検討がなされていない。ワークショップ実践家が自身の経験をどのようにそれぞれの実践に生かしていくか。それをどのように支援することができるかについては、今後、検討していくべき課題であろう。

## 本論文の目的

本論文の目的は、ワークショップ実践家の熟達過程を明らかにし、実践家育成に向けた学習環境デザインの指針を提案することである。

## 本論文の構成

第1章では、まず、ワークショップ研究を概観し、(1)ワークショップではプログラムのデザインに関する研究がこれまでなされてきたこと、(2)プログラムを実践する「人」、すなわち「ワークショップ実践家」に着眼した研究が十分になされてきていないこと、を指摘した。

第2章では、先行研究における研究方法を参考にしながら、ワークショップ実践家がワークショップ実践を行う上での専門性についてどのような認識を持っているかを明らかにするためのインタビュー調査及び質問紙調査を行い、今後実践家育成に向けてどのような知見が必要かについて、ワークショップデザインにおける熟達化研究が必要であるという問題提起を行った。それを踏まえ、第3章・第4章では、Schön (1987) の「省察的实践者」という専門家を捉える枠組みを用い、(1)省察的实践者の「技 (artistry)」の解明に関する研究、(2)省察的实践者の「行為の中の省察 (reflection in action)」を明らかにする研究、という2つの観点で、ワークショップデザインにおける熟達過程に関して実証研究を行った。

第3章では、省察的实践者の「技 (artistry)」を解明するという視点で、ワークショップのデザイン過程におけるベテラン実践家の特徴的思考を明らかにすることを目的とした実験を行った。実験の結果、ベテランにおけるデザイン時の発話には、依頼内容の確認・解釈の後、コンセプトの立案を行うという共通の流れがあることが明らかになった。また、ベテランの特徴として、(1)依頼

内容に対する幅広い確認を行うこと、(2)デザインの仮枠となるデザインモデルを使用すること、(3)保留や選択の余地を残した「やわらかな決定」を行うこと、(4)スタッフの育成に対する意識とデザイン力を持つこと、(5)過去の実践体験の想起や経験から構築された慣習を用いてデザインを行うこと、が明らかになった。さらに、ベテランには経験に裏づけられた「個人レベルの実践論」があることが示唆された。

第4章では、省察的実践者の「行為の中の省察 (reflection in action)」を明らかにするという視点に立ち調査研究を行った。この調査では、ワークショップ実践家のデザインの方法が変容した契機に着眼し、実践家がデザインにおいて熟達する過程を明らかにすることを目的とした。具体的な方法としては、経験年数5年以上のワークショップ実践家19名に対し、半構造化インタビューを行った。分析の結果、実践家におけるデザインの方法の変容の契機は、(1)対象者の違いに応じたデザインの必要への気づき、(2)自己の立場の変化に応じたデザインの必要への気づき、(3)他者との協働デザインの中での気づき、(4)継続の必要性、(5)実践の内省による気づき、の5つに類型化することができた。さらに、ワークショップ実践家がデザインにおいて熟達化する過程では、(1)実践家としての原点、(2)葛藤状況とブレイクスルー、(3)他者との関係構築への積極性、(4)個人レベルの実践論の構築、という4つの要素が関わり合っていることがわかった。

終章では、第2章での知見とも照らし合わせつつ、第3章・第4章での熟達化研究の結果を再検討した。そして、ワークショップ実践家が学び合う環境をデザインするためには、(1)個人レベルの実践論の構築、(2)デザインモデルの可視化と共有、(3)学びの原風景に対する内省の支援、(4)実践家のネットワーク形成とその拡張、(5)専門性に対する社会的認知の向上、の5点に留意する必要があるという提言を出した。そのためには、個人レベル (ミクロレベル)、実践家コミュニティレベル (メゾレベル)、実践家を含めた社会レベル (マクロレベル)、の三層から学習環境デザインを考える必要がある。ワークショップ実践家の育成に向け、今後は実践家が同質性を越えた協働を通じ学び合える環境の構築が必要となるだろう。