

ユースケースによるワークショップ技法の類型化と ワークショップデザイン方法論に関する研究

○栗山誠太郎 高橋真吾(早稲田大学) 蜂谷悠希

* S. Kuriyama and S. Takahashi (University of Waseda) Y.hachiya

概要— 参加者の主体的な行動や参加者間の相互作用による学びや創造を目的としたワークショップは近年様々な領域で行われているが、ワークショップの成功はワークショップの専門家であるファシリテーターに大きく依存しており、ファシリテーターは自身の経験と勘によってワークショップの形式や用いる手法を選択している。様々な状況において普遍的にワークショップを有効活用するためには方法論が必要である。本研究では貸し会議室での利用状況や他の実践を網羅的に扱いユースケースとして整理する。また手法の目的に合わせた機能評価の類型化を用いてユースケースに対応させることでワークショップデザインの方法論を構築する。

1 研究背景

1.1 ワークショップの発展と問題点

ワークショップは1900年代のアメリカにおける演劇活動の一環が始まりとされ、現在では演劇以外にもさまざまな領域で活用され、発展してきた。中野によるワークショップの定義では、ワークショップは「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」[1]とされており、荻宿らはこのような意味でのワークショップの適応領域として図1のように分類した[2]。

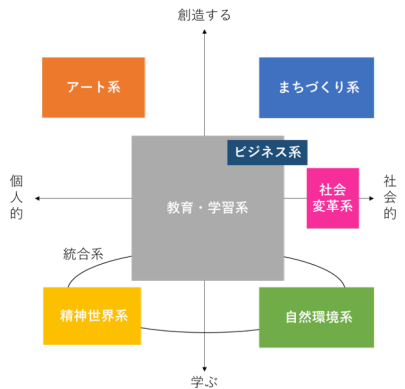


図1:ワークショップの領域の分類。

森によると日本におけるワークショップは領域に特化して発展し、実践者間も交流が少なく思想が共有されていないため、実践者同士に衝突が生れてしまう事を問題としており、領域横断的な実践者間の交流が必要としている[3]。またペクはワークショップの質が人的資源や物的資源に大きく影響してしまうため、プログラムの組み方や運営の公式化や理論化が問題としている[4]。

またワークショップでどの手法を選択するか、およびどのように活用するかのワークショップデザインの問題も考えられる。まず手法に着目した場合、様々な実践者や専門家が手法を提案しており、手法の特徴やプロセスをまとめた書籍はある。これらはワークショ

ップの経験が豊富な人々にとっては利用しやすいが、そうでない人は実際にどの手法を利用して良いかが分からないという問題がある。ワークショップデザインに関しても、実践者は自身の過去の経験からどのようにワークショップを進めるかを判断し実行する。手法と同様にワークショップデザインに関してもどのような方法で進めるべきかを理論化することは重要だと考えられる。

1.2 話し合いのためのシステム方法論

ワークショップのような話し合いによって創造的な成果をえるためのプロセスを提供可能な方法論として、ソフトシステム方法論(以下 SSM)の考えかたに基づいた「話し合いのためのシステム方法論」が考察された[5]。SSMとは、対象を要素と要素間の相互作用から成るシステムと捉えて問題解決を図る方法論であり、関与者が多面的であり、対象のシステムが複雑である場合に「話し合いのためのシステム方法論」では話し合いの問題状況が類型化された(図2)。

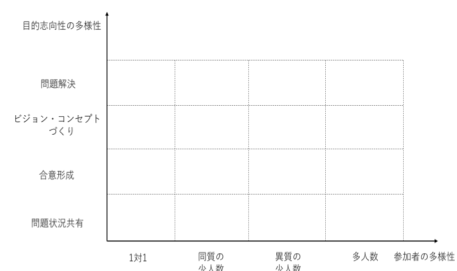


図2:話し合いの問題状況。

図2の問題状況の枠組みの中で、問題解決は段階的に行われるとされ、そのフェーズは「状況認知」「現状把握」「理想把握」「比較と代替案分析」「選択と実践」の5段階と設定された。

「話し合いのシステム方法論」では問題解決のフェーズごとに様々な方法論・手法・ツールを問題状況に適した方法で利用するというマルチメソッドロジーの考え方を採用しているが、具体的にどのような方法論・手法・ツールをどのように利用するかのワークショップデザインまでは言及されていない。

2 研究目的

数多く存在するワークショップの手法選択や、ワークショップデザインを実践者の経験や勘に頼るのではなく汎用的に行えるような方法論を構築することを目的とする。

3 アプローチ

実際のワークショップの事例を抽象化したものを「ユースケース」とし、「ユースケース」に対応するような手法やデザインを考えていく。提案したい方法論におけるユースケースの位置づけを図3に示す。

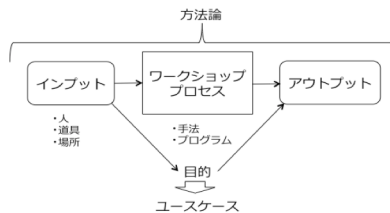


図3: 提案したい方法論の枠組み

参加者や道具の制約をインプットとし、ワークショップによって得られる事をアウトプットとし、目的と関係づけしたものをユースケースとする。

対象の手法はシステム方法論で利用される手法 88種とデザイン思考で利用される手法 31種とする。

4 進捗

4.1 手法の機能分析とクラスタリング

手法のワークショップへの適用を考えるため、手法のもつ機能を分析する。高橋は手法を発散技法・収束技法・統合技法と分類した[6]。それぞれの技法群に対して以下のように手法機能を分析する。

- ①手法サーベイを行い各手法の機能を列挙する
- ②列挙された機能をグルーピングし、手法群を横断的に評価する軸を作成する(KJ法を用いる)
- ③評価軸を用いて手法を4段階で評価
- ④順序尺度によって評価された手法を k-means 法を用いてクラスタリングする。k-means 法によってできたクラスタの中心点をクラスタ(手法群)の特徴的な機能とし、ユースケースと対応させる。

作成されたクラスタの例を図4に示す。

クラスタの中心点より、図4のクラスタは「特定の事柄に焦点を当てた意見」「具体的な意見」「抽象的な意見」と特徴づけられた。

4.2 ユースケースの作成と手法群の対応

実際のワークショップの個々の事例を、汎用的に利用

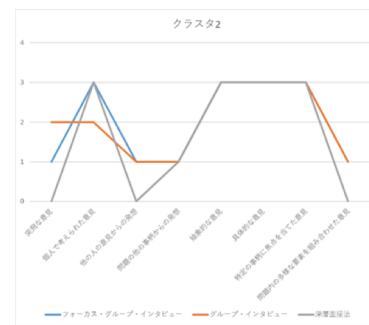


図4: 発散技法のクラスタ例。

できるように抽象度をあげユースケースとする。事例調査には貸し会議室(FORUM8[7])での利用履歴を用いた調査などを用いる。ユースケースには目的・アウトプットの要素を入れる。ユースケースの網羅性を確保するため、図1のワークショップの適用領域を参考にユースケースを作成する。FORUM8で頻度の高かった市場調査のワークショップを例にユースケースを作成し、手法群と対応させると図5のようになる。

4.3 問題点と今後の改善方針

評価軸の設定、順序尺度による評価、ユースケースとクラスタの対応が主観的であり、妥当性が保証されない。問題は手法の機能を細かく評価してしまっただけであり、今後は妥当性が保証できる程度の粒度で手法を評価する。また既存の「話し合いシステム方法論」における話し合いの目的や問題解決の段階と対応することで妥当性を保証した手法の評価方法を考えていきたい。

参考文献

- [1]中野民夫「ワークショップ」岩波文庫, 2001
- [2]荻宿俊文「ワークショップの成り立ちとワークショップ之学び」情報処理 Vol.58 No.10 p.887
- [3]森玲奈「日本におけるワークショップの展開とその特質に関する歴史的考察」日本教育方法学会, 49-58, 2014
- [4]ペク・ソンス「知的活動の「場」をデザインする」科学研究費補助金基盤研究, 222-227, 2005
- [5]木嶋恭一ら「ホリスティック・クリエイティブ・マネジメント」丸善出版, 2007
- [6]高橋誠「創造力辞典」日科技連, 2002
- [7]FORUM8 <https://www.forum-8.co.jp>

WSのアウトプット	必要な手法機能	クラスタ	制約(WSのインプット)や補足事項
日常・商品の不満	特定の領域への具体的な意見を抽出	発散技法-クラスタ2	-深層意識法、フォーカスグループインタビュー -面接前に社会心理学や臨床心理学などの専門知識を持つ人が必要 -深層意識法は1対1、フォーカスグループインタビューは1対多
		発散技法-クラスタ3	-希望点(欠点)列挙法 -専門的知識は必要ではない、ファシリテーターがいるほうが議論が活発になる
		発散技法-クラスタ6	-アイデアセット法 -会議室だけでなく、日常の行動や書籍などから情報や意見を集め、田スリップ(5*10cmの紙切れ)に記載することで意見の幅が広がる
実際に欲しいもの	様々な具体的な意見を抽出	発散技法-クラスタ3	-写真を利用して発想を促す。あらかじめ写真を用意する必要 -集点法 -人が関心を持っている特定のものと結びつけて意見を発想。
		発散技法-クラスタ3	-希望点(欠点)列挙法 -専門的知識は必要ではない、ファシリテーターがいるほうが議論が活発になる
		発散技法-クラスタ6	-アイデアセット法 -会議室だけでなく、日常の行動や書籍などから情報や意見を集め、田スリップ(5*10cmの紙切れ)に記載することで意見の幅が広がる

図5: 市場調査のユースケースと手法群の対応付け