

( 続紙 1 )

京都大学	博士 ( 総合学術 )	氏名	北野 清晃
論文題目	実践論に基づくワークショップデザイン方法論の開発と社会実装		
(論文内容の要旨)			
<p>第1章では、ワークショップの既存研究を概観し、本論文の立脚点となる実践論のアプローチの必要性を示し、研究の目的と論文の構成について述べている。ワークショップの活用領域の拡大とともに、その考え方が領域ごとに細分化し、これに関する研究も領域に閉じた議論が展開されてきた。このため、領域を超えたワークショップの包括的な記述・分析が課題となっている。既存研究には、ワークショップのモデル化の試みは見られるが、主観主義と客観主義の2分法に陥ったものに留まっており、ワークショップで起きる状況依存的な事象を理解可能なものとして記述・分析することができていない。本論文では、主観主義と客観主義の2分法を乗り越える「実践論」を研究の立脚点とした。実践論とは、個別具体的な環境・文脈下での人々の活動や行為である「実践」そのものに焦点を当てる理論的視座で、これにより、実際のワークショップでの人々の活動や行為を、詳細に記述・分析することができる。本章では、実践論のうち、この論文で用いる状況的学習理論、活動理論、エスノメソドロジーの理論的背景を説明した上で、本論文の全体像を示した。</p> <p>第2章では、ワークショップでの人々の実践として「活動」に注目し、そのモデル化を行った。既往研究では、ヴィゴツキーの活動理論を援用したF2L0モデルがあり、主にリフレクションの分析枠組みとして活用されている。しかし、このモデルはあくまで理念型であり、多様な活動形態が存在する実際のワークショップでは表現できないことが多い。本章では、F2L0モデルと組織構造論での組織形態を踏まえて、ワークショップの組織構造モデル (FP0モデル) を構築した。構成要素と展開条件を定義し、基本形を演繹的に展開することで、ワークショップの組織形態のパターンを網羅的に記述した。これにより、ワークショップで刻々と変化する活動形態が記述可能となる。なお、ワークショップデザインを学ぶ大学院授業において、FP0モデルを用いた試行実験を行い、適用性を考察した。</p> <p>第3章では、ワークショップでの人々の実践として「行為」に注目した。エスノメソドロジーを用いて、ワークショップ参加者間の相互行為を分析した。前章のFP0モデルはワークショップの活動を時系列に記述できるが、その過程で、ファシリテーター、参加者など、相互の関係性をあらかじめ措定する。しかし、実際には、ファシリテーターがいかに関与しているか、参加者がどのような参加者であるかなどは、状況依存的で相互行為を通して形成される。そこで、本章では、ワークショップ開始から自己紹介までの冒頭部分の会話のトランスクリプトと動画を用い、エスノメソドロジーによって相互行為を分析した。結果、参加者がどのように自己呈示を行い、組織アイデンティティが形成されるかの数例のパターンが示された。特に、自己呈示には、境界オブジェクトを用いたマテリアリティ (物質的行為) が重要であることが明らかとなった。</p> <p>第4章では、ワークショップ実践者育成の方法論の体系化と、方法論の社会実装に必要な実践コミュニティの構築について述べている。最初にワークショップの認識を問うアンケート調査、実践者育成を行う企業へのインタビュー調査を行い、ワークショップの実践者育成の実態を明らかにした。そのうえで、第2章の活動の解析、第3章の相互行為の分析から得た知見に基づき、実践者育成の具体的な方法論を提案した。さらに、ワークショップの実践者育成を社会実現すべく、領域の枠を超えた実践コミュニティの創出活動について具体的な提言を行なった。</p> <p>第5章では、本論文の結論として、各章の研究知見を整理し、論を閉じた。</p>			

注) 論文内容の要旨と論文審査の結果の要旨は1頁を38字×36行で作成し、合わせて、3,000字を標準とすること。論文内容の要旨を英語で記入する場合は、**400～1,100 words**で作成し審査結果の要旨は日本語500～2,000字程度で作成すること。

(続紙 2 )

(論文審査の結果の要旨)

- 1) 本論文は、ワークショップでの参加者の活動と行為を記述、分析、モデル化をすることを通して、ワークショップデザインの方法論を開発するとともに、その実践者を育成するためのコミュニティづくりの方法と過程について論じたものである。近年、ワークショップは学術分野のみならず、社会的に多様な局面で、学習、問題解決、合意形成など目的で利活用されているが、運営の考え方や方法が分野・領域ごとに分化しているため、体系立った方法論の確立が必要とされてきている。また、ワークショップの運営に重要な役割を果たす、ファシリテーターの育成が必要となってきた。この研究では、既存のワークショップに関する研究が主観主義と客観主義の2分法に陥っていることを批判的に指摘し、社会科学で近年発展を見る実践論(practice theory)の視座からそれを乗り越え、記述・分析の手法を以下のように提示している。
- 2) 第2章では、ワークショップに参加する人々の活動形態に関する新たなモデルを提示している。既往の代表的な研究としては、ヴィゴツキーの活動理論を援用したF2L0モデルがあげられる。これは教育学習的なワークショップについてのモデルであるが、この研究では、より広範な種類のワークショップへの適用を可能にするために、参加者の定義を拡張し、より包括的に組織構造が表現できるFP0モデルを構築している。このモデルを、ブレインストーミングと呼ばれる集団的なアイデアを創出のためのワークショップと、ワールドカフェと呼ばれる知識や意見の共有を目的としたワークショップの2例に適用し、組織構造の時系列的な変化について考察している。このモデルによって、これまで困難であった組織構造の俯瞰や、メタ解析的な考察が可能になった。
- 3) 第3章の分析はエスノメソドロジーを用いて人々が自己をどのように呈示し合うのかを分析している。これにより、第2章の分析では関係性を緻密に記述したとは言え、それぞれのアイデンティティや役割を所与のものとして出発した点において、実践論の視座を完全に取り込めていないという問題を乗り越えるものである。特に、ファシリテーターがいかにして役割を遂行するか、参加者がどのようにして形成される組織内での位置を獲得していくかに関する動態に着目する。材料として、①組織形成時の変化が最も明らかに現れるワークショップ冒頭のアイスブレイクの過程について、②入門者と熟達者という2人のファシリテーターがワークショップを運営する過程などの会話記録が用いられた。これによって、参加者間の自己提示の局面では境界オブジェクトの存在が重要であることが示された。また、ファシリテーターの教育や指導が、実際のワークショップの組織化の過程で進行することなどが明らかにされた。
- 4) 第4章では、それまでのワークショップの組織論的研究を踏まえて、ワークショップを組織、運営する実践者を育成する具体的な方法論を提示している。ここでは、ワークショップの参加者を対象としたファシリテーションに関する意識調査の結果をもとに、より実践的なファシリテーターのあり方について論じ、育成のガイドラインを提示している。さらに、こうした育成の方法論を社会に実装する際の実践コミュニティの必要性と効果を論じている。

以上のように、この研究はインタラクシオンデザインなど情報学において議論されている実践論という学術を踏まえ、ワークショップ研究の抱える課題を乗り越える視座を導き、経験的な研究をもとにワークショップデザインの方法論をまとめた。さらには実践コミュニティを構築するという社会実装を提案し、社会貢献に寄与している。このことから、本論文は博士(総合学術)の学位論文として価値あるものと認める。また、平成30年2月22日論文内容とそれに関連した口頭試問を行った結果合格と認めた。

注) 論文審査の結果の要旨の結句には、学位論文の審査についての認定を明記すること。更に、試問の結果の要旨(例えば「平成 年 月 日論文内容とそれに関連した口頭試問を行った結果合格と認めた。」)を付け加えること。

Webでの即日公開を希望しない場合は、以下に公開可能とする日付を記入すること。  
要旨公開可能日： 年 月 日以降