

ワークショップの実践的知識 (1)

—自己紹介をどのように始めるのか—

Practical Knowledge of Workshops vol.1 - How do Facilitators Start Self-introduction in Workshops? -

北野 清晃

KITANO, Kiyoteru

京都大学大学院情報学研究科社会情報学専攻博士後期課程3回生

京都大学デザイン学大学院連携プログラム1期生

ワークショップデザイン研究所代表



著者はデザイン学での5年間で、様々なワークショップ場면을題材に、実践論や組織論に基づきワークショップでのメンバーの活動や相互行為を分析してきた。分析結果はこれまで論文や学会で発表してきたⁱ。一方で、学術的な知見とはいかないまでも、実務的意義を含んだ実践的知識が数多く発見されている。言わば、ワークショップの実践的な“あるある”である。

このようなワークショップの実践的知識は、形式化したマニュアルやモデルでは付随的要素として除外されてしまうような、ごく小さな知識である。しかし、実務家にとって経験的に理解可能な固有の知識であり、かつ、実務家が暗黙的に行っている方法論であろう。このような実践的知識は、専門領域に閉じることなく、すべてのワークショップ実務家にとって実践を裏付ける知識となる。さらには、入門者の熟達を支援する知識になるのではと期待している。

本稿は、第1弾として、ワークショップ冒頭の自己紹介場面のメンバーの相互行為に焦点をあてる。特に、今回は「ファシリテーターⁱⁱが自己紹介をどのように始めるのか」、という部分に絞って考えていきたい。

1. はじめに

ワークショップの実務家は、ワークショップ冒頭の自己紹介をどのように捉えているであろうか。

プログラム全体からすると、テーマに直結する部分が核であり、冒頭での自

ⁱ 代表的なものとして下記およびivがある。

北野清晃 (2016) 組織論から考えるワークショップデザイン。三省堂。

北野清晃, 奥本素子, 森幹彦 (2016) 複数ファシリテーター間の認知的徒弟制: ワークショップ場面のエスノメソドロジー分析。日本教育工学会第32回全国大会講演論文集, 423-424。

ⁱⁱ 特定非営利活動法人日本ファシリテーション協会では、ファシリテーションを「人々の活動が容易にできるよう支援し、うまくことが運ぶよう舵取りすること。集団による問題解決、アイデア創造、教育、学習等、あらゆる知識創造活動を支援し促進していく働き」と定義している。本稿ではこのような役割を担う人をファシリテーターとして扱う。

己紹介はアイスブレイクⁱⁱⁱの一種として付随的に捉えられがちである。確かに、実務家のガイドラインとして有名な既存のデザインモデル（たとえば、「デザイン思考」や「アイデアソン」など）では、冒頭での自己紹介やアイスブレイクは当然のものとして省かれている。

しかし、初対面のメンバーが集まるワークショップの冒頭（最初に行われる自己紹介ワーク）は、メンバーの組織化という観点では重要な意味をもつ。つまり、「どのようなワークショップであるのか」「どのようなファシリテーター/参加者であるのか」が相互行為を通して交渉されうる^{iv}。ワークショップでの自己紹介は、単なる「パーソナルな事項を自由に語る」というような場面としてはデザインされていない。

今回取り上げる「ファシリテーターが自己紹介をどのように始めるのか」という問いは、「ファシリテーターがどのように進行するファシリテーターであるのか」というファシリテーター自身の自己呈示に関わる問題と捉えられる。

2. 調査デザイン

著者は、京都大学サマーデザインスクール（以下、SDSと略す）において、2015～2017年の3回に渡ってビデオ撮影調査を実施してきた^v。本稿で紹介する会話場面はこれらから抽出したものである。SDSは、専門領域の異なる実施者によりデザインされたワークショップが一斉に実施される特徴的な場である。実施者（大学教員、企業人、大学院生）と参加者（大学生、大学院生、一般社会人）は、多様な属性と専門性を有している。各ワークショップは、実施者1～3名程度、参加者4～6名程度で構成され、ほとんどが初対面の者同士である。実施者1名の場合はその者がファシリテーターであるが、複数の実施者の場合は、その場面で進行している者をファシリテーターとして扱う。参加者募集に際して、各ワークショップの目的やテーマ、到達目標が事前にWEB上で公開されている。

なお、本稿のデータは、ビデオ撮影と録音を組み合わせ、実際の相互行為を記録したものである。データの書き起こしには会話分析で一般的に用いられる記号を使用した。

ⁱⁱⁱ アイスブレイクは、初対面の者同士の「氷のように硬直した雰囲気を壊す」という意味のメタファーである。一般的には、「初対面の者同士が出会う時、メンバーの緊張をときほぐしリラックスし雰囲気を作る技術」と言われている。

^{iv} ワークショップ冒頭の相互行為については、初対面の者同士が自己呈示を通して「組織アイデンティティがいかにかに形成されるか」に注目して次の論文にまとめている。

北野清晃（2016）組織に基づくアイデンティティの形成過程：ワークショップにおける自己紹介場面のエスノメソドロジー分析。組織学会トランザクションズ、5（1）、7-12。

^v SDSの実施者より同意を得られたチーム、かつ、撮影機材が物理的に設置可能なチームを選択した。結果として、SDS2015で8チーム、SDS2016で11チーム、SDS2017で3チーム、計22チームのワークショップ場면을収録した。

3. ワークショップ冒頭

3.1 ファシリテーターによる意味付与

ワークショップの開始直後に、ほとんどの場合、ファシリテーターからテーマやゴール、進行方法などの概要が語られる。もちろん、募集段階でも同様の概要が周知されているが、改めて実施者側から「このワークショップがどのようなものであるか」が主張される。ここで重要なことは、冒頭にこれらの主張が行われワークショップに意味付与がなされた後に、自己紹介が最初の双方向的な活動として配置される点である^{vi}。

3.2 ファシリテーターは自己紹介をどう始めるか

ファシリテーターによる概要説明の後、自己紹介はどのように始められるのだろうか。Aチームの会話断片^{vii}では、01行目で、この時点で自己紹介することで「ほぐれる（緊張感がやわらぐ）」という理由とともに、自己紹介を「順番に行く」ことを述べている。このとき、名簿をモニターに出すことで（02行目）、名簿に示された順番で行うことが合理的であることを示している。このとき、「ちょっとあのほぐれるかな:」¹「一応ちょっと名簿だけ」のような表現を用いている。「ちょっと」や「一応」という表現は、名簿による順番決定が強制ではなく、あくまでファシリテーターからの提案であり、仮決定であることを含ませている。さらに、各発話には「～ね」という同意を促すような語尾で発話がデザインされている。このように、Aチームでは、名簿という道具を使いながら、自己紹介の順番をどう決めるのかという問題に対処しようとしている。



pic.1 Aチームの自己紹介の開始場面

- 01 F 1 : え::あとあの:順番にもう先自己紹介をしたほうが:
 ちょっとあのほぐれるかな::と思うので
 あの:順番にお願いしたいんですけども
 一応ちょっと名簿だけ前に出しますね
 02 F 1 : (22.0) ((F 1 が名簿をモニターに出す作業を行う))
 03 F 1 : えと::こちらの実施者は: えと:今年4名なんですけれども
 えと:こちら(.)からいいですかね
 ((手のひらで指し示しながら))

fig.1 Aチームの会話断片

^{vi} 調査対象のワークショップの中には、「自己紹介をしないチーム」もごく一部で見られたが、今回は対象から外している。また、「冒頭でいきなり自己紹介をした後に概要説明をするチーム」も一部見られたが、自己紹介ワークが最初の双方向的な活動であることは同様である。

^{vii} fig.1で使用されている主な書き起こし記号の意味は下記である。

: コロンは、直前の音が引き延ばされていることを示す。コロンの数は引き延ばしの相対的長さを示す。
 (数字) 丸括弧内の数値は、その位置にその秒数の間隙があることを示す。

次の、Bチームの会話断片^{viii}では、F1は「じゃあ誰からいきますか(0.5)こういく?こういく?」と問いかけている。ここでは、参加者1から時計回り／反時計回りの動きを指で先に示しながら発話している。これは、席の配置順に自己紹介を行うことは前提としたうえで、回り方を問題にしている。この問いかけに対し、02行目で男性Aが「hahahaあ(.)はい」と、笑いを伴った応答している。このように、「問いかけー応答」という隣接対 (adjacency pair) になっていることから、男性Aが最初に自己紹介をすることを了承したことが理解可能となっている。さらに、03行目でF1が「じゃ」と言うと、04行目で男性Aが「じゃあ」と、隣接対が後方で連鎖することで、男性Aが最初に自己紹介を行うことがより念押しされている。このように、Bチームでは、全員に「問いかける」という方法を用いている。



参加者1

実施者
ファシリテーター: F1

pic.2 Bチームの自己紹介の開始場面

- 01 F1 : じゃあ誰からいきますか(0.5)こういく?こういく?
((男性Aから時計回りの動きを指で先に示し、
その後に反時計回りを示す))
- 02 参加者1 : hahaha あ(.)はい
- 03 F1 : じゃ
- 04 参加者1 : じゃあ

fig.2 Bチームの会話断片

Cチームの会話断片^{ix}においては、時間がタイトであることが説明された後、01行目で「で(.)<順番>でちょっといいですかね」という発話が配置されている。「で(.)」は「時間がタイトであること」が反映されている。そして、参加者を見渡ししながら、「いいですかね」という上昇長の抑揚での問いかけが同時に行われている。このことから、時間がタイトであることを前提とし、順番に自己紹介をすることが合理的であることについて、参加者に同意を求めていることが理解可能である。

Bチームの会話断片で「問いかけー応答」という隣接対を示したように、この同意を求める問いかけ対して、通常はその後の02行目では「応答」がくるはず

^{viii} fig.2で使用されている主な書き起こし記号の意味は下記である。fig.1で紹介した記号は除く。

? 疑問符は、直前部分が上昇調の抑揚で発話されていることを示す。

(.) 丸括弧内のドットは、その位置にごわずかの感知可能な間隙(おおむね0.1秒前後)があることを示す。

^{ix} fig.3で使用されている主な書き起こし記号の意味は下記である。fig.1, 2で紹介した記号は除く。

<文字> 不等号で囲まれた部分が、前後に比べてゆっくりと発話されていることを示す。

い 天地逆の疑問符は、ある程度上昇長の抑揚で発話されていることを示す。

*文字 この記号で囲まれた部分が弱められて発話されていることを示す。



pic.3 Cチームの自己紹介の開始場面

- 01 F 1 : で(.)<順番>でちょっといいですかね。(参加者を見渡す)
 02 全員 : (3.0)
 03 F 1 : 始めさせてもらっていいですか(.)大丈夫ですか
 04 全員 : (1.0) (ずっと資料をみていた参加者が、顔を上げ軽く会釈する))
 05 F 1 : じゃああの自己紹介. (0.2)こちらから
 じゃあこうまわりで いきましょうかね'
 06 F 1 : じゃあお願いします.

fig.3 Cチームの会話断片

である。しかし、02行目では3.0秒の沈黙がある。これは、本来は応答すべき発話ターンにも関わらず、参加者が応答していない状況であると理解できる。それゆえ、F1は03行目で「始めさせてもらっていいですか(.)大丈夫ですか」と改めて同意を求めている。

3.3 考察

3チームの会話断片の共通点は、ファシリテーターが一方的に参加者に自己紹介の順番を押し付けていないように発話を組み立てている点である。Aチームでは「名簿」という道具を用いることで、Bチームでは「問いかける」ことで、Cチームでは「同意を求める」ことで、順番の決定が全員にとって合理的であることが示唆される。さらに、合理性を示唆したうえで、BチームとCチームでは「じゃあ」という表現が用いられていた。これは、メンバー全員の合意を受けたうえで進めるのだ、ということが強調されている。

このように、ファシリテーターは、メンバーにとっての合理性や合意をもとに、自己紹介の順番を決定しようと発話を組み立てている。もちろん、このような組み立てではなく、ファシリテーターが一方的に順番や時間等の自己紹介の仕方を決定し、メンバーに直接的に指示することも可能であろう。しかし、そのようなやり方はせず、合理性や合意を求めるやり方を示すことは、ファシリテーターによる自己呈示である。つまり、ファシリテーターは自身の役割を演じ、自己紹介ワークの進行を通して、「自分がどのようなファシリテーターであるか」を自己呈示している。

4. ワークショップデザインへの示唆

4.1 ファシリテーターの立ち位置を示す

ファシリテーターは、ワークショップ冒頭で概要説明という一方的な情報

伝達を行い、ワークショップに意味付与を行っていた。そして、その後に配置された自己紹介は、ファシリテーターが行う最初の双方向的な活動である。そのため、それぞれのチームのファシリテーターが、どのような進行を行うファシリテーターであるかが自己呈示される場面として機能していた。具体的には、ファシリテーターは、名簿や席の配置などを媒介とする合理性を根拠に順番を決定していた。あるいは、提案や問いかけというかたちで発話を組み立てることで、メンバーの合意をもとに進行をしていた。

このようなやり方は、ファシリテーターは暗黙的に行なっているものの、自身では気づいていない固有の方法論ではないだろうか。

4.2 ワークショップの規範を形成する

メンバーは、今回のワークショップがどのような場であるのか、ファシリテーターがどのように進行するのか、不明確な状態で当日を迎える。それゆえに、ワークショップ冒頭での最初の活動は、メンバーにとってのその後の振る舞い方の指針となり、その後の進行に大きな影響を及ぼす。たとえば、ファシリテーターが時間配分や項目を指示するかたちで進行した場合（指示型）は、その後のワークでもメンバーは具体的指示を待つことになるかもしれない。逆に、ファシリテーターがメンバーと対話するかたちで進行した場合（対話型）は、その後のワークでもメンバーは対話ベースで動くことになるかもしれない。このように、ワークショップ冒頭は、ファシリテーターはどのようなファシリテーターであるかを、行為を通して自己呈示する機会となるとともに、ファシリテーターの示した進行方法はメンバーの振る舞い方を教示する規範となる可能性がある^x。

このように考えると、自己紹介は決して本題と関係のない付随的要素と捉えることはできない。ワークショップデザインにおいては、ファシリテーターはワークショップの諸要素を勘案したうえで、自身の立ち位置をどのように設定し、冒頭でどのように自己呈示するかを、考えることが重要ではないだろうか。

5. おわりに

本稿で使用した京都大学サマーデザインスクールでの調査データは、主催者や実施者、参加者をはじめとする様々な関係者の皆様のご協力のもと取得することができた。協力いただいた全ての関係者の皆様に御礼を申し上げたい。今

^x ワークショップ冒頭でのファシリテーションの仕方（たとえば、「指示型」と「対話型」）が、その後の展開でどのように一貫されたか、あるいは、どのように変容したか、については今後明らかにしたい。

後も、筆者はワークショップの研究と実務を往復しながら、このような実践的知識を明らかにする活動を行なっていく予定である。研究の場として、あるいは、実務の場として、ワークショップを企画する際は是非お誘いいただければ幸いである。

デザイン学論考の読者は、京都大学デザインスクールのコミュニティを中心に何かしらのワークショップの実践に関わっている。ぜひワークショップの実務家として、本稿の問いや考察に対して意見やコメントをもらえると嬉しい。今後も、デザイン学論考の連載として、ワークショップの実践的な“あるある”を紹介していきたいと思う。

「デザイン学」への問い

- + ワークショップ冒頭をどのようにデザインしますか？
- + 自己紹介にどのような意味を埋め込みますか？