

続・「ワークショップ」考

～「京都大学－香港バプティスト大学合同デザインスクール2016」の現場から～
Re-thinking "Workshops" Part II — With My Experience in "Kyoto University - Hong Kong Baptist University Collaborative Design School 2016" —



北 雄介

KITA, Yusuke

京都大学学際融合教育研究センターデザイン学ユニット特定講師

1. はじめに

1. 1. 本論稿の趣旨

このところ私は、「ワークショップ」について文章を書く機会が多かった。本『デザイン学論考』の前号ではサマーデザインスクール2015についての分析を行ない、また先般刊行された『デザイン学概論』でも「デザインワークショップの設計」という章ⁱⁱの前半部分を担当させていただいた。

ただ『論考』前号で述べたように、私自身は昨今行なわれている「ワークショップ」に対して懐疑的である。しかし今年の「京都大学－香港バプティスト大学合同デザインスクール」（以下「合同デザインスクール」）で1グループのオーガナイザを担当させていただき、ようやく私自身にとって（願わくは一そしておそらくは一参加者たる学生にとっても）労力以上に報われるような「ワークショップ」ができたように感じている。

本稿ではこの「ワークショップ」を振り返り、その企画・進行のために私がとった考え方と、そこに残る課題について述べたい。

1. 2. 本「ワークショップ」について

合同デザインスクールは今年で3回目を数える、短期集中型の実習である。京都大学デザインスクールのM2学生と、香港バプティスト大学（以下「HKBU」）の学部から博士までの学生とが協働して、英語で議論をしながら、香港の社会問題に挑む。互いのフィールドを行き来するのも大きな特徴で、今回は4/16～17に京都ラウンドが、6/10～12に香港ラウンドが行なわれた。

ⁱ 北雄介・坂口智洋・佐藤那央：京都大学サマーデザインスクール2015のデータ分析を通じた「ワークショップ」考，『デザイン学論考』vol.6, pp.25-52, 2016.

ⁱⁱ 十河卓司・北雄介：デザインワークショップの設計，『デザイン学概論』Chapter 14, 石田亨編，共立出版，pp.203-219, 2016.（北の担当は1節と2節）

合計20人の学生が4つのグループに分かれ、それぞれのグループに教員がつき、独自にワークを運営した。私は「Group 3」

tab.1 合同デザインスクールGroup 3 メンバー一覧

Type	Nickname	Name	Sex	University	Specialty	Year
Students	Venus	LEUNG Wai Han	F	HKBU	Computer Science	B4
	Monica	DAI Zhongxuan	F	HKBU	Communication	M1
	Lan	LAN Xiangyuan	M	HKBU	Computer Science	D2
	Rachana	NGET Rachana	F	KU	Informatics	M1
	Kiyo	KIYOYAMA Yohei	M	KU	Architecture	M2
Faculties	Martin	CHOY Man Ting	M	HKBU	Computer Science	-
	Kita	KITA Yusuke	M	KU	Design, Architecture	-

を担当した。チームメンバーはtab.1の通りである（本稿では今後、各人はNicknameを用いて記す）。なおHKBU側の教員のMartinは、今回のような「ワークショップ」が初めてとのことで、企画や進行を私に譲り、サポート役に徹してくださった。

今回の合同デザインスクールの全体テーマは、"Design Creative Education in Hong Kong"であった。狭い国土に人口が集中し、大学は8つしかない香港では、子どもたちが小さなころから過度な学力競争に晒され、ストレスや自殺などの問題が起きているようだ。その状況を変えるような創造的教育のためのシステムを提案せよ、というのが全グループ共通のお題である。なお上述のようなタイトルではあるが、ワークが進むにつれて問題の方が特に強調され、"creative"という言葉にはほとんど言及されなくなった。したがって学生たちは、学力競争に起因する諸問題への対処法を、"creative"に限定せず考えたと言ってよい。

2. ワークのプロセス

Group 3がたどったワークのプロセスをtab.2に示すⁱⁱⁱ。表が大きくなるので本稿末尾に入れるが、本文を読む際には必要に応じてご参照いただきたい。

プロセスは大きく、以下の4つに分かれる。「ワークショップ」の進行の中にもう一つの「ワークショップ」が入るという二重構造が、大きな特徴である。

①人生の可視化とデザイン（京都ラウンド1日目）

学生たち自身のこれまでの人生と今後の夢を、大きな紙に、ネットワーク構造で可視化した。次にそれぞれの人生のよさがどこにあり、どのようにすればもっとよくなるのかを学生全員で考えた。

②"Dream Planning Workshop"（以下「DPWS」）の企画と準備（京都ラウンド2日目～2ヶ月のインターバル期間～香港ラウンド1日目、同2日目午前）

ⁱⁱⁱ なお前回の『論考』で述べたように、私の発意で「プロセス記録シート」なるものをサマーデザインスクールの実施者の方々に書いていただいた。それにもかかわらず今回、私自身がプロセスの記録を怠っており、香港ラウンド後に記憶を辿りながらの記述となっていることをご了承いただきたい。特に時間はかなりあやふやである。

1日目の成果を元に、香港ラウンドの2日目に現地の高校生と行なうことになる「ワークショップ」を構想し、実行に向けた詳細を詰めた (pic.1)。

③DPWSの実施（香港ラウンド2日目午後）

学生たちがオーガナイザとなり、8名の女子高校生を相手にDPWSを実施した (pic.2)。主な内容は、まず①と似た方法で高校生たちのこれまでの人生と夢を可視化してもらい、次にそれを隣の友達と交換して、友達の夢を叶えるためのalternative pathをデザインさせるというものである。

④香港の教育システムの提案（香港ラウンド3日目）

DPWSで得られた気づきを元に、香港の教育問題の本質を洗い出した。そして子どもたちが夢を抱き、また学力競争に失敗してもくじけないような教育プログラムを提案し、プレゼンテーションを行なった。



pic.1 京都ラウンドでの議論



pic.2 DPWS参加者と記念撮影

3. ワークの企画・進行において私が心がけたこと

幸いにも今回のワークは上手く進んだようで、他の先生方にも評価をいただいた。総じて学生の能力が高く、MartinのおかげでDPWSが実現できるなど、いくつかの幸運が重なった結果だと思う。ただ、オーガナイザとしての私の貢献もいくばくかはあるかと思い、私が企画・進行にあたって意識したことを述べてみたい。

3. 1. 「自分ごと」として「問題」を捉えてもらう

合同デザインスクールでは毎回、全グループ共通のテーマが設定されてきた。初回テーマは「ランタウ島の将来計画」、2回目のテーマは「香港のゴミとエネルギー問題」である。これらに比べ、今回のテーマである「香港の教育システム」は難解である。ランタウ島の様子はフィールドワークをすればわかるし、香港がエネルギー消費大国であることは異常なほどに効かされた冷房の寒さを味わえば嫌でもわかる。しかし教育問題は身体的把握が困難である。これは京大生にとってだけではなく、当の香港側の学生にとっても同様である。というのもHKBUの学生のうち、本スクール参加者の大半を占める大学院生は、実はほとんどが中国本土の出身だからである。

私は『論考』前号で、社会で叫ばれている「問題」ではなく、「愛」から始まるデザインの可能性について記した。自分自身から発せられる身体的なことから 一前号では「愛」というキーワードで述べたが、「憎しみ」や「実感」などを加えてもよい— も、デザインのきっかけや根拠になるべきだという主張である。今回のような抽象度の高いテーマを受け取ったとき私は、いかに学生に、自分自身に引き寄せて考えてもらうかを思案した。

ところで、私の師である門内輝行先生はよく、「家具をデザインするには建築を学べ。建築をデザインするには都市を学べ。都市をデザインするには経済を学べ」とおっしゃっている。デザイン対象のみを目的化するのではなく、対象をより広いコンテキストの下で捉え、その全体の系がよくなるようなデザインを心がけよ、という意味の金言である。では教育をデザインするためのコンテキストは何か。それは「人生」ではないか。本来教育は、それ自体が目的なのではなく、人生を豊かに過ごすための手段である。そして人生ならば、皆が自分のこととして捉えられる。

以上の考えのもと、私は"Designing education by designing life"という、ワーク全体のコンセプトを立案した。そして、学生たち自身の人生を起点に思考を始めてもらうことにした。京都ラウンドの1日目では、自分の人生のこれまでを大きな紙の上に可視化し、将来を計画し、またその人生がどうすればもっとよくなるかを考えてもらった。この日は香港の教育問題には全く触れていない。だが結果として、人生について認識を深め、そこにおける教育の位置づけも考えることができたようだ。学校で教わったことだけではなく、親や友人、幼少の頃の経験、自分の性格などが、現在の自分のあり方や将来展望に大きく影響していることもわかった。この内省体験をもとに学生たちは、高校生を対象とした"Dream Planning Workshop" (DPWS) を構想した。

さて、そのDPWSでは意外な結果が待っていた。参加してくれた8名の高校生たちは一様に明るく、活き活きと将来の夢を語っていた。「過酷な学力競争にばかり駆り立てられ、夢も希望も持てない、ストレスフルな高校生」という、我々がある意味「期待」していた姿は、どこにもなかったのだ。ここに、与えられた問題を問い直す契機が生じた。

ところがDPWSが終わり、いよいよ教育システムの提案に移ろうという段階になっても、学生たちも私も、香港の教育システムについて、またその中の問題の所在について、やはりまだ実感できていない。ただ一人、HKBUの学部生・Venusは香港出身であった。私は彼女に、香港の子どもたちがどのような試験を

受けなければならない、その成功や失敗によって人生がどのように変わるのかというフローチャートを描くように依頼した。Venusのフローチャート (pic.3) は実にわかりやすかった。曰く、香港の子どもたちの競争は3歳の入園試験に始まり、大学卒業に至るまで幾度の試練が続く。大学入試が10-15%の合格率であるなど競争は厳しく、一度敗れると望んでいたルートに復帰することは容易ではない。DPWSに参加してくれた高校生たちは、それらにいわば連勝してきた優秀な生徒たちであったが、今後もまだ負け組に回る可能性があるとのことだ。ここに至ってようやく、学生たちは問題の本質を理解することができた。問題は競争そのものではなく、その背景にある、思い描いた人生を送るためには競争に勝ち続けるよりないという仕組み (あるいはそうだという思い込み) にある。



pic.3 Venusのフローチャート

Venusのフローチャートがもっと早く投入されていたら、展開は違っていたかもしれない。しかし京都ラウンドの初日に、HKBUのKristen先生から香港の教育問題に関するレクチャーがあったが、この時点では学生たちは、まだピンときていなかった。まずは自分のことから考え、高校生と話し、最後に問題に迫る段になってVenusがフローチャートを描いたのがよかったのかもしれない。最終提案も、このチャート上のどのフェーズに位置づけるかを考えながら作成することができた。

私の経験上、多くのプロジェクトでは、どうせやるなら「自分ごと」として能動的に取り組まなければ、大した成果は出せない。他人の役に立つだけではなく自分にもメリットがあるプロジェクトであることが一番であるが、そうではなくても自分に置き換えて考えられるとか、自分が何かを得ようとする野心を持つとか、そうした条件が、プロジェクトに本気で取り組むためには必要のように思う。

今回の「自分から入り、最後に問題に近づく」というアプローチが汎用性を持つかどうかはわからない。しかしいずれにせよ、自分に引き寄せてものごとを考えられるようにするアプローチは、「ワークショップ」においても、日頃の実務や研究においても、どこかのタイミングで必要となるのではないだろうか。たとえ、自分とは何ら関係のない「問題」を解くことがそのプロジェクトの最終目的であったとしても。

なお、京大デザイン学の掲げる目標の一つとして「各自の専門性を発揮した問題解決」がある。「専門性」をどれほどの枠組みで捉えるか、どの程度の「発

揮」を求めるかには議論があるであろうが、少なくとも私はこの3年間、満足にこの目的を達成できた「ワークショップ」事例を見たことがない^{iv}。「ワークショップ」という形式（FBL/PBLを含め）が、専門性の発揮に不向きであると私は考えている。限られた時間とリソース、与えられたお題、かつ参加者の専門分野もランダムでお互いによく知らない状況では、深い専門的な議論は難しいからだ。複雑な課題解決、参加者の学習などそもそも目的が複合的な「ワークショップ」に専門性の発揮までもを課すのは、いささか制約条件が多すぎるだろう。

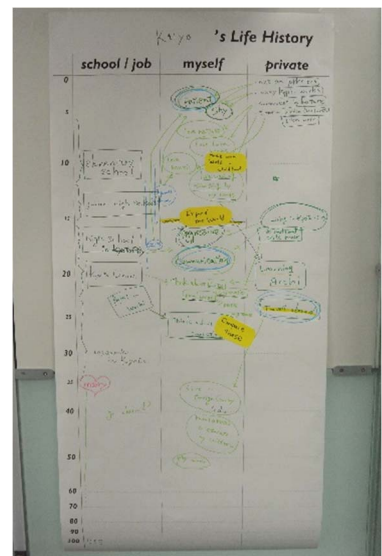
私は「ワークショップ」では、無理に専門性を求めるべきではないと考える。専門性を含むより広い枠組みでのバックグラウンドや、自分の個性をワークに反映できれば十分ではないか。そうしたバックグラウンドの反映の仕方を学ぶことは、専門性の発揮への入口にもなる。

3. 2. デザイン方法をデザインする

「デザイン」や「デザイン思考」という語が広まり、「ワークショップ」が盛んに行なわれるようになり、さまざまな「デザイン方法」^vが生まれている。「KJ法」「ブレインストーミング」「カスタマージャーニーマップ」のように手順が確立されている方法も多い。そして「ワークショップ」のノウハウ本などでは、これらの確立された方法のメニューの中から最適なものを選択し、それをつなげることでワークのプロセスを設計する、という書き方をされることもよくある。

しかしデザインの対象や目的は多様で複雑である。既存の方法を選択し、そのまま適用するだけで、果たしていつもうまくいくのだろうか。対象や目的に応じて、デザイン方法さえもデザインする必要があるのではないだろうか。

今回の京都ラウンドでのワーク用に、私は、人生を時系列のネットワークモデルで記述する大きな記入フォーマットを用意した（pic.4）。これは、"Designing education by designing life"という方針を立てたときにおのずと頭の中に浮かんだ方法である。縦軸にはタイムライン（年齢）を取り、横軸にはデザイン対象である"school/job"と、それ以外の体験である"private"、そして自分の内面を表わす"myself"というカテゴリーを設けた。



pic.4 記入フォームと記入例（Kiyo）

^{iv} 実際にサマーデザインスクールの事後アンケートでも例年、「専門性の発揮」の項目の数値は値が低い。『論考』前号や、サマーデザインスクールの例年の報告書などを参照。

^v 辞書によると「方法」がmethodで、「手法」は技術technicに近い。筆者自身これまで「デザイン方法」という語と「デザイン手法」という語を混同して用いていたが、本稿では一貫して「デザイン方法」を用いる。ただし本稿で批判している、確立されたものをそのまま使うという態度は、「手法」という捉え方に近いのかもしれない。

私はこのフォーマットをまずA3紙で試作し、私自身の人生を記述してみた後に、紙の大きさや貼り方、時系列の配置、筆記具などを検討し、当日に臨んだ。

なお京都ラウンドのワークにあたり、付箋紙はテーブルに置かなかった。「付箋紙を使うだけで、なんだか（私の苦手な）ワークショップ風になってしまう」という漠然とした恐れを私は抱いているのであるが、立ち止まって整理すると、付箋紙の功罪は以下のようなものと思われる。

- 長所**
- 同時並行で同じ作業ができる
 - 歯切れよく、数がたくさん出せる
 - 要点のみを書ける
 - 後から並べ替えやグルーピングができる

- 短所**
- 大きさが限られており、ニュアンスを正しく伝える文章や、突っ込んだアイディアが書けない
 - 数が増えるほどに重要なものが埋没する
 - 紙もペンも色の使い分けがされないことが多く、視覚的に混乱する

ライフストーリーの記述シートは個人作業であり、量産も並べ替えも不要である。したがってデフォルトの文具セットで支給される付箋紙を、テーブルに置かなかった。そのかわり色紙やテープのりなどを追加し、またペンのセットからは適度な太さや濃さのものだけを選定した。このようなディティールも、デザイン方法のデザインに含まれる。特にオーガナイザ自身ではなく他者が使うデザイン方法であるから、考えても考えすぎることはないだろう。

なお付箋紙は、京都ラウンドの2日目の理想の人生のための経験の設計と、香港ラウンド最終日のDPWSの振り返り及びラフなアイディア出しの場面において、学生たちの希望で使うことになった。その使用のタイミングは概ね上記の長所を発揮できる場面であった。またより深いアイディエーションへ進む際には、A4白紙やホワイトボードなど別のツールを使うよう私から促した。

さて、デザイン方法は事前によく計画するに越したことはないが、一方で、展開に応じて計画を変更したり、あらかじめ決めずにその場で考えたりすることも必要である。今回の場合、ライフストーリーの記述以外は事前にはあまり計画せず、適宜方法を提示することとし、学生に考えさせる余地も設けておいた。

ただ「香港ラウンドでは何らかのプロトタイプを実施する」という指定だけを、京都ラウンドのはじめに行なった。この指定は、昨年度の合同デザインスクールで、折角京都ラウンドから香港ラウンドに向けて十分な準備期間があるのに、大した計画ができず、ほとんど同じ活動に終始してしまったという反省に

基づいている。しかし何をもってプロトタイプとするかは、議論の展開と学生の自発性に任せた。いわゆるフィジカルプロトタイプだけではなく、アプリの試作でも、子どもたちとのイベントでも、街頭インタビューでも、とにかく最終的な提案に一般化できる側面を持つ何らかの活動をするよう指示した。

幸いなことに、京都ラウンド1日目の夜にMartinが、高校教師をしている奥さんのJaclynにこのことを話し、高校生を相手としたプログラムが実施できることになった。プロトタイプの実体性がぐっと増し、学生たちは「デザイン方法をデザインする」という貴重な機会を得ることになった。

3. 3. 無理に「発散」しない

「ワークショップ」では、必ずと言っていいほどに「ブレインストーミング」が行なわれる。とにかく思いつきで、たくさん、前向きに、アイデアを出す。ブレインストーミングはデザインの条件があまり揃っていない、あるいはそれらをわざと考慮から外した、いわば「手ぶら」の状態で行われることが多い。

しかし私の経験上、デザイン実務や研究活動において、アイデアを思いつきで、大量に同列に生成することはほとんどない。ある程度アイデアの骨子が固まった段階でバリエーションを列挙して検討することは多いが、ほとんど材料がない段階での発散的思考は用いた記憶がない。

それをしなくてもデザインはできる。普段デザインをするときに手ぶらではなく、判断材料となるコンテキストが十分にあるからだ。正しいデザインプロセスをたどれば、そこまで発散などしなくても、ある程度の確信をもってデザインは進むと私は思う。たとえば私が上述のコンセプトや記述シートを考案する際に、特に他の候補は浮かばなかった。

ランダムな掛け合わせによる「強制発想法」というものについても同じようなことが言える。コンテキストに制限を設けることや、何か異種のものを掛け合わせることは、有力なデザイン方法の一つである。しかし掛け合わせのパターンをランダムにするようなことが、実際のプロジェクトにおいて本当に有効だろうか。アイデア生成だけではなく、コンテキストを十分に把握すること、あるいはコンテキストを能動的に構築することも、デザインにおいて重要である。

もちろんブレインストーミングや強制発想法は、思考を柔軟にしたり、他者の思わぬ視点に出会ったりする経験を学生にさせるためには、有効な方法である。しかし、私の忌避する「ワークショップ」特有のアウトプット—明るくて、楽観的で、しかしコンテキスト（問題、データ、将来動向など）を自分たちに都合よくしか捉えていないような、あの感じ—の一因は、「手ぶらの発散」という

ファーストステップにあるのかもしれない。

打合せや会議の最初にブレインストーミングをしましょうとか、行き詰まったから強制発想をしましょうとかいった光景は、京大デザイン学の会議や打合せでさえも、これまでに見たことがない。ブレインストーミングや強制発想法は、「ワークショップのためだけのデザイン方法」にすぎない恐れがある。

今回の我々のワークでは、アイディア出しは2度行なった。京都ラウンドの2日目に行なったプロトタイプ企画と、香港ラウンドの最終日に行なった提案の作成である。両方とも、学生が十分にコンテキストを吸収してから行なったもので、決して手ぶらではなかった。特に2度目のアイディエーションではほとんど「発散」していない。

前日のDPWSにおいて学生たちは、競争に勝ち続けている高校生たちには特にストレスなどの問題がなさそうであること、また夢を生き活きと語ってはいるが収入のよさを重視する傾向があり、彼女らの語る夢が本当の夢とは必ずしも思えないこと、などを感じ取っていた。この意識を共有し、また前述のVenusによるフローチャートが作成されるのと同時にアイディエーションは行なわれたが、すぐに、**"Hope for the best, Prepare for the worst"**という上位コンセプトと、前者のために「広い世界を知って本当の夢を探るプログラム」、後者のために「失敗は怖くないことや失敗したときの対処法を教えるプログラム」という具体的提案が出てきた。時間が限られていたこともあったが、これがそのまま最終提案となった。捨てられたアイディアはなかった。

それぞれの提案自体に新鮮さはない。目を見張るべき思考の飛躍もない。実際にプレゼンテーション時には「夢を描くための職業体験や学校間交流は既に行なわれているのでは？」という質問が出た。しかしそれに対する「一つ一つは新しいものではないが、全体のシステムとしてデザインしている」というMonicaの回答は、この提案がコンテキストの全体を誠実に読み解いてなされたものであることを物語っている。

3. 4. 学生に任せる

前回『論考』では、サマーデザインスクールのテーマワークがオーガナイザ（実施者）の自己満足になる傾向があることや、オーガナイザが過度に干渉して参加者同士のコミュニケーションが阻害される場合があることなどを指摘した。そう書いた手前、ではないが、合同デザインスクールはデザイン学プログラムの教育の一環でもあるからして、なるべく参加者たる学生が主役となり、主体

的に議論し、学びを得るようにしたかった。そのため、私は最低限のことしかしないように心がけた。

事前準備においては、既に述べたように、全体コンセプトと記述フォーマット、そして香港ラウンドで必ずプロトタイプを実行するという条件を決めた。大枠を事前に決めるのは、当日になるべく何もせず済むようにするためである。

京都ラウンドの冒頭では、学生らに態度を宣言した。ワークの中では教員は教える立場ではなくファシリテータ、オブザーバ、アドバイザーにすぎず、アイデアは出さない。学生こそが主役であり、議論者、アイデア創出者であり、何をどうデザインするかも自分たちで決める。これを明言して、また守るように努めた。

議論が始まったら、輪から身を引くようにした。議論の内容を外からかいつまんで聞きながら、メンバーの様子、デザイン方法、時間など全体のバランスをぼんやりと考える。介入する際には、以下のようなことに留めた。

- 利用可能なデザイン方法を提示する
- 方向性を決めるように、あるいは修正するように促す
- 参加の度合いの低い学生に話しかけたり、役割を与えたりする
- 下働きをする（テーブルの片付け、時間がないときの単純作業の手伝い、写真撮影など）

DPWSの企画と実行については、ほとんど学生に任せっきりで、私は適宜コメントをするのみだった。準備は思うように進まなかったが、最後にKiyoがリーダー役を買って出て、なんとか間に合った。高校生を相手にしっかりと議論を進行し、また高校生たちの反応を見て急遽、一度破棄したプランへ戻すなど、学生たちは頼もしかった。もちろん、いくつか失敗もあった。しかし学生たちが、次の日の朝に即座にDPWSを振り返り、至らなかった点を洗い出しているのを見るに、失敗も含めていい糧になったのではないかと感じている。

「ワークショップ」におけるオーガナイザと参加者との関係性のパターンは、概ねfig.1のように整理できると思う。オーガナイザと参加者が一対一の関係になり参加者間の対話がない「座学型」は、一般にファシリテータとして最もやってはならないとされるパターンで、「放置型」も教育としては適切ではない。「混じって議論型」はオーガナイザの知識や経験を対話的に伝えるのに適している。しかしオーガナイザと参加者の間の立場や実力の差から、アイデア展開がオーガナイザ主導となってしまうたり、実質的に「座学型」のコミュニケーションに

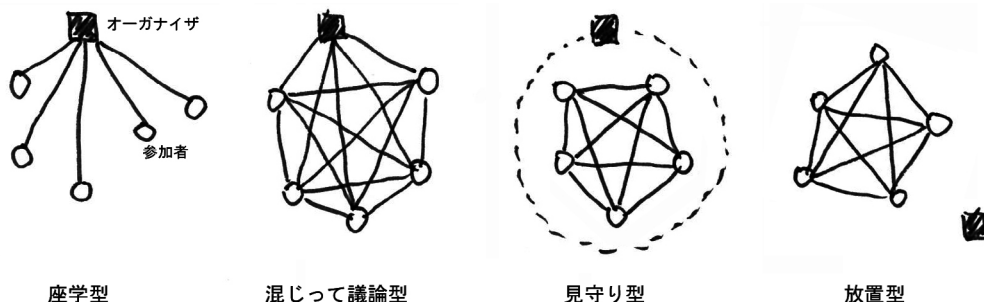


fig.1 オーガナイザと参加者の関係性のパタンダイアグラム

陥ってしまったりするケースもある。

私が今回心がけたのは、大枠だけを「座学型」的にトップダウンで与え、ワーク中は基本的に「見守り型」のスタンスを取りながら、必要に応じて「混じって議論型」に転じるというものであった。

こうして振り返ると、教育を人生の視点から捉える、デザイン方法自体をデザインする、学生たちの議論に加わらず見守るなど、総じて一歩引いた視点からワークを進めるのが私のスタンスのようだ。このやり方は、ともすると、学生たちが考えなければならないことを増やし、彼らを混乱に陥れる可能性もあるだろう。幸いなことに今回は、学生たちの熱意と高い能力もあり、概ねうまく運ぶことができたと思われる。

4. 課題：いかにしてアイデアを「組み上げる」のか

ただし、課題も残った。京都ラウンド2日目から香港ラウンド2日目にかけての、DPWSの計画の部分である。この点については、事後の議論においてKiyo（清山君）とも意見が一致した。そこで、彼の書いたメールから引用させていただくことで、課題を明らかにする。

WS中イマイチだった点についてですが、強いて言えば、議論をとおして案が組み上がっていく感覚があまりなかったかな～という感じがしました。（「積み上がる」というよりも、「組み上がる」です）

（中略）

特に京都ラウンドにおいてなのですが、例えば香港での高校生向けのWSの内容を考える中でも、まず「失敗しても大丈夫と思ってもらう」や、「代

わりの夢を持ってもらう」などの大きなテーマはみんなから挙がるんですが、その段階では基本的に「全部正しい」状態なので、まだ議論しても水掛け論的になってしまうなと思っていました。

そこから一步進んで、「じゃあこんなWSにしたらいいのでは」という実践の段階まで踏み込んだ時に、「それは可能なのか」とか「もっとこんな方法があるのでは」といった議論が起こって、案がどんどん精緻に組みあがっていくような風にできればなおよかったかなと。

彼の「積み上がる」と「組み上がる」という言葉は私の肌感覚にもぴったりと合い、またその違いは重要である。私の解釈では「積み上がる」は、アイデアやその根拠などの緒要素が、数多く蓄積されることを指す。それに対して「組み上がる」は、それらの要素同士が互いに関係し、補完し合い、有機的でしなやかな構造をかたちづくるような状態だと考えられる。

京都ラウンドの2日目には、午前中の議論で、豊かな人生を送るためにしておくべきこと（特に現在の学校教育に採り入れられていないこと）が数多く「積み上げ」られた。午後にはそれらのことを並べるだけで、予想よりも早く、香港で行なうDPWSのアウトラインが見えてきた。そこに、やや安堵の空気が生まれた。学生たちの手が止まった。

しかし実際には、DPWSのプランは「組み上がって」はいなかった。そのことは2ヶ月後の、香港ラウンド1日目においてようやく皆が認識することとなる。プランは、京都ラウンドで生まれたプログラムを詰め込んだだけのものにすぎず、フローは複雑すぎ、個々のプログラム間の関係性も希薄であった。

最後にはDPWS当日の朝に、Kiyooがプランを単純化する改良案を独自に提示し、他の学生が同意することで、実施に向けた追い込み作業に移ることができた。なかなか「組み上がらない」じれったさを感じ取っていたKiyooの思い切った個人技が功を奏したが、結局時間が解決したとも言えるだろう。

私自身は、その「組み上がらない」気持ち悪さが、京都ラウンド2日目の段階でうっすらと見えていた。だからより検討を深めるよう促しもした。ただしDPWSは、今回のワークの中でも特に学生主体で取り組んでほしい部分なので、過度な干渉も避けたかった。そのような条件下での正しい介入の方法は、未だによくわからない。

私の経験上、「積み上がった」だけで安心してしまって「組み上げる」段階に進めないという魔の時間帯は、「ワークショップ」ではよく現われる。この要因

は、次の二点にあると私は考えている。

まず、「ワークショップ」における課題がそこまで具体的ではない点である。何かを実際につくりあげることや実行することを求められず、ゴールが明確ではないから、思考の突っ込みを欠く。アイデアを評価し取捨選択するためのコンテキストも十分ではない。引用したKiyoの文中で言う『『全部正しい』状態』である。

これは、DPWSというかなり具体的なゴールが定められた今回のワークでさえ、あまり変わらなかった。京都ラウンドでの学生たちにとって、2ヶ月後のDPWSは十分に明確なゴールではなかったのかもしれない。またDPWSで何を達成すべきかを、考えきれなかったのかもしれない。

もう一つの理由は、複数人での協働であることだと考えられる。「積み上がる」段階から「組み上がる」状態に移行するには、複雑な思考が求められる。得られた要素を組み合わせ、無駄なものや関係を阻害する要素を切り捨て、あるいは改変する。要素が足りなければ再びアイデアや根拠の探索に戻り、また積み上げる。そうした中で何らかの構造を見出だし、それをまた要素へとフィードバックする。云々…。こうした柔軟なモードチェンジは、個人においては、デザインの実践経験を積み能力を高めることで、素早く行なうことが可能となる。ショーンの言う"reflective practitioner"も、建築家や精神分析家などの個人のプロフェッショナルの行動から見出だされたものであった^{vi}。

ところが協働の局面では同じようにはいかない。誰かが提案したアイデアを切り捨てたり、皆で育ててきたストーリーを壊してプロセスを後戻りしたりといったことは、互いをよく知り、忌憚なくかつ生産的な意見が言える関係にある者同士でなければ難しい。それにはチームとして実践経験を積む必要があるし、チームのメンバー構成もよく練られたものであることが望ましい。「ワークショップ」は基本的にそのようなチームではない。3.1.で、「ワークショップ」では専門性の発揮が難しいのを指摘したのと、同様の問題がある。

「ワークショップ」において、これらの問題をできるだけ解決するために、どのような方法がありうるのだろうか。

まず前者の、課題やゴールが不明確な点については、最終的なアイデアの表現形式を制限する方法が考えられる。たとえば本誌でも複数報告されている、サマーデザインスクール2015の「文化的な視点の発見と知的好奇心による図鑑」

^{vi} D.A.ショーン：省察的实践とは何か—プロフェッショナルの行為と思考、柳沢昌一他訳、鳳書房、2007。

が参考になる。最終成果物が「図鑑」と決められていたことでワークが進めやすかったことは、当該テーマの参加者であった岡君、藤田さんにより、「第3回デザイン学論談」でも語られていた^{vii}。この「図鑑」が単なる表現手法にすぎず、それ自体がアイデアを「組み上げる」ための明確な構造を持っていることにも注目すべきであろう。

後者の問題はさらに複雑である。まず、単に要素を「積み上げる」だけの「アイディエーション」という概念に加えて、要素間を構造づけたり、壊して再構築したりするような、何らかの概念が必要になるだろう。また、それを可能にするような人間関係の構築のためには、最初に打ち解けるための「アイスブレイク」だけではなく、ワークを進める中で関係を深める工夫が求められる。ここは、オーガナイザや参加者の人間性に依存する部分も大きいかもしれない。

もっとも前章で触れたように、香港ラウンド最終日の議論は短時間の割にうまくアイデアを「組み上げる」ことができたとは私は評価している。Venusのフローチャートや"Hope for the best..."という上位コンセプトのような、構造の骨格となりうる要素をうまく見つけ出し突き詰めることが、「ワークショップ」の制約を克服してアイデアを「組み上げる」ための手掛かりとなりそうだ。

5. おわりに

以上、本年の合同デザインスクールGroup 3のワークを振り返りながら「ワークショップ」について考察した。読者諸賢にとって参考になることがあればと願う。

さて、「ワークショップ」を一步引いて眺めてみる。文中でも触れたように私は、「ワークショップ」におけるデザインの方法や考え方が「ワークショップ」に閉じるべきではないし、実際に閉じるものでもないと考えている。そもそも「ワークショップ」自体が、デザイン方法の一つにすぎない。そこに拘泥せず、より広い意味でのデザイン活動に思いを馳せたいものである。

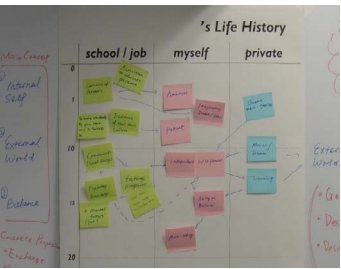
…などと言っている間に、次のサマーデザインスクールがやってくる。現在有志学生とともに、昨年度の成果を踏まえながら、今年の記録や分析の方法を検討している。デザインの方法やプロセスについて記録・分析し、また思考するための材料としては、「ワークショップ」は適切なスケールようだ。

^{vii} 第3回「デザイン学論談」レポート、デザイン学論考vol.7, pp.64-69, 2016.

tab.2 Group 3のワークのプロセス

	時間	概要	方法	詳細
事前準備	4/8 ~ 16			
		方針の検討と決定	Kita個人作業	・村上先生よりテーマとメンバーが提示される ・Kitaはワークのコンセプトを“Designing education by designing life”と定める。それに伴い、ライフストーリーの記述方法を検討。描く内容、方法、紙の大きさ、貼り方、ペンの色や太さ、写真の使い方など。見通しが立ったらスケジュールを決定
		導入と宿題	メール	・上述のコンセプトをあらかじめメールでメンバーに伝達 ・その上で、自分のライフストーリーを紹介する簡単なスライドを作成する宿題を課す
導入	4/16			
	10:30 - 11:00	レクチャー	Kristenスライド	・香港の教育制度、そこから生じている社会問題などをHKBUのKristen先生よりレクチャー ・香港ラウンドの最終日にVenusが説明するような内容を含んでいたが、この時点では、学生も教員もピンときていなかったと思われる
	11:00 - 11:30	導入	Kitaスライド	・Kitaより導入。内容は、「③全体の目標は、香港の教育の改善のためにシステム、カリキュラム等をデザインすること ②そのために、京都ラウンドで考えたアイディアを香港ラウンドでプロトタイプして検証する ①そのために、京都ラウンドでは基本的なアイディアと香港ラウンドの計画を作成する」という全体の流れ／特に京都ラウンドのスケジュール／“Designing education by designing life”というコンセプト／ワークショップに臨む上での心得
	11:30 - 12:00	自己紹介	スライド	・宿題として用意してきたスライドを、各自が発表
	12:00 - 13:30	昼食		
学生たち自身の人生の可視化とデザイン	13:30 - 14:30	これまでのライフストーリーの記述	個々でフォーマットに記入	・“school/job”、“myself”(自分の内面)、“private”の3つのパートで、それぞれ何があり、どのような変化があったかを、時系列で記述。因果関係を矢印でつなぎ、ネットワーク構造とする ・Kitaの記入例をもとに説明し、個々で記入させる。最初は進まなかったが、次第に進み始める
	14:30 - 15:00	これまでのライフストーリーの共有	フォーマットをもとに学生が発表	・しっかりと理解し、ネットワークが描画されている ・中国の古代文化と西洋文化の影響を受けたMonica、出自の農村の環境が現在の研究テーマにまで影響しているKiyonoなど、学校教育以外の側面を含めた興味深いライフストーリーが多い ・お互いをより深く知り、ワークショップに自分の個性を活かすためにも有効な手段となったと思われる
	15:00 - 15:30	これからのライフストーリーの記述	個々でフォーマットに記入	・(仕事、プライベート双方での)将来の夢、そのための道筋を、過去と同じ方法で記述する
	15:30 - 16:00	これからのライフストーリーの共有	フォーマットをもとに学生が発表	・LanやMonicaは、将来についてほとんど書けなかった。具体的な展望が立っていない模様。将来のライフストーリーを一意に記述するというフォーマットにも要因があるかもしれない
	16:00 - 17:30	人生のデザイン	メンバー全員でフォーマットを検討、編集	・これまでの経験の中でも特に重要と思われるものを黄色マジックでマーキングする。さらに、人生をよくするためにしておきたかったこと、これからすべきことを、学校教育、プライベート問わず、黄色の色紙に書いて貼付ける
	17:30 - 18:00	まとめ	自由討議	・特にどのような経験が重要かを整理 ・それぞれの人生が、受験勉強のストレスなどに負けない、ポジティブなものであることを確認
	4/17			
DWSの企画と準備	9:30 - 10:00	導入	Kitaスライド Martin補足	・Kitaより導入。内容は、本日の目標(ラフなアイディア出しと、それを検証するためのプロトタイプの検討)／プロトタイプとは何か／可能なデザイン方法の例示(前日の気づきのカテゴリ、それらの異種混合、ペルソナ手法など) ・Martinが、香港で何らかのプロトタイプを実施するという方針を受け、前夜に彼の妻で高校教師のJaclynに連絡し、6/11の午後に高校生と一緒に何かのプログラムをできることになる。これによって、一気に検討の具体性が高まる

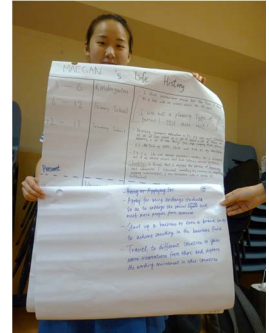


時間	概要	方法	詳細
10:00 - 12:00	理想の人生の検討	フォーマット上に付箋紙を貼り理想の人生をデザイン	- 学生たちは以下のようなプロセスをとった。まず前日の成果を元に人生において大事だと思う項目を洗い出す。次にそれをどのような順序・年齢で体験すべきかを時系列で整理し、最後にそれをネットワーク化した。結果的に、理想の人生のペルソナが完成(理想の人生が一意に決まるかどうかは別に議論があるとして)。そのペルソナの経験の中に、後のDPWSのプログラムの要素が既に含まれている 「内的な自分(internal self)と、外的な世界(external world)とのバランス」というコンセプトもこのときに生まれた。この言葉はDPWSでは明示されていないが、京都ラウンドのプレゼンテーションでは強調された  ↑ 理想の人生
12:00 - 13:30	昼食		
13:30 - 15:30	DPWSの企画	個人によるアイデア出しと共有・議論	- 香港の高校生に、理想のペルソナに含まれる経験をしてもらうようなワークショップをするという方針となる - Kiyoが、「Dream Planning Workshop」というタイトルとともに、具体的にどのように進めるかを、イラストを使ってわかりやすく提示 - その後、DPWSの手順をホワイトボードを使って検討
15:30 - 16:30	プレゼンテーション準備とDPWS詳細検討	自由討議と作業	予定より早く企画がまとまったので、DPWSでの時間配分や役割分担などを決定するよう促したが、多くの学生は疲れか安心したのか休憩モードになってしまい、思うように進まず。その後の2ヶ月のことを考えると勿体なかった
16:30 - 17:15	プレゼンテーション	各グループが口頭発表	- 主にMonicaとKiyoによる口頭発表 - ライフヒストリーの面白さや、実際にDPWSを行なうことがあまり伝わっておらず、学生も準備不足を反省 
17:15 - 17:45	リフレクション	リフレクションシートに付箋紙	- ライフヒストリーの記述フォーマットは、自分の人生を振り返り、他者を理解するためにとても役立ったと好評であった - 予定とは違って香港の教育システムに対する提案は出なかったが、DPWSの経験を基に考えればよい - 反省点としては、自分の人生を他人に見せることにやや戸惑いを感じた、2日目とも詰め込みでかなり疲れたなどの意見が出た
4/18 ~ 6/9			
	DPWSの準備	メール、「google docs」	- 京都ラウンド終了後、メールでの議論を始めるが、危惧していたとおり、すぐに止まってしまう - 香港ラウンドの3週間ほど前に、KitaからKiyoとRachanaに、DPWSのアウトライン(スケジュール、役割分担、デザイン方法や必要なツールなど)をまとめるよう打診。Rachanaが作成し、ようやく議論が始まる - Martinからの呼びかけでHKBUの学生(Lan, Monica, Venus)の打合せがあり、Rachanaのアウトラインを基に、役割分担等を決定 - 香港ラウンド直前になっても各自の進捗が見えず、Kitaから検討事項を提示。香港ラウンドの初日に共有することに
6/10			
17:00 - 18:00	DPWS準備について各自の進捗を共有	自由討議	- 各自の進捗を報告し、全体プランを整理 3時間程度のWSIにしてはプランが複雑すぎ、高校生に理解できるかという危惧をKitaが表明 - 単純化を試みるが、大きくは変えることができず、不安を抱えたまま終了
6/11			
9:30 - 12:30	DPWSの直前準備	自由討議→作業	- Kiyoが、前夜に作成したという単純化の案を提示し、メンバーからの同意を得る。構成が一気に決まり、作業がスムーズに進む - 各パートの担当(3グループ)に分かれて作業 - ライフヒストリーの記述フォーマットは、KiyoとLanの検討により、京都ラウンドで使ったものから簡略化
12:30 - 14:00	移動・昼食		途中スーパーマーケットで、休憩時のためのお菓子、飲み物を購入
14:00 - 14:30	会場での準備		参加者の高校生が早くに会場入りし、会場レイアウトの検討ができなかったことがやや悔やまれる

	時間	概要	方法	詳細
DPWS実施	14:30 - 16:30	DPWS		- 対象は、Holy Trinity College 高校3年の、女子生徒8名。大学入試(香港の共通のもの)の受験が終わり、結果待ちの状況とのこと - ワークショップは驚くほどスムーズに進んだ。高校生はかなり優秀な学生ばかりで、明るく、仲がよく、何のストレスもないように見えた。「香港の子どもたちは過酷な競争に晒されてストレスフル」という「問題」を問い直す必要がある - ワークショップの運営としては、学生間のセクショナリズムが過度であった、高校生との対話が少なかったなどの反省点はあるものの、それぞれ伝えたいことを伝え、途中で柔軟にプランを変更するなど、健闘した
	約10分	詳細 イントロダクション	スライド	・担当: Rachana
	約10分	ライフストーリーの事例紹介	事前に記入したLanのライフストーリーを紹介	・担当: Lan
	約20分	高校生のライフストーリーの記述	フォーマットに記入	・担当: Kiyo ・高校生全員が、過去についても未来についてもスラスラと書き、やや驚き
	約10分	ライフストーリーの共有	フォーマットをもとに高校生が発表	・担当: Kiyo ・高校生は自信を持って話し、夢に対してもポジティブな展望を持っており、かなり意外な展開
	約20分	alternative について教示(休憩を兼ねる)	Steve Jobsの人生についての講演ビデオを流し、そのあとMonicaがトークし、高校生に意見を聞く	・担当: Monica, Venus ・上記のような高校生の反応を見て、ビデオ上映の間にメンバーで話し合い、後半のワークを“alternative dream”のプランニングから、友達同士でdreamを交換した上での“alternative path”のプランニングに変更することを決定。京都ラウンドから検討していたが複雑すぎるとしていったん却下していたプランだったが、復活した
	約20分	alternative pathのプランニング	高校生が隣同士でライフストーリーを交換 フォーマットの未来部分に白紙を重ね、そこに書き込む	・担当: Kiyo ・ここでもスラスラと記述が進む
	約10分	alternative pathの共有	書き込んだものを高校生が発表	・担当: Kiyo ・具体的かつユーモアのあるプランが多く、場が盛り上がる
	約10分	まとめ		・担当: Rachana ・ライフストーリーの可視化やデザインの体験に対し、高校生からポジティブな反応が多数



↑ 自分のオリジナルの人生設計



↑ 友人によるalternative path

	時間	概要	方法	詳細
香港の教育システムの提案	6/12			
	9:00 - 9:30	導入	スライド	・Kitaよりスライドを提示し、京都ラウンドからの流れ、本日の目標(プロトタイプとしてのDPWSから知見を引き出し、教育システムやカリキュラムの提案につなげる)の確認。またDPWSでの気づきから、「香港の学生のストレス」という「問題」のリフレームをするよう促す
	9:30 - 10:30	DPWSのリフレクション	付箋紙を用いた個人作業→共有、議論	・DPWSの運営面だけでなく、高校生との対話から得られた気づきについて振り返るよう指示したが、大部分が運営面の話になる。それだけ、失敗した部分も含めよい経験となったか…
	10:30 - 12:30	問題のリフレーミングとアイデア出し	付箋紙とA4紙を用いた個人作業→共有、議論	・DPWSでの気づきを再度省察。気づきだけではなくアイデアが出た場合はどんどん展開するようKitaより指示 ・また、結局香港の教育の「問題」があやふやなまま議論しているように見受けられたので、香港出身のVenusに、香港の教育システムのフローチャート(どんな試験があるのか、どのように専門分野が決定するのか等)を描いてもらうよう、Kitaより依頼 ・まずVenusのフローチャートが完成し、解説をしてくれる。それによって、メンバー全員が問題を理解(3歳の保育園入園試験から競争が始まり、専門分野や大学なども、試験のスコアのみで決定される。概して競争率は高い。たとえば香港に8つしかない大学の共通の入学試験は10-15%の合格率で、数年間の浪人生活を送る者も多い。どこかの試験で競争に敗れると、望む道に復帰することは容易ではない。DPWSの高校生たちはこれまでこの競争に勝ち残ってきた優秀な学生だが、今後、大学入試や大学での専攻選択において失敗する可能性がある) ・他のメンバーからは、問題のリフレーミングと、それに基づく教育システムの提案が同時に出る。①“Hope for the best, Prepare for the worst”という大きな方針、②“Hope for the best”部分に係る、本当に実現したい夢を広い視野から見出だすための学校間交換プログラムや職業体験、③“Prepare for the worst”部分に係る、失敗にめげず、再び夢に向けてチャレンジできるようにするための講義や実習
	12:30 - 14:00	昼食		・Martinお薦めの店で、このタイミングにしてはゆっくりと食事。Kitaは学生たちをワークに急かしがちだが、Martinはうまくリラックスさせてくれた
	14:00 - 16:00	プレゼンテーション準備	自由討議→分業	・最初に議論し、レイアウトとプレゼンテーションの流れを決定。「Venusのフローチャート(Venus)→京都ラウンドの説明(Lan)→DPWSの紹介(Kiyo)→DPWSからの気づきと問題のリフレーム(Rachana)→提案の説明と、Venusのダイアグラム内での位置づけ(Monica, Kiyo, Rachana)」 ・この担当分けに従って分業して準備を進める ・DPWSで撮影した写真や動画も使った、ダイナミックなプレゼンテーション構成となった ・提案部分についてはアイデア展開やプレゼンテーション用の素材作成ができず、学生はやや悔いが残った模様
	16:00 - 17:30	プレゼンテーション	各グループが10分で口頭発表→学生がグループ間を巡回して議論	・口頭発表は各自の分担部分をしっかり発表。全員が話す機会を得られたことはよかった ・ただし所定の10分を大きくオーバーし、学生たちは反省。それだけ豊富な内容ではあったが ・巡回議論の内容が共有できておらず残念
	17:30 - 18:15	リフレクション	リフレクションシートに付箋紙	・DPWSの準備、DPWS、3日目という3パートに分けてリフレクション ・よかった点、悪かった点を合わせて多くの意見が出た上に、おおよそコンセンサスが取れていた (内容はこれまでに記載しているもの)



Venus



Lan



Kiyo



Rachana



Monica

「デザイン学」への問い

+ 「デザイン方法」や「デザインプロセス」よりも上位の、それらをデザインするための「デザイン思想」について