

alternative
office book
1

SESSION

motoe laboratory,
tohoku university
+okamura office
research center

SESSION

本江正茂

Masashige Motoe

編集責任者

東北大学大学院

准教授

Executive Editor

Associate Professor

Tohoku University

淡々と進んで、シャンシャンと終わる。それがオトナの会議である。うるさ方には根回しをすませ、ありそうな反論には想定問答を完備し、すべてを予定調和のうちに抑え込むことが事務局の腕の見せ所だ。

出席者側も心はひとつ。早く終わらせたいので皆黙っている。結論を確定させるための発言だけが許される。「こんな可能性もあるのでは……」などと言おうものなら、「先に答えありきの規定路線だ。いい加減掻き回すのはやめとけ」と後で先輩にたしなめられる。

会議で異議を申し立てることで存在感を示したいタイプの人もいるのが厄介だ。そんな会議での議案の説明係に任せられたら、何ごともなく終わることを第一に、そつなく無難に済ませたい。「特に質問もないようなので……」と議長に言わせれば一安心だ。

しかし、想定外の危機的事態に直面したりして、本当にアイデアが必要な時は、これでは困る。チームがチームであることの意味を発揮して、議論が盛り上がりなくてはならない。高いモチベーションをもったチームメンバーが顔をそろえる会議室に、プレゼンターが明快な「問題」を投げ込み、材料となる正確な情報を過不足なく提供する。不明のことは不明のままが良い。丁丁発止のやりとりが侃侃諤諤と繰り広げられ、論点は広がりつつ焦点はブレないまま、テーブルが冷静な興奮に包まれていく。「討議」と「闘技」が同じ音であるのは偶然ではないと感じられるような会議。持ち寄られた情報をはるかに上回る情報が産出されるような会議。そんな会議もありうるのだ。

「打ち合わせ」はもともと雅楽の用語であったという。太鼓や笛など異なる楽器の演奏者が、リズムを合わせるために拍子をとって「打ち合わせ」たのだ。

良いゴールに向かうには、良い打ち合わせが必要である。事務局も出席者もファシリテータも、集まったメンバーが持てる力を存分に発揮しあえるように、ふさわしい方法・道具・環境をフルに使って、うまくリズムを合わせ、良いセッションを決めたい。

いつもと違うオフィスを考える。テーマは "Session" である。

CONTENTS

0 「SESSION」

CONTENTS

- 06 **1** 議論を起こす、種を蒔く
- 18 **2** EXHIBITION ー綿密なつくり込みで意見を引き出すー
日本科学未来館 富田さん・戸坂さんインタビュー
- 40 **3** MEETING ー意見をまとめて検討するー
議論が活性化するレイアウトを探る
62 #COLIMN 1 盛り下がるプレゼンテーション
- 64 **4** DISCUSSION ー代表的な意見を提示し、議論するー
江渡浩一郎さんインタビュー
90 #COLUMN 2 ベチャクチャナイト
- 92 **5** EDUCATION ー興味を持ち、自分の頭で考え、伝えるための教育ー
レッジョエミリアを訪ねて
116 #COLUMN 3 アクティブラーニングとはなにか
- 120 **6** WORKSHOP ーみんなが主体的に動ける組織をつくるー
コミュニティデザイナー 菊池宏子さんインタビュー
- 146 **7** SESSION は舞台をつくる、未来をつくる
- 150 BOOK REVIEW
- 154 編集後記

序論 議論を起こす、種を蒔く

文：池田 晃一



説き伏せる時代から意見を引き出す時代へ

日本ではあまりなじみがないが、欧米においては弁論術を身につけることは他の教養を身につけると同様に重要だと考えられてきた。古くはその名の通りアリストテレスが『弁論術』（原題：The Art of Rhetoric）を記し、民衆に語りかけ、議論を経て説得するための技術について述べている。奴隷制度が採用されていた古代ギリシャでは市民の仕事は議論する事であり、相手を論破する事であった。

しかし、アリストテレスの師であるプラトンは真実を見極めず、個人の思い込みを強要することにつながると警鐘を鳴らし、弁論術を否定し、議論は真実を突き止めるための弁証であるべきだと主張した。古代より、民衆をあおり、その気にさせ、決断を誤らせることについての危機感が存在したことがわかる。人を説き伏せられる技術を持つ人は真実を知る人よりも強い影響力を持つてはいけない、そんなプラトンの思いには共感するところも多い。

しかし、近年は少々事情が変わってきている。義務教育の達成や大学進学率の上昇により、教育レベルの平準化は進み、さらにインターネットの普及、Wikipediaのような便利なサービスによって誰もが手軽に情報を得ることが可能となった。そのぶん、古代ギリシャで危惧された知識ある者が知識無き者を扇動する、話術に長けた人が民衆を誤った方向に進ませるといったことは起こりにくくなっている。

一方で世界にあふれる膨大な情報の全てをひとりで把握することは

きず、自分が抱えている課題に対して有効な解決策を探し出すためには広い分野の人に集ってもらい、それぞれが持っている知識を出し合い、議論をして編み出すといったことが重要になってきている。

さらに、私たちが抱える課題も、より複雑に、広域を対象としたものになり、それを解決するためには多くの人の関心を喚起し、議論に加わってもらう土壌(プラットフォーム)をつくる必要性が高まってきている。

こうした中で現代の弁証法はプラトンが恐れたような相手を説き伏せる、扇動するための技術から、課題解決のために多くの人に関心を向けてもらい、議論に加わってもらうための技術へと変化してきている。



fig.1-1 弁論術か弁証法か

多様な人を参加させる

私たちが集団になった時、どんな行動をとるのか、何を考えるのかといったことを捉える学問として社会心理学が存在する。メンバーによって会議が盛り上がるかどうかが決まったり、同じメンバーでもシチュエーションが変わることによって会議が盛り上がったり、盛り上がらなかったりする経験は誰にでもあるだろう。なぜそんなことが起きるのか、心理学者は「集団の心理」というものが存在するのではないかと考え

た。ただし、20世紀初頭の心理学は、あくまで個人に焦点を当てており、集団は個人の集積であるという姿勢が主流であった。個人のことすらわからないのに、集団のことなどがわかるかというわけである。そんな中でドイツ出身の心理学者クルト・レヴィンは集団になった時に発生する特別な心理に焦点をあてた研究を開始する。レヴィンは集団を構成する個人を磁石に見立て、それぞれが磁場を持つように影響しあい、グループとしての場を形成すると考えた。この考えはのちに集団力学（グループダイナミックス）と呼ばれるようになる。

レヴィンのこうした取り組みが注目を集めたのは時代的な背景も強く影響している。ナチスに追われたレヴィンはアメリカに亡命し、戦時体制下の挙国一致を促すために大学で教鞭をとりながら様々なアドバイスをこなっている。多民族国家アメリカが一つにまとまるためにはどうすればいいか。不慣れな人がはたらく軍需工場の生産性を向上させるにはどうすればいいか。食べられない家畜の内臓を食料として普及させるにはどんな方法が考えられるか、などなど戦時下のアメリカが抱えていた課題に対し、集団心理に関する自身の研究に基づいた様々なレベルの方策を立て、実行した。その業績は高く評価され、彼の研究、実践の場となる国立トレーニング研究所（NTL）の設立につながっていくのである。

心理学を単に学問の世界に押し込めるのではなく、社会的に有効な技術として還元していこうというのがレヴィンの考えであり、小集団の行動観察からえられた知見を集団全体に適用できるテクニックに昇華し、社会に提供していこうという取り組みはプリスク립ティブ・アプローチとして現代にまで引き継がれている。

日本は、言葉や教育水準、また価値観が比較的揃っていることから、空気を読みあうことを良しとし、意見の異なる集団で討議して合意形成に至ることを技術として考える意識は高くなかったが、近年、市民参加の社会問題解決の必要性が高まってきたことなどに伴い、議論の技術に目が向けられるようになった。多様な立場の人が自分たちの意見を出し、

自分の問題として関わられるような土壌をつくることは洋の東西問わず喫緊の課題になってきている。

社会的な手抜きと努力

グループダイナミックスの研究対象として集団作業の生産性評価がある。「社会的な手抜き」という言葉を聞いたことはないだろうか。はたらかきアリの中には全く仕事をしないアリが2~3割おり、集団からそれらを排除したとしてもまた同じ割合のアリが仕事をしなくなるという話は良く知られている。集団で作業をするとき、メンバーが持っている力の総和が集団の力になるのではなく、個々人が手を抜くため総和よりも低い値になるというのが社会的な手抜きである。

その原因としてラタネたちは動機付け低下とメンバー間の調整のむずかしさを挙げているが、多くの社会心理学、グループダイナミックス研究者が社会的な手抜きの実態を解明する研究をおこなっていることから、手抜きが実際に存在し、本来なら個人で作業するよりもパフォーマンスが上がるはずの集団作業が停滞する傾向があるということがわかる。

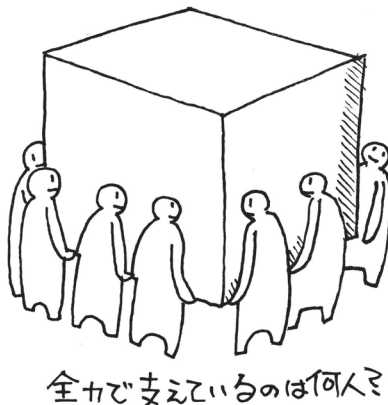


fig.1-2 社会的な手抜きが起きていないか？

では、この社会的な手抜きを回避するためにはどうすればいいか。大阪大学の釘原は1) 個人の貢献がわかるようにする、2) 課題に対する自我関与を高める、3) 他者に対する信頼感をもつ、4) 集団全体のパフォーマンスの変動についての情報が成員個々に与えられることが重要であるとしている。簡単に言えば、自分がやったことが評価されるようにし、課題を設定するときには自分事として考えられるものを選び、他のメンバーはサボらずに作業しているという確認ができ、チームの状況を個人でも把握できるようにしてあげるといことだろう。

一方で、昔から信じられてきた「三人寄れば文殊の知恵」に代表されるような集団による能力の向上についても研究が進められている。こちらは社会的な手抜きに対して「社会的努力」と呼ばれ、それがあらわれた状態を「相乗効果」、「シナジー」と呼んでいる。

シナジーについての研究は盛んにおこなわれているが、日本の研究結果はシナジー効果は存在すると結論付けるものが多い一方で、欧米の研究結果では反対のディスシナジーの発生を指摘するものが多い。ただ、その分かれ道になるポイントについての研究もあり、オルポートは「単純ですでに解いた経験のある問題やつくったことがあるもの」を課題とした場合にはシナジーがあらわれやすく、「まだ経験したことが無い、解いたことのないもの」を課題としたときにはディスシナジーに陥りやすいと指摘している。

この研究は20世紀前半におこなわれたものであり、必ずしも現代にそのまま通用するとは思えないが、複雑な課題やゴールのない課題を解決するために部門横断型のチームが編成される昨今の状況を考えると、シナジーを生み出すことができているのか心配になる。

葛藤を良い方向にもっていく

グループワークのように課題として作業するのではなく、より実践的な作業をおこなう際に発生するのが個人の葛藤である。「自分はこうし

たいけど、チームの方針と合わないな」とか「チームの利益にはなるかもしれないけど、個人としては不利益だよな」といった悩みはどんなプロジェクトを推進する際にも発生する。個人としてどこまで主張しているのか、また、チームのためにどこまで我慢したらいいのかという葛藤は一見チームに悪影響を与えるように感じられるかもしれないが、実はこの葛藤の中にチームを活性化する力があると九州大学の山口は指摘する。人間は自分の考えを正しいと思い、自らが育ってきた環境が当然だと考えてしまいがちである。しかし、チームに参加するメンバーは個々に人生を歩んできており、価値観も異なる。その異なる価値観をぶつけあうことによって多様な意見を含んだ成果がえられるというのだ。

東北大学の大淵と岩手県立大学の福島はこうした葛藤について対処行動の類型を魅力的な図 (fig.1-3) にまとめている。これを見ると協働 (Collaboration) が起こるのは自己主張が弱いのではなく、強く発生している状況でなおかつ協力性が高い状態であることがわかる。自分のことだけを考えて行動すると競合状態となり、自己主張が弱いと譲歩してしまつて議論が起こらないということだ。

日本人は欧米人と比較して自己主張が弱いと言われることが多い気がするが、自分の立場から意見をしっかり出し、かつチームとしての利益を最大にすることを考える姿勢がとれているかどうか、もう一度振り返る必要がありそうだ。

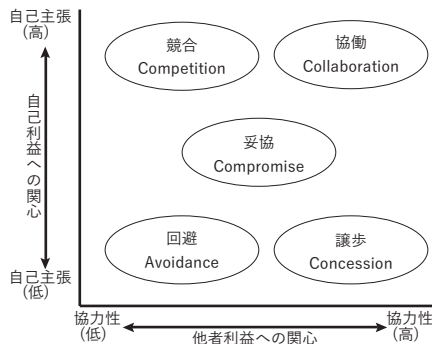


fig.1-3 集団作業における葛藤の対処行動

「暗黙の協調」というキーワード

葛藤を乗り越えると簡単に言うが、その方法はないのだろうか。リコはその鍵になるのは「暗黙の協調 (Implicit Coordination)」だと述べている。いちいち言葉にして、文書にして確認しながら作業を進めるのではなく、相手はこう動くだろう、こう判断するだろうと推測したうえで、メンバー一人ひとりが先回りをして行動を起こすことが協働を促進させ、チームのパフォーマンスを高めることにつながるというのだ。

ただし、お気づきのとおりどんなチームでも最初から「暗黙の協調」ができる能力が備わっているわけではない。お互いのことを深く知る、経験を共にすることから身についてくるものであることはリコたちも強調している。ただ、メンバーに対して無関心にならずに、積極的に関わっていき、とことんまで話し合うといった行動は「暗黙の協調」を備えたチームになるための時間を短くしてくれるはずである。

「暗黙の協調」があるチームにおいては自己主張がただ単なるわがままや利己的な態度とされずに、その背景にある思いや戦略の方に関心が寄せられる。より相手を知ることによって自己主張をする機会を増やし、それがチームの利益にどうつながるのかという共通認識がえられるのであれば、協働のためのプラットフォームが準備されたといえるのではないだろうか。

創造力を発揮できる環境を考える

心理学の取り組みだけでなく、私たちの研究室でも「創造的なグループワークのための環境研究」として小集団による作業の活性化、成果の向上を目標とした研究に2007年から取り組んでいる。研究は大きく2つの柱から成り立っている。

ひとつはグループワークをおこなっている作業者の行為や会話を計測し、その量や内容から創造性を発揮するグループの特徴を明らかにしようとするものである。身体の移動量、家具やツールへのはたらきかけか

らブレインストーミング時のアイデア数、発話の切り替えまで様々な行動を計測し、分析している。

もうひとつは創造力を発揮できるための環境はどこまで自分で設計することができるのかという研究である。グループワークをおこなう際に、作業がおこないやすいと思うテーブル形状はどのようなものだろうか。ホワイトボードを用いて議論する際、移動に備えて手前に必要となる空間の広さはどれくらいだろうか。グループで議論する際にもっとも適したパーティションの形状はどのようなものだろうか、といった空間構成要素をそれぞれ作業者に設計させ、それを使って作業してもらうことによってユーザーが設計できる領域と専門家でなければ設計できない領域の切り分けをおこなうのである。

本書の第2章に収められている「プレゼンテーション後の議論を活性化させるための環境に関する研究」は前者のグループワークの観察、分析研究に含まれるもので、少人数での議論を対象とし、環境に変化をつけることによる議論の立ち上がりの差を見るものである。

そもそも良い議論とは何か

さて、本書のテーマである“Session”は音楽用語でプレイヤー間でのやり取りをあらわすが、私たちはセッションがおこなわれるように議論が展開することが望ましいと考えている。会議にはたくさんの形式があり、一方的に情報を伝達するための会議やアイデアをひたすら出していく会議もあるだろう。その中で私たちは「適切なテーマや情報提示を受けて、建設的な議論に出席者の多くが関わり、活発な意見交換から想像以上の成果があがる」ことを良い会議と定義し、そのために議論を活性化するにはどうすればいいかということを考えた。相手がたとえひとりであっても、テーマに対して活発な議論が交わされ、予想以上のゴールにたどり着くことができれば、それは良い会議をしたということになるだろう。反対に大勢で活発に議論を交わしたとしても煮詰まってしまっ

て結論に到達できないこともある。良い会議と悪い会議を分ける要因はなにかということを知りたいと思うのだ。

過去、私たちがおこなった研究に「ブレインストーミングにおけるアイデアの量と質に関する研究」というものがある。ブレインストーミングはそのルールとして、他人の発言を否定せず、ひたすら多くのアイデアを出すことが求められる。ただ、アイデアの中には本題とは関係なく、くだらないものも含まれている。数出すことだけを考えてしまうと、質の悪いアイデアをひたすら出してしまい、結果として良いアイデアが出てこないのではないかという疑問からスタートした研究だ。先ほどの例でいえば、活発なやり取りがおこなわれたのだが、なかなか納得のいく結果に至らなかった場合はこれにあたる。

一方でブレインストーミングを多くこなしたことがある人に話を聴くと、つべこべ言わずに数出すに限るという意見が多いことも確かである。はたして思いついたものをひたすら出していくことが良い結果に結びつくのだろうか。

実験ではブレインストーミングに参加する被験者に「○」と「×」のボタンを渡し、出されたアイデアが優れていると感じたときは「○」を、望んでいたものでない場合には「×」を押してもらった。どちらでもないときはボタンを押さなくてよいので、すべてのアイデアについて評価をおこなうわけではない。

結果として出されたアイデアの数と「○」の個数は比例していて、多くのアイデアを出すことはより多くの良いアイデアをえることにつながるということがわかった。つまり、ブレインストーミングをおこなう際には、つべこべ言わず、頭に浮かんだアイデアをひたすら出し続ける方が良いのである。

ごく単純な実験で多少馬鹿馬鹿しいところもあるかもしれないが、こういうことは実際にやってみないとわからない。端から「ルールだから」となにも疑わずに信じ込むのではなく、常に「本当か？」という疑問を

持ちながら、議論を活性化させ、多くの成果を手に入れるための手法を明らかにしていきたいと思う。

現場の工夫に学ぶ

さて、様々な人の関心を集め、議論を活性化すると言っても対象とする集団の規模によって技法も異なる。そこで本書では3つのスケールに分けて議論をおこなう。

ひとつ目は個人との対話から相手の疑問や気づきを引き出し、自分の頭で考えてもらう、一歩踏み出してもらう取り組みをおこなっている現場である。今回は科学への関心を呼び起こし、これからの科学技術と社会の関係について考えてもらうきっかけをつくっている日本科学未来館の科学コミュニケーター、展示企画に携わられている方にお話をうかがった。一方的に科学に関する情報を提供するのではなく、難しい情報や状況をかみ砕いて伝え、コミュニケーションを通して理解を深めていく。さらには自ら問題を発見する力をつけたり、自らが未来に向けて一歩を踏み出す背中を押すというのが取り組みの目的である。

個人と対話するテクニック、引き出すテクニックについてヒントをもらったほか、対面コミュニケーションだけでなく、展示物や設備、建物全体が一体となって来館者に向き合う状況について非常に興味深い話をうかがうことができた。

2つ目は不特定多数ではなく、集団の中核となる小チームを活性化し、そこで起こった議論や得られた結論を波及させていこうとするコミュニティデザインの現場である。地域に入って行き、問題に取り組んでいるチームを活性化するところから始まり、キーマンを説得し、住民に説明し、理解を得て活動をおこなっていく。そして自走できるモデルをつくってミッションを完了させる。日本全国でまちづくりや地域おこしに関わられているコミュニティデザイナーの方にお話をうかがった。

組織をつくり、対話の場をつくり、住民の方々が自ら継続的に事業を

進めて行けるようにするにはどうすればいいか。コミュニティデザインのテクニックをうかがうだけでなく、上手くいきそうだと感じられるプロジェクト、座礁してしまうと直感するプロジェクトなど今までの経験から得られたプロジェクト遂行上のポイントについても多くの知見を提供いただいた。

3つ目は活発に議論が起こることを目指して学会を組み替えていく取り組みをされているメディアアーティスト・研究者の方にお話をうかがった。会員制のアカデミアの中で閉じ、一方的に情報を伝達するだけの現状を打破し、アカデミアに属さない人たちにも議論に参加してもらう、一緒にものをつくりあげていくためのプラットフォームを提供するといったことをテクノロジーも含めどのように実現しているのかうかがった。

また、パネルディスカッションや質疑応答を実のあるものとするために行っている工夫についても多くの経験に基づいたアイデアを提供いただいた。

本書のポイント

本書においてはインタビューや調査記事、私たちがおこなった実験いずれについても章の冒頭にポイント紹介のページを設けている。それぞれ議論を活性化するためにおこなっている工夫や研究から得られた知見などがまとめられている。先ほど述べたスケールのほかにも議論するシチュエーション、議題やまとめられる結果などによっても活性度は変化する。どのような議論について扱っているのかがわかるように、まとめページには「大規模<>小規模」「継続審議型<>結論到達型」の二軸による議論の分類も設けている。(fig.1-4) 議論を分類する軸としてはこれ以外にも時間の長さや議論の方向性(一方向<>双方向)、話者交代の回数といったことも関係してくるが、メンバーで時間をかけて検討した結果、この2軸の重要度が高いということになり、本分類に落ち着いた。こちらも参考にしていきたい。

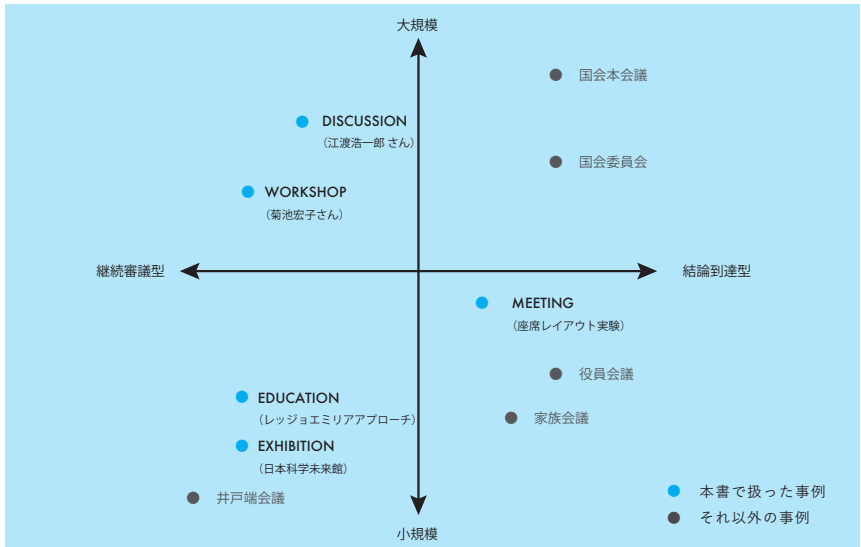


fig.1-4 事例分析のマトリクス

<参考文献>

AJ. マロー, 望月衛 (訳) 『クルト・レヴィン—その生涯と業績』 誠信書房, 1972 年
 Latane, B., “Many hands make light the work: The causes and consequences of social loafing.” J. of Personality and Social Psychology, 1979
 Allport, F.H., “Social Psychology” Houghton Mifflin, 1924
 釘原直樹『グループ・ダイナミクス～集団と群集の心理学』 有斐閣, 2011 年
 Rico, R., “Team implicit coordination processes : A team knowledge-based approach” Academy of Management Review, 2008
 佐々井良岳, 堀田竜士, 池田晃一, 本江正茂『ブレインストーミングにおけるアイデアの質と量に関する研究』日本オフィス学会誌 2 巻 2 号, 2010 年
 山口裕幸『チームワークの心理学～よりよい集団づくりをめざして』 サイエンス社, 2008 年
 大淵 憲一, 福島 治『葛藤解決における多目標～その規定因と方略選択に対する効果』 心理学研究 68 巻 3 号, 1997 年

EXHIBITION

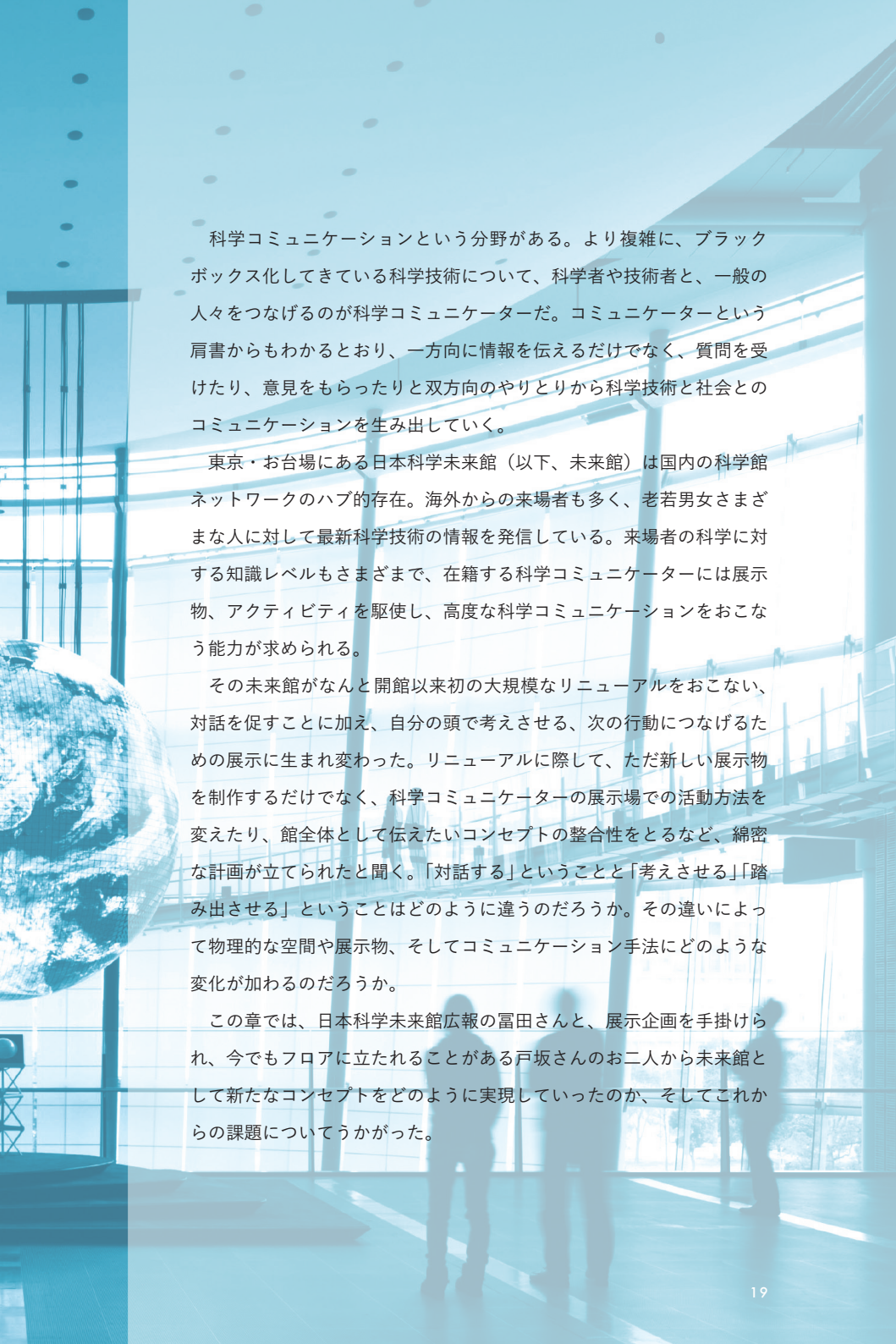
— 綿密なつくり込みで意見を引き出す —

日本科学未来館 富田知宏さん・戸坂明日香さんインタビュー

聞き手：吉田 愛・秋永 凌

2





科学コミュニケーションという分野がある。より複雑に、ブラックボックス化してきている科学技術について、科学者や技術者と、一般の人々をつなげるのが科学コミュニケーターだ。コミュニケーターという肩書からもわかるとおり、一方に情報を伝えるだけでなく、質問を受けたり、意見をもらったりと双方向のやりとりから科学技術と社会とのコミュニケーションを生み出していく。

東京・お台場にある日本科学未来館（以下、未来館）は国内の科学館ネットワークのハブ的存在。海外からの来場者も多く、老若男女さまざまな人に対して最新科学技術の情報を発信している。来場者の科学に対する知識レベルもさまざまで、在籍する科学コミュニケーターには展示物、アクティビティを駆使し、高度な科学コミュニケーションをおこなう能力が求められる。

その未来館がなんと開館以来初の大規模なリニューアルをおこない、対話を促すことに加え、自分の頭で考えさせる、次の行動につなげるための展示に生まれ変わった。リニューアルに際して、ただ新しい展示物を制作するだけでなく、科学コミュニケーターの展示場での活動方法を変えたり、館全体として伝えたいコンセプトの整合性をとるなど、綿密な計画が立てられたと聞く。「対話する」ということと「考えさせる」「踏み出させる」ということはどのように違うのだろうか。その違いによって物理的な空間や展示物、そしてコミュニケーション手法にどのような変化が加わるのだろうか。

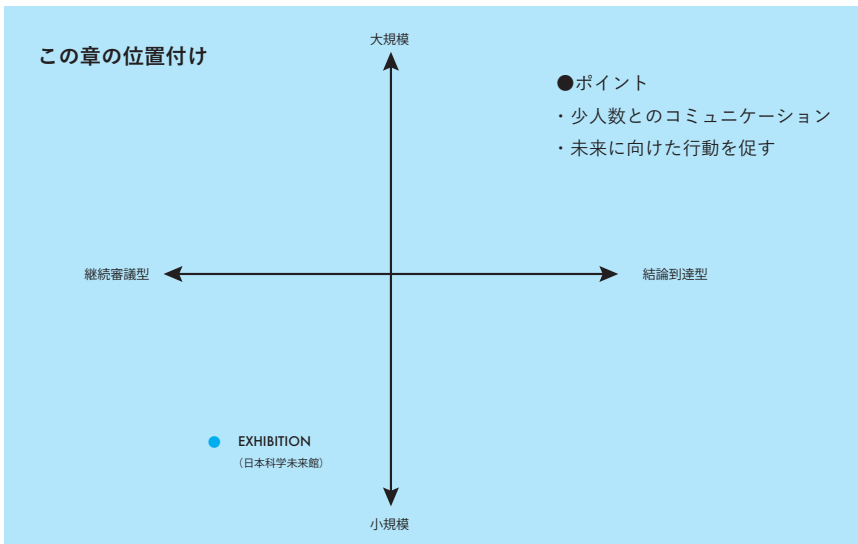
この章では、日本科学未来館広報の富田さんと、展示企画を手掛けられ、今でもフロアに立たれることがある戸坂さんのお二人から未来館として新たなコンセプトをどのように実現していったのが、そしてこれからの課題についてうかがった。

考えさせる、行動させる展示をつくる

— 今回のリニューアルに際しては来館者の方々がただ展示を見るのではなく、自分の頭で考え、議論し、アクションを起こすところまでを目標にされたとうかがっているのですが、そうしたコンセプトは実際の展示のどのような部分に現れているのでしょうか。

富田 例えば、リニューアルの目玉のひとつである「100億人でサバイバル」という展示ですが、感染症や地震などの危険性を赤いボールを転がすことで表現しています。大きな展示物の中をボールが不規則に転がり、結果的に人類に被害を与える仕掛けになっています。

この展示でこだわったのは実物の展示で見せるということなんです。近年、映像を非常に簡単につくることができるようになり、科学館に限らず、何かを表現しようとするときに全部映像で伝えられてしまうようになりました。実際、多くのミュージアムでは映像を多用して説明する展示が増えてきています。



ただ、来館者の体験を考えると、それが本当に印象に残るのだろうかという疑問がわきます。映像はさらっとしているというか、楽に提示し、視聴することができるのですが、より印象に深く残るのはやはり実際のモノを通しての体験ではないかと思います。大きな災害が起こる仕組みがあって、それが人間社会のすぐ背中合わせのところで生まれては消えていっている。大きな災害になることもあるし、未然に回避されることもある。そういった複雑なことを模型として、つまりモノとして表現するということをとても大事にしています。

実際にご覧になっていただければわかると思いますが、この展示はあまり説明的ではないんです。なので、パッと見てそのボールが何を意味しているのかわからないと思います。時間をかけて見ていくことで仕組みに気づく、科学コミュニケーターの解説を聞いて、仕組みがわかる。だからちょっと余白がある展示になっているんですよ。モノとしての印象は与えながら、余白があって、「どうなっているのかな」と考えさせる。自分の頭の中で考えて、「これはこういうことなんじゃないかな」と推測して、納得して、その体験を日常に持ち帰ってもらおうとしています。



fig.2-1 「100億人でサバイバル」

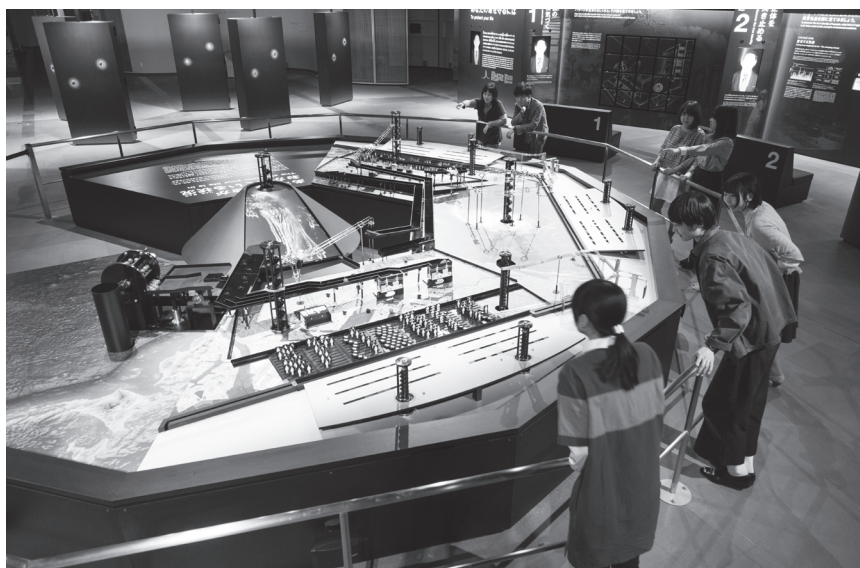


fig.2-2 「100億人でサバイバル」 全景

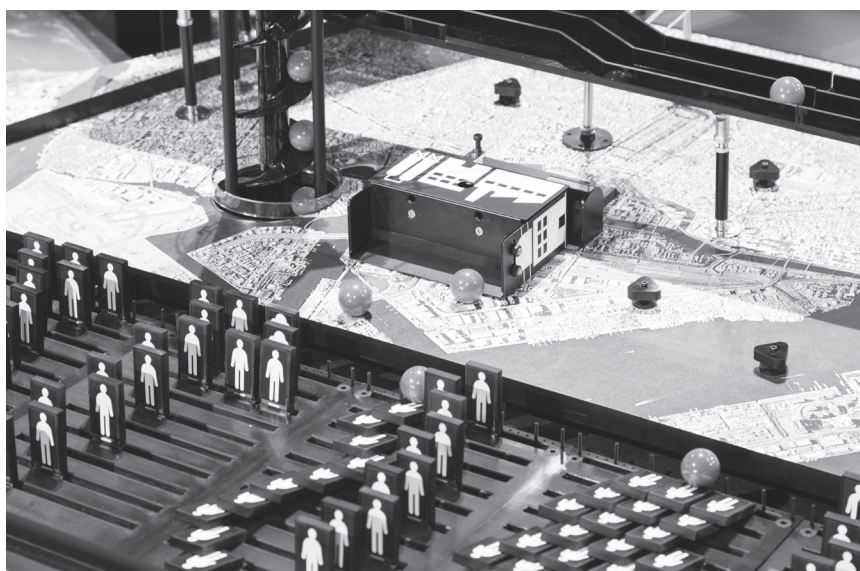


fig.2-3 「100億人でサバイバル」 ボールが次々に人形を倒す

— 少し川上の話になりますが、今回のコンセプトである「本人の頭で考えさせたり、一歩踏み出させる」といった内容はどうやって決められたのですか。

富田 以前から、単純に知識や情報を提示して見てもらうだけだと、未来館としての役割を果たせていないのではないか、という議論はされてきました。展示を見た人がなんらか行動を変えて、実際に社会が変わっていくというところまでを実現できて、未来館としての本来の目標が達成できると思うので、そこに至らせるまでの仕掛けをつくりたいという意味は普遍的なテーマとして持っていました。

— リニューアルを検討される前からもそういう考えはお持ちだったんですね。

富田 ミュージアムでは、ひところ、「インタラクティブな展示」というキーワードがさかんに使われて、来館者がちょっと触ったら対象が動いたりする展示が増えました。今回のリニューアルではさらにそれを押し進めて、展示が反応するだけではなく、来館者自身がその体験を発信する、というところまで持っていきたいと考えました。

実は未来館ではリニューアル前から、「オピニオンバンク」という意見発信コーナーを設けています。端末にいろいろな質問が映し出されるようになっていて、例えば iPS 細胞を再生医療に使うというときにいくつか倫理的な問題が出てくるのですが、それについてあなたはどのように思いますか、という質問を来館者にして答えてもらうんです。

各分野の専門家も、一般の人が自分たちの抱えている課題に対してどう思っているのか関心があるので、来館者に答えてもらったアンケート結果を研究者側にフィードバックする、というような取り組みをしています。



fig.2-4 「オピニオンバンク」

— 今回のリニューアルで、コンセプトを実際の展示に埋め込むためにどのような工夫をされましたか。一つの展示をつくるにあたって、内装業者やシステム開発をする人、アーティストといった多様な立場の人が関わられておられますが。

富田 今回は大規模なリニューアルということで複数の展示企画が同時に走っており、調整はすごく大変でした。未来館では、展示の設計段階から研究者も加わって、徹底的に、すごく時間をかけてコンセプトメイキングをおこないます。その過程で設計を完全につくりこみ、その後施工をお願いする。こうすることで最初の展示コンセプトがぶれないようにしていますね。こういったつくり方をしている科学館は少ないと思います。

— 複数の展示がありますが、それらの間ですり合わせはするんですか。それとも個々のプロジェクトで独立して進めて行くのでしょうか。

富田 週1回くらい関係者が集まって進捗を確認したり、物理的な工事のかみ合いに問題がないとか、展示ごとに棲み分けができているか、似通った見せ方になっていないか、そういうことは情報共有をしながら進めていきました。

— 今回のリニューアルでは、常設展の部分に手を入られていますが、一方には企画展がありますよね。企画展に関して今回のリニューアルのコンセプトである、「考えさせる」「踏み出させる」といった要素は影響を与えるものなのですか。

富田 企画展は外部の事業者と一緒に企画運営する形式になっています。ですので「完全に未来館のコンセプトだけを反映させてください」というわけにはいきません。事業として成り立つようにある程度集客を意識しますし、技術的、社会的トレンドのようなものもあります。ただ、未来館として受け入れる上で、こういうことは伝えていきたいと思いますか、こういうことに配慮しましょうとか、そういう情報は出しています。

— 企画展は、まず未来館に来てもらい、科学に関心を持ってもらって、それにあわせて常設展示も見てもらい、本来意図しているコンセプトを伝えられたら、という感じですか。

富田 そうですね。きっかけというか呼び水になればいいという側面もあると思っています。特に夏やゴールデンウィークの企画展は子供たちを呼び込むことを意識して企画を決めています。

— リニューアルを経て、各展示の人気にばらつきは出てきていますか。新しい展示のほうが一時的に人気が出たりすると思うのですが。

富田 はっきりと新しい展示に来場者が集中するかというと、案外そうでもないですね。今回のリニューアルではかなり動線（通路部分）を広く取るように心がけたんです。とくに5階の展示場は、リニューアル前は死角が多かったり、動線が狭いことが問題になっていました。

2001年にオープンしたときと比べて、年間来館者数が倍以上になっているので、リニューアルを機に、動線を確保して人が流れやすくする、見通しを良くするみたいな改善をしたかったのです。そのおかげでフロアに立った時、見通しがすごくよくなりました。そうすると、不思議なことに古い展示もちょっと違って見えるというか、また新しい視点でみなさんに見てもらえるようになるという変化が表れています。

ー リニューアルにおいて、つくり変えなかった展示は何を理由に残したんでしょうか。

富田 全体予算の問題もありますし、内容的にまだ古びていないというか、まだ伝えるべき内容であるかどうか、という判断もあります。

開館から15年も経つと明らかに内容が古い展示も出てきます。そこで、まず各展示に変えなければならない優先順位をつけました。例えば、以前の地震の展示は東日本大震災のことも書かれていませんし、単純に地震の起きるメカニズムを淡々と説明するだけだったんです。もちろん、そういった仕組み自体を説明するのも大事なのですが、今求められているのは地震が我々の社会にどう被害を及ぼすのか、どういうリスクがあるのかということです。そういった内容を反映させようと地震も含めて災害全体を紹介する展示に変えました。

また、コンピュータやロボットといった分野は進展がものすごく速いので、つくったその瞬間から古くなっていくんです。このあたりは開館以来ずっと抱えている悩みですね。

例えば、2001年に未来館がオープンした時、非接触のICカードを、「未

来のデバイスです」と紹介して、それを持って来館者に展示を巡ってもらうコーナーがありました。当時はカードが触れていないのに情報が伝わることに對して多くの質問をいただきましたが、今は誰もそんなことを疑問に思わないですね。こういったことは今後もいろいろな展示で起きてくるかもしれません。



fig.2-5 改修前の通路



fig.2-6 改修後の見通しの良くなった通路

— 物理的な空間の改装というのがありますが、未来館では案内アプリケーションにも工夫をされていますよね。興味対象を選択するとモデルコースが提示されて、それに沿って展示を見ていくようになっていたり。あのアプリケーションの開発に際しては「例えばこういうことを考えてもらいたい」、「そのためにはこのコースがいい」という思いがあったのでしょうか。

富田 あのアプリには2つコンセプトがあって、ひとつは展示と展示をつなぐ。だから新しい展示だけでなく古い展示もひとつの問いを起点することでつながって見ることができる。改装前は展示と展示がバラバラな感じがしていて、来館者が興味を持続しにくいという課題がありました。

そこでひとつの問いをきっかけにして、展示に横串を刺してつなごうと。アプリを使うことで、今回リニューアルした展示だけでなく、以前からある展示もまた今までと違った視点で見てもらえる。なおかつ自分の頭で考えながら進んでいけるような、そういう狙いがありました。

もうひとつが展示と日常をつなぐというものです。展示を見て「楽しかったね」、「なるほど」と終わるのではなく、「普段の生活でも気をつけてみよう」、「もうちょっと調べてみよう」とかそういう風に疑問を持ち帰ってもらえたり、アイデアを持ち帰ってもらいたいという意図があります。

そういったコンセプトを実現するために、案内アプリは通常館内ガイドとして使うことができれば十分なのですが、さらに日常モードを加えて、普段の生活で生まれた疑問と仮説、そしてその仮説を証明するためのアクションを入力して、振り返れる機能が備わっています。

— 来館者を見ていると外国人の方が多くですし、お子さんもいらっしやれば、ご高齢の方もいらして、これだけ多様な人が訪れる展示は誰をメインの対象として設定しているんですか。

富田 展示を見ていただくとわかるように、小さなお子さんにはちょっと難しい部分もあるかもしれません。展示のテキストも、小学生には少し難易度が高いかもしれません。

ただ、単に難易度によって対象を設定するというよりは、個人的にこうなったらいいなという状況はあって、親子で来館される方には、親子でコミュニケーションをとりながら見て欲しいなど。親御さんが子供に展示の内容をちゃんと噛み砕いて、「これはこういうこと言っているんだよ」と語りかけて一緒に歩く。海外のお客様はわりとそうやって見ているですよ。親がすごく熱心に、「ここにはこういうことが書いてある」とか「これを知っているか」と会話しながら。かなり難解な展示でも、「こういうことなんじゃないか」と一生懸命喋っているんですよ。日本の親御さんは子供だけ展示に行かせてあとは休んでいたりする人が多いように感じるので、とてももったいない気がします。先ほどのアプリなども、それを使って親子で積極的にコミュニケーションをとって欲しいと思ってつくったところがあります。

— 親が子供に積極的に説明してる姿っていいですね。でも、いきなりニュートリノについて説明しろって言われたらすごく辛い。親のモチベーションが高くなる、わくわくして子供に伝えたいくなる。それも「引き出す」というか「行動を引き起こす」ということですね。

富田 これは特に科学に限ったことではなくて、経済のことで政治のことでみんなそうだと思います。世の中のいろいろなことはあまりにも複雑というか、いろいろな要素が絡みあっていて、説明するのが難しくなっている感じがします。そうした際に、説明の手助けになるような展示やツールを提供できたらという思いはあります。



fig.2-7 公式アプリ「Miraiikan ノート」

一 以前、ある科学コミュニケーターの方に、未来館は科学の栄光というか光の部分を見せて、夢を与えるだけではなく、負の部分、影の部分もあわせて紹介するようにしているという話をうかがったことがあります。それは今回の改装コンセプトと非常に関係していて、「引き出す」、「考えさせる」ときに光と影の両方見せないと思考停止になってしまうのではないかと思います。そうした「いろいろな見方がある」、「議論の余地がある」という見せ方について館として工夫されているところはありますか。

冨田 意識的に負の部分切り出して伝えてはいませんが、新聞記事などでも必ず異なった立場の意見を複数載せますよね。それと同じことで、あまり偏らないように、ステレオタイプな意見だけにならないようにちゃんと本質を見せる、全体像を見せることには配慮しています。これは科学だけに限らず、物事を伝えるときの基本だと思います。

つい最近でいうと、113番元素のニュースが話題になりました。未来館にもたくさんの取材依頼が来て、科学コミュニケーターのコメントがほしいと言われました。マスコミの方々としては、「周期表の113番目の欄に日本由来の名前が記載されることは、科学を志す子供達に夢を与えますね」といったコメントを撮りたいんです。でも、それはこのニュースのほんの一面しか伝えていません。

そこで、うちの科学コミュニケーターは、「それよりもこのニュースの本質を伝えたい」と言って、「この周期表はもう200年以上前につくられたもので、古いです」と。「今の科学者はこんな周期表は見えてなくて、核図表といって1万通りくらいある、元素の組み合わせ表を使っています。これが今、科学者が見ている本当の世界です。」とコメントしていました。

マスコミの方は困ってしまったかもしれませんが、単にわかりやすさだけにフォーカスしない、というのは大切だと思います。喋りやすいところだけ喋るとか、良いことだけ言うとか、わかりやすいところだけ切り出して言うとか誤解を生むので、そこはバランスをとるように注意しています。

— わかりやすく伝えようとするときに、情報をそぎ落とす作業があると思うんですけど、どこを残すかなど、難易度を含めて本当に難しいですね。

富田 難しいですよ。簡単にしたほうが伝えるのには楽なんですけど、誤解が生じやすい。未来館にはいろいろな人が来て、知識レベルも本当にさまざまなので、そのレベルに合わせてどこまで情報を出すか、どういう表現をするかはコミュニケーターの腕の見せ所だと思います。

— 来館者とのやり取りについてコミュニケーションのマニュアルのようなものがあったり、コミュニケーター同士でノウハウを共有する反省会のようなものはおこなったりするんですか。

富田 よく新人の科学コミュニケーターに「解説マニュアルはないんですか」と聞かれるんですけど、これがないんですよ。本当に話す相手によって知識レベルも、興味の範囲や関心のある箇所も全然違いますから、マニュアルをつくっても意味がないんです。反省会みたいな機会はオフィシャルなものはないですけど、コミュニケーター同士で情報共有をするようにしていると思います。

— 来館者の知識レベルを探るときに気をつけていることやテクニックはありますか。

富田 結局、それは「問いかけ」の仕方なんです。でも、「これ知ってる？」とか「あれ知ってる？」というストレートな質問は来館者にとってプレッシャーになるので、間接的に質問をしながら相手の知識レベルを探っていきます。このあたりは科学コミュニケーターであれば自然と身につけているテクニックだと思います。

フロアの反応とファインチューニング

— 実際にフロアで説明をされていた時に、リニューアル前と後、来館者の興味が変わったとか、滞在時間が長くなったとか、何か変化がありましたか。

戸坂 今回、新しく展示したものは、実はどれも困難な現実をテーマにしているんです。「科学技術でこんな明るい未来が待っているですよ」というものではなくて、どちらかというリアルの状況を突きつけられるような内容になっているので、大人の来館者の中には深刻に捉えられる方も多いです。

一方、子供の来館者に関しては、新しい展示にゲーム的な要素が入っていたり、ボールを転がすことで災害やハザードの因果関係を示しているのので、単純にたくさんのボールが転がるのが楽しくて、現実面を意識せずに見ているようです。

小学校高学年から中学生くらいになると、次第に内容もわかってきて、なんかパッと見は楽しいけど、よくよく考えてみると楽しいだけの内容ではないんだと気づきます。今回入れた展示は世代によって捉え方が顕著に違うな、というのは印象として強く感じています。

大人の来館者の方から、「子供に現実を伝えるということはすごく大事だけれど、もっと夢のあるものを伝えなくていいのか」といったご意見をいただくこともありますし、逆に「本当に考えて欲しいことを、視覚的にも楽しめて奥が深い」と良い方向に捉えてくださる方もいらっしゃるのので、さまざまな意見をいただいたり、議論が起きているという状況です。

— コミュニケーターの方にとっての対話のしやすさは変化しましたか。

戸坂 今回のリニューアル前から、お客様の年齢や知識レベルに応じたコミュニケーションをするようには心がけていましたが、リニューアルを経て、さらにそうした対話がしやすくなったという意見を良く耳にします。

展示はそれ単独で完結するというのも大事なんですけど、科学コミュニケーターが対話を通して来館者に伝えていくというのが重要なポイントなので、科学コミュニケーターが来館者と対話しやすい展示になっているというのは良い状態だと思います。

— 単体で完結させないということは、展示内容に余白の部分を持たせるということですか。

戸坂 それはすごく重要なポイントだと思います。説明がすごく多い展示もあって、言葉で説明しないと伝えにくいことや、調査で来た学生さんが文字情報を求めるといったことがあるので、文字情報を提示するバランスはすごく難しいですね。ただ、文字で全部伝えようと言葉を羅列してしまうと、来館者の方が全部読まなければいけないというプレッシャーに駆られたり、言葉の意味だけで理解してしまうことがあります。

そういったことにならないように、まず視覚的に体験してもらい、「これはなんだろう」と疑問を持ってもらって考えてもらう。わからなければコミュニケーターとの対話からヒントを得てもらおう。そういった展示が主流になってきていると思います。来館者のみなさんが、自分で考える、コミュニケーションをとるための余白を残しておくというのはとても大事なことです。



fig.2-8 新しく導入された展示のひとつ「未来逆算思考」



fig.2-9 「未来逆算思考」 ゲームに挑戦した後、科学者からのメッセージを読む

— 今回のリニューアルのコンセプトを科学コミュニケーターのみなさんに伝えて、それに沿って展示が変わるとわかった時の反応はどうだったのでしょうか。

戸坂 いきなり「こんなコンセプトで、こんな展示になりました」と言って伝えるのではなく、展示をつくっていく段階で科学コミュニケーターと情報を共有していきました。リニューアルにあたっては、かなり早い段階で展示のコンセプトが決まって、でも実際にどういう展示物ができるかはまだ決まっていませんでした。ただ、こういうコンセプトでこういうゲーム型の展示をつくろうとしているよというくらいのレベルで、半年以上前からレクチャーをしたり、勉強会をしました。逆に今ある展示の問題点を出してもらって、同じ問題が起こらないように検討しまし

た。例えば、長い待ち列ができてしまうという問題があれば、待ち列をつくらない工夫や、待ち列ができて飽きずに並んでいられるような工夫を、現場の科学コミュニケーターたちの意見を聞きながら埋め込んでいきました。いきなり「展示ができました、はいどうぞ」という感じではなかったので、現場の科学コミュニケーターが展示をうまく活用して解説してくれているのかなという感触はあります。

— 戸坂さんご自身、今回のリニューアルではすべてをやりきった感じですか。それとも「もうちょっとこういう風なことをやりたかったな」という要素が残ってますか。

戸坂 もちろん、展示自体をもう少しこうしたらよかったかなとか、デザイン的な部分も含めてたくさんやりたいことはあります。ただ、そうした箇所は、今後変えていけなくはないなと思っています。

— 都度都度チューニングしていけば直せるということですか。

戸坂 はい、そう思います。一応、全体的な形としてはオープンの際にあわせて公開しているんですけど、中のコンテンツは差し替えが出来たり、あとは追加で対話しやすい解説を別な形で足していくとか、イベントを開いて伝えるとか、そういったことはできます。そういう意味で「展示は生もの」と言えますね。

私もつくる前は「展示はつくったら終わり」というイメージがあったんですけど、実際つくってみると、どんどん改良して行って、わかりやすいように解説文を変えていったりと、細かなことをひたすらやっているので、意外と柔軟に対応できるのだとわかりました。

また、今回新しく設置した展示には、科学コミュニケーターがマイクパフォーマンスできる仕様になっているものもあります。マイクを使っ

て、「今ここで何が起こりました」ということを中継しながら話せるつくりになっていて、展示の上で起こった出来事を科学コミュニケーターがリアルタイムで喋っていく。そうすると来館者も「それってこういうことなのね」というふうに理解が深まっていくので、科学コミュニケーターが積極的に補っていく、展示と一体となるという試みから生まれる効果も、今後あらわれてくると思います。

ー 本日はお忙しい中、ありがとうございました

取材日：2016年6月15日 日本科学未来館にて

取材協力：日本科学未来館

富田知宏さん（展示企画開発課 広報普及担当）

戸坂明日香さん（展示企画開発課 調査企画担当 科学コミュニケーター）

写真提供：日本科学未来館

所在地：東京都江東区青海 2-3-6



インタビューを終えて

お二人のお話から、「このリニューアルを経て、未来館がこれからの日本の科学館の新しいあり方を提示する存在になるんだ」という高い志が感じられた。その思いを実現するためにおこなわれたのは、研究者やクリエイターの方々とアイデアを出しあい、知恵を絞って展示企画を立てていくということと、現場で実際に来館者と接する科学コミュニケーターとの情報共有である。

実際にリニューアル後の館内を体験させていただいたが、以前よりも空間がスッキリした印象が強く、それぞれの展示の前で立ち止まりやすくなっていた。時間をかけてじっくり見て、わからないことは科学コミュニケーターとの対話から解決する、そのための空間はそれ自体がわかりやすく、認識しやすいことが重要なのだ。

戸坂さんが「科学コミュニケーターも展示の一部になれる」とおっしゃっていた。新たな展示はそれだけでも楽しむことができるが、科学コミュニケーターのマイクパフォーマンスが加わることで、そこに多くの意味を見つけ出すことが可能になる。展示空間、アクティビティ、そして科学コミュニケーター、すべてがぶれないコンセプトのもとで一体となって来館者を受け止めていることがよくわかった。

より専門的な知識を得ようとしている来館者には、それに合わせて返し、子供たちの好奇心を高めたければ、ゲーム性や動きのある展示で関心を引く。相手のレベルに合わせて様々な球を返すことができる科学コミュニケーターの方の技量には本当に驚いた。

「考えさせられ」「行動にうつす」ための仕掛けがたくさん詰まった未来館を、是非実際に訪れ、体験してほしい。

<吉田>

MEETING

— 意見をまとめて検討する —

議論が活性化するレイアウトを探る

文：秋永 凌

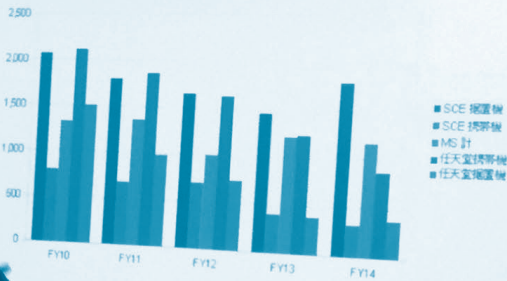
プレゼンテーション技法に関する本が多く書店に並び、企業研修のメニューになっているなど、効果的なプレゼンテーションをおこなうための手法に対する要請は高い。

しかし、その内容を見ると、情報伝達をおこなうプレゼンテーションのみに焦点を当て、相手に正確な情報伝達をゴールとするものが多く、プレゼンテーション後の議論の活性化について検討をおこなっているものは少ない。

一方向の情報伝達の成否はプレゼンターの技術に依存するところが大きいですが、プレゼンテーションとその後の議論を含めたオーディエンスとのやりとり全体を考えると、それらがおこなわれる環境が重要になる。

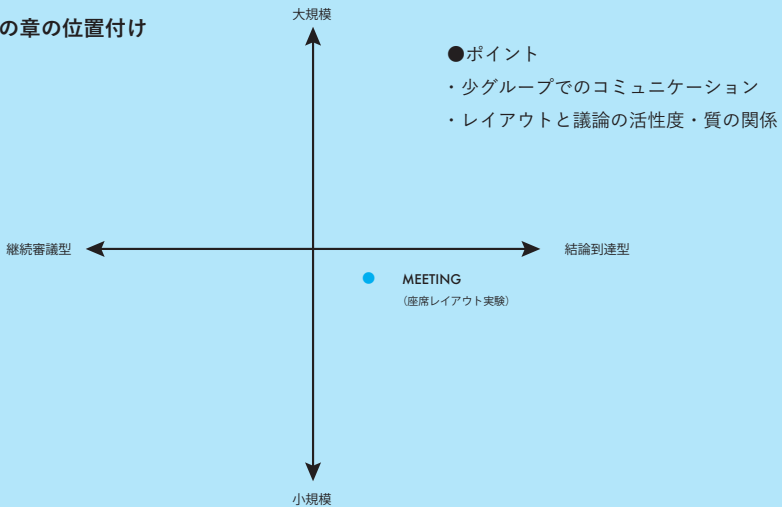
本実験ではプレゼンテーション後に議論が活性化するための座席配置について分析をおこない、情報伝達だけでなく、議論を活性化するためのプレゼンテーション環境について考察する。

SCE/MS/任天堂のハード出荷台数推移 2010～2014年度(単位:万台)



3

この章の位置付け



良いプレゼンテーションとは何か

「プレゼンテーションがうまくなりたい」

「自分の思っていることを的確に伝えたい」

「かかえている問題を提示して意見をもらいたい」

よほどの手練れでない限り、誰もがプレゼンテーションに対して何らかのコンプレックスをかかえているのではないだろうか。その証拠という言い過ぎかもしれないが、プレゼンテーションに関する書籍が多数発行されており、広告代理店やコンサルティング会社のプレゼン手法や伝説のプレゼンターの技法といったタイトルが書店に並んでいることから、プレゼンテーションがうまくなりたいといった多くの人の欲求がくみ取れる。

しかし、その内容を見てみると、大半はプレゼンテーションで人を惹きつけ、情報を正確に提示することができるかどうかに焦点をあてている。はたして、情報を提示し、共有する事だけが効果的なプレゼンター

ションの条件なのだろうか。なにかしっくりこない感覚が残る。

大規模な会議などでは情報を共有し、共通認識を持つことがゴールとなるが、オフィスや学校でおこなわれるプレゼンテーションでは、情報が提示された後に議論する時間が重要となる。情報提示、問題提起とその後の議論は切り離すことができず、プレゼンテーションの評価をする際にも前半部分だけを評価したのでは物足りないのではないかというのが私の意見である。

自分が「良いプレゼンテーションをした」と感じた経験を思い起こしても、ただ伝えるだけでなく、自分が持ち込んだ問題やアイデアに対して予想した以上に議論が活発に起こり、思いもよらない有効なアイデアをもらったり、具体的な結論に至ったことが成功の要因として挙げられる。「良いプレゼンテーションとは情報提示後に議論が活性化することではないか」そういった着想からプレゼンテーションに関する研究をおこなうことにした。

狭義のプレゼン



広義のプレゼン

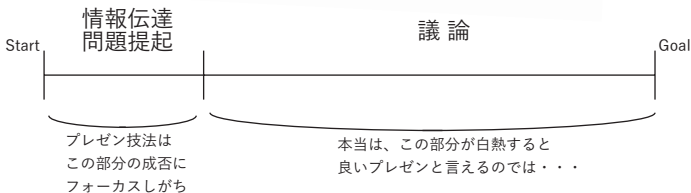
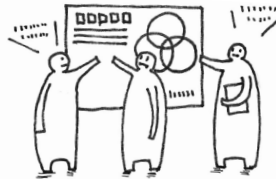


fig.3-1 本書で扱うプレゼンの範囲

「伝達」と「議論」を受け止める環境

プレゼンテーションに関して研究をするということで、周囲の人たちに、良いプレゼンテーションが成立する条件を聴いて回った。ある程度予想はついてしたが、一番多かった意見は「プレゼンターの人柄、話し方による」というものであった。

また、プレゼンテーションのテーマ、人数、オーディエンスの知識レベルなど良いプレゼンテーションの条件を挙げてもらうときりがなくらい出てくることもわかった。確かにプレゼンテーションにおいてはプレゼンターの技量が成功に大きな影響を与えるが、「結局人だよな」という結論は経験的には納得いく一方、全く科学的ではない。

そこで私が目をつけたのが行為の変化とそれを受け止める環境の関係である。先ほどこの研究で取り上げるプレゼンテーションは情報伝達の部分だけでなく、その後の議論までを対象とするとしたが、「伝達する」と「議論する」は異なる行為であり、それをおこなうための環境もまた異なるはずである。しかし、実際オフィスや学校でおこなわれているプレゼンテーションではこの二つの行為を一つの環境で受け止めており、「伝達」から「議論」に切り替わる際に環境を切り替えることはまれである。

情報を正確に伝達するには、プレゼンターとオーディエンスが正対し、全員の顔が見えるようにプレゼンターが少し高い位置から話すことが考えられ、学校の朝礼や講演会などはそうした要件のもとに設えが決定されている。

一方、議論を活性化するには、プレゼンターとオーディエンスが何かを取り囲むように位置し、視線を合わせて話すことが考えられ、会議室やワークショップ会場ではそうした要件のもとに設えが決定されている。

では、「伝達」と「議論」双方を対象として扱う場合にはどのような設えが望ましいのだろうか、というのが私が提出する問題である。

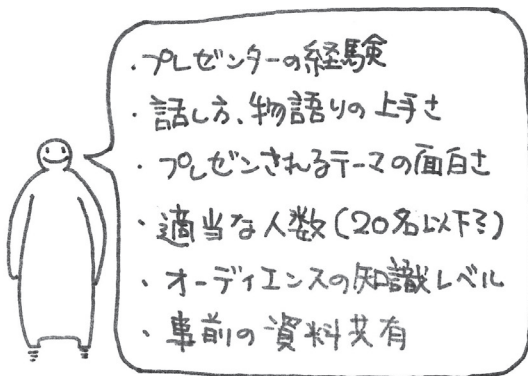


fig.3-2 事前調査で出たプレゼンの成功要因

考え込まずに調べてみよう

それでは実際に「伝達」に向いていると考えられる「教室型」レイアウトと「議論」に向いていると考えられる「円卓型」レイアウト双方でプレゼンテーション（伝達＋議論）をおこなって、議論の活性度や議題に関する議論の深化、成熟度を見ていこう。

実験は大学生6人を1グループとし、小規模なプレゼンテーションを想定したものにした。参加人数を多くしすぎてしまうと参画意識が低下し、議論が活性化しない傾向があることと、円卓型にレイアウトする場合に輪が大きくなり過ぎ、コミュニケーションに適した対人距離内に収まらなくなるといことがその理由である。

6名を2名ずつ3ペアに分け、それぞれにプレゼンテーションするテーマを与える。テーマとしては「授業の空き時間に何をするのが一番有効か」といった学生であれば誰もが議論に加わることができるものとし、あらかじめ用意した選択肢の中から答えをひとつを選んで、その理由を述べる。もちろん選択肢には「その他」という項目も入れてあり、オリジナルの結論を考え、検討することも可能である。

ペアになった2人は60分間のうちにどの選択肢を選ぶか議論し、そ

の結果をパソコンを使ってスライドにする。こうすることでプレゼンテーションをおこなう3組のペアがそろろう。人によってプレゼンテーションの上手い下手は当然あるが、60分の間にしっかり準備をしてもらうことで、その差をできるだけ減らすよう配慮した。

プレゼンテーションは3回おこなう。1回目と2回目は「教室型」「円卓型」のいずれかの設えでおこない、残りの1回は被験者6人で「自分たちがプレゼンテーションをおこないやすい環境」(=「自分型」)として考案、決定した設えでおこなう。それぞれの回でプレゼンターのペアは交代し、残りの4名がオーディエンスとなる。

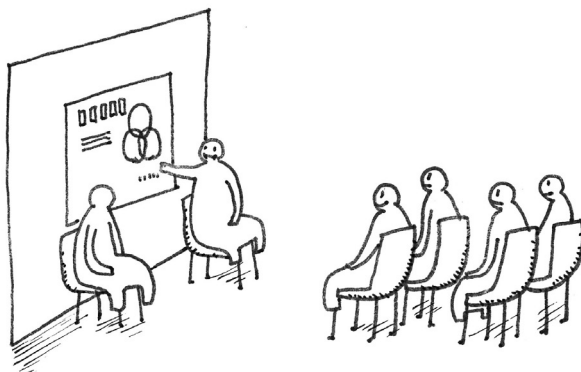


fig.3-3 教室型レイアウト

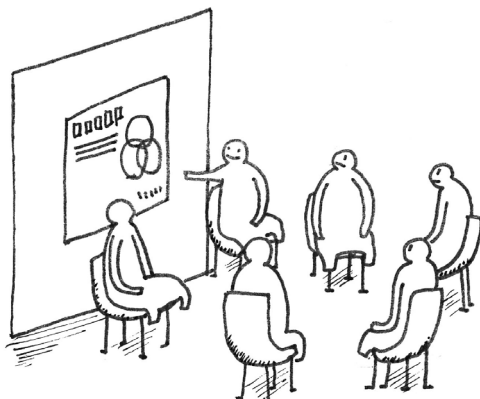
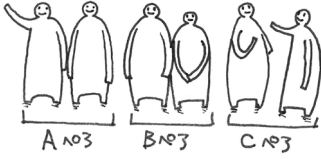


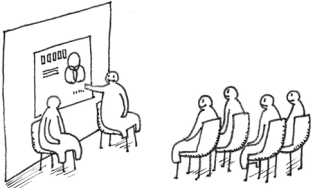
fig.3-4 円卓型レイアウト



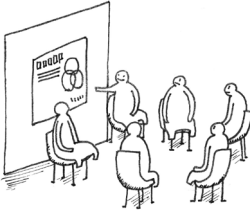
学生 6 名を 2 名ずつ
3 組に分ける



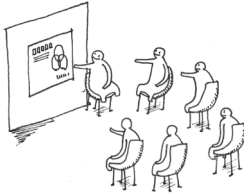
各ペアにテーマを与え
プレゼン制作 (60 分)



グループワーク 1 回目
(プレゼンター: A ペア)
教室型 or 円卓型



グループワーク 2 回目
(プレゼンター: B ペア)
教室型 or 円卓型



グループワーク 3 回目
(プレゼンター: C ペア)
自分型

fig.3-5 実験の流れ

これが活性度を測る式！

「議論が活性化するか」という問いに対しては、どのように活性度を算出するのかという技術的な課題が発生する。

今回は議論が活発に起きている状態を「プレゼンターだけが一方的に話すのではなく、オーディエンスも議論に参加し、相手の意見に的確に反応し、具体的、論理的な会話をおこなう」と定義した。

その定義にもとづけば、話者の交代、相槌のようなごく短時間の発話、具体的、論理的な話がおこなわれる程度（この場合 10 秒以上）の発話を記録すれば、そこから活性度を求めることができる。

実験では被験者に首から IC レコーダーをさげてもらい、発話を記録し、上記の 3 項目のピックアップをおこなった。当然、ドライに発話の回数などの計測、分析をおこなうだけでは会話の中身までを拾い上げることはできない。どんなに活発に会話していたとしても雑談をしていたのでは議論が深化、発展することはないことから、しっかり会話を聞き取り、どんなやりとりがおこなわれていたのかを確かめた。

計測された数値はただ並べるだけでは議論の活発さの有効な比較指標にならない。そこで以下のような式を用いて偏差値化し、さらにそれらの値を合算することによりプレゼンテーションの総合偏差値を出した。

$$(\text{活性度}) = \text{CS} + \text{O}(u_3) + \text{O}(o_{10}) + (50 - \text{P}(u_3)) + (50 - \text{P}(o_{10})) + 100$$

CS：会話のスイッチ

O(u₃)：オーディエンスの 3 秒以下の発話 / O(o₁₀)：オーディエンスの 10 秒以上の発話

P(u₃)：プレゼンターの 3 秒以下の発話 / P(o₁₀)：プレゼンターの 10 秒以上の発話

fig.3-6 活性度算出式

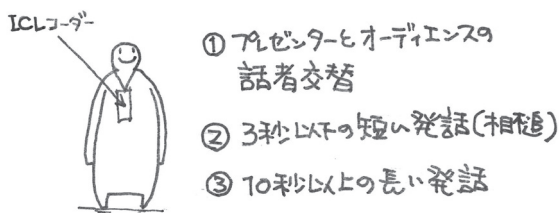


fig.3-7 音声の記録と抽象対象

自分で調節するのが一番

それぞれのグループで議論が一番活性化したレイアウトを見ると、8組中6組が自分たちで最適な環境として設定した「自分型」のレイアウトの時であった。「自分型」レイアウトにおいてはイスを固定せず、多少移動しながら調整することもできたので、「伝達」「議論」というモードの変化に対応できたと考えられる。ただし、「教室型」「円卓型」は被験者の慣れを考慮して実施する順番を入れ替えたが、それらを体験した後に設えを議論させる「自分型」はすべて3回目に実施したため、被験者がプレゼンテーションに慣れ、議論しやすい状況になっていた可能性も排除できない。

残りの2組が一番活性化が高かったのは「円卓型」のレイアウトであった。「教室型」が一番活性化したというグループはひとつもなかった。

当初より議論の活性化を目的とするのであれば「円卓型」のほうが「教室型」よりも向いているのではないかという仮説のもと実験をおこなったが、その仮説が肯定された結果といえる。

この結果は全結果を活性化順に並べた際の割合についても言える。最上位から4位までが「自分型」であり、上位10件のうち7件までが「自分型」のレイアウトになり、残り3件は「円卓型」であった。

どうやらプレゼンテーションを単に情報の伝達の機会とせず、その後、議論を経ての発散、検討、収束を目的とする場合には、「教室型」よりも「円卓型」のレイアウトでおこなうことで活性化がはかれると言えそうだ。

さらに、円卓型のレイアウトを準備するだけでなく、会議の前に、テーマや目的に合わせて自分たちでレイアウトを調整する時間を少しでもとり、レイアウトに工夫を加えたほうがより議論が活性化する傾向にあるということも注目すべき点である。

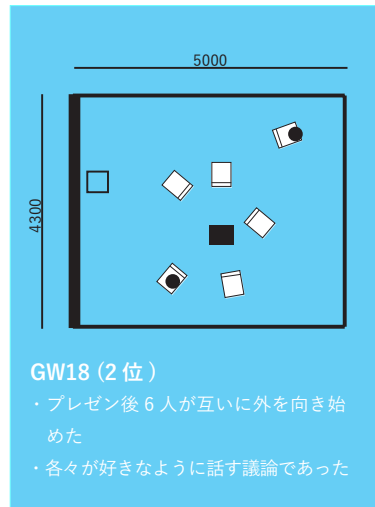
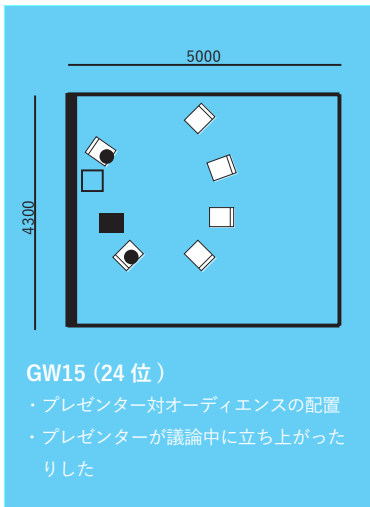
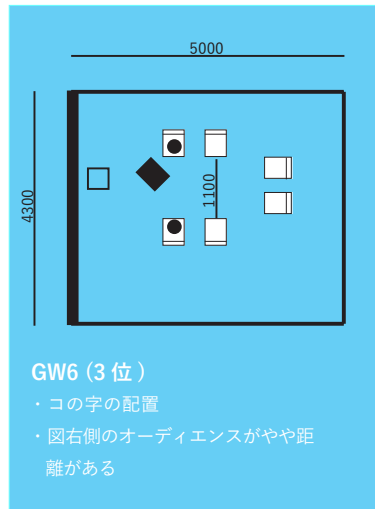
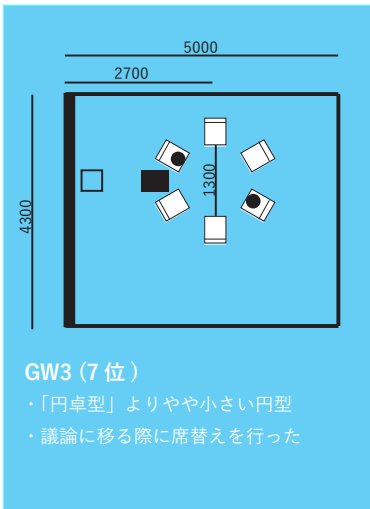
ただし、実際に「自分型」にレイアウトされた家具を見ると、なかなかそこから一定の法則を見つけ出すことが難しい。(fig.3-9)多くのグループで円卓型を真円でなく、多少崩した形にして配置しているが、プレゼンターと壁の位置関係などがバラバラで必ずしも特定の楕円を発見するには至らないのだ。

教室型	GW1			GW4			GW7			GW10			
	回数	偏差値	242.9	回数	偏差値	253	回数	偏差値	225	回数	偏差値	250.3	
	16	40		18	41.5		13	37.7		23	45.3		
	3	38.9		5	41.3		1	36.5		9	46.2		
	8	46.3		0	40.6		6	44.8		3	42.7		
	8	56.3	16位	6	47.1	12位	10	65.5	22位	6	47.1	14位	
	8	51.9		10	59.3		6	44.4		9	55.6		
円卓型	GW2			GW5			GW8			GW11			
	回数	偏差値	235.2	回数	偏差値	245.2	回数	偏差値	223.6	回数	偏差値	250.9	
	20	43		19	42.3		19	42.3		41	58.9		
		17	55.8		6	42.5		7	43.8		24	64.3	
		5	44.1		5	44.1		12	49.1		22	56.2	
		7	51.7	17位	10	65.5	15位	9	60.9	23位	7	51.7	13位
	9	55.6		12	66.8		4	36.9		8	51.9		
自分型	GW3			GW6			GW9			GW12			
	回数	偏差値	257.4	回数	偏差値	269.8	回数	偏差値	266.1	回数	偏差値	307.8	
	61	74		46	62.7		41	58.9		58	71.8		
		38	81.2		17	55.8		19	58.3		18	57.1	
		46	73.1		46	73.1		22	56.2		48	74.6	
		4	37.9	7位	6	47.1	8位	5	42.5	4位	3	33.3	1位
	2	29.5		4	36.9		8	51.9		8	51.9		

凡例	
回数	偏差値
会話のスイッチ	偏差値 の合計
3秒以下の発話 (プレゼンター)	
3秒以下の発話 (オーディエンス)	順位
10秒以上の発話 (プレゼンター)	
10秒以上の発話 (オーディエンス)	

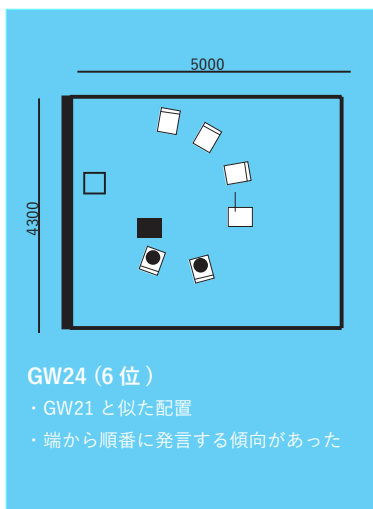
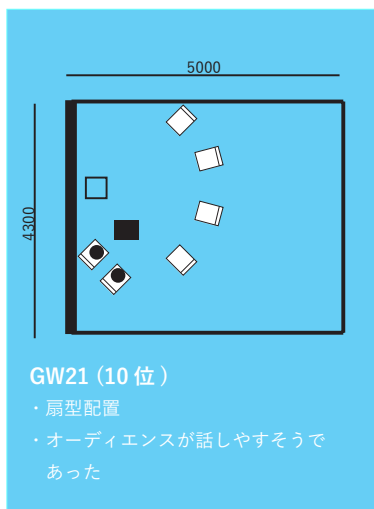
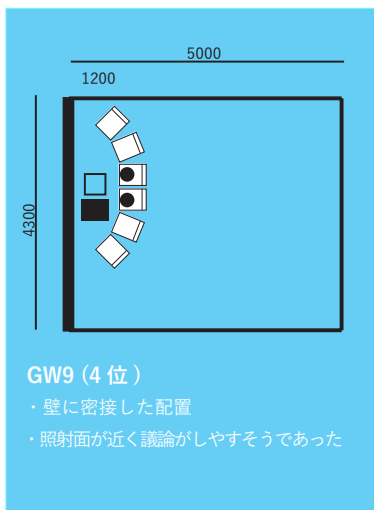
fig.3-8 各グループの活性度一覧

GW13			GW16			GW19			GW22		
回数	偏差値		回数	偏差値		回数	偏差値		回数	偏差値	
19	42.3	226.7	40	58.2	230.1	26	47.6	233.5	21	43.8	230.4
8	45		20	59.5		9	46.2		5	41.3	
1	41.3	21位	21	55.5	20位	6	44.8	18位	3	42.7	19位
8	56.3		9	60.9		9	60.9		7	51.7	
6	44.4		4	36.9		7	48.1		4	36.9	
GW14			GW17			GW20			GW23		
回数	偏差値		回数	偏差値		回数	偏差値		回数	偏差値	
24	46.1	264.3	41	58.9	253.8	39	57.4	256.2	23	45.3	256.3
6	42.5		13	51		22	61.9		7	43.8	
6	44.8	5位	15	51.2	11位	14	50.5	9位	4	43.4	8位
6	47.1		9	60.9		4	37.9		7	51.7	
11	63.1		9	55.6		7	48.1		11	63.1	
GW15			GW18			GW21			GW24		
回数	偏差値		回数	偏差値		回数	偏差値		回数	偏差値	
17	40.8	218.5	25	46.8	290.2	33	52.9	254.6	18	41.5	258
11	48.6		7	43.8		14	52.2		6	42.5	
2	42	24位	12	49.1	2位	11	48.4	10位	1	41.3	6位
8	56.3		2	28.7		5	42.5		4	37.9	
5	40.7		12	66.8		7	48.1		9	55.6	



- : プレゼンターの位置
- : PC 台
- : プロジェクター

fig.3-9 自分型レイアウトで現れた設え



教室型 = ワルモノではない

先の算出式より議論の活性度が求められ、その結果として「自分型」そして「円卓型」のレイアウトで議論が盛り上がるということがわかった。と、ここまで聞くと大学の講義室や貸会議室などで多く見受けられる「教室型」のレイアウトに存在価値がないような気がする。しかし、さらに分析をすすめていくと単純に教室型が不要であるとは決めつけられない要因が見つかった。

今回の実験では、会話の数値計測をおこなうとともに、その内容、意味についても拾い上げているということはすでに述べたが、なんと「教室型」でやり取りされていた会話は具体的に論理的なやり取りになる傾向があったのだ。一方、「円卓型」は活発に議論がおこなわれているが、「教室型」と比較して具体的な内容を伴わず、散漫な会話になることもあった。ただし、「円卓型」では全員が発話し、活発な意見交換がおこなわれていたのである。

これは「教室型」がプレゼンターとオーディエンスという立場の差を印象付け、それぞれの立場から意見を言っていたのに対し、「円卓型」は立場の差があまり感じられず、仲間、友達と話している感覚になったことが原因だと考えられる。「円卓型」に似たレイアウトが多く出現した「自分型」についても、「円卓型」ほどではないが、散漫な会話になる例が見られた。このあたりは、内容に関係なく、単に議論が活性化すればよいかということで、どちらのレイアウトを評価するかのバランスが難しいところである。

この結果が示唆するところとして、プレゼンテーションの目的、シチュエーションとレイアウトの組み合わせには効果を生み出す場合と生まない場合があるということが挙げられる。堅い雰囲気や、それぞれの立場を代表してフォーマルな結論に落としこむような場合には「教室型」のレイアウトの方が向いているし、ざっくばらんにアイデアを発散し、忌憚ない意見を引き出すのであれば「円卓型」の方が良いということである。



教室型レイアウト

- ・議論の活性度は低い
- ・役割を強く意識
- ・具体的で論理的な会話が起こる



円卓型レイアウト

- ・議論の活性度は高い
- ・仲間、友達感覚に近い
- ・散漫で自由な会話が増える

fig.3-10 教室型・円卓型に見られた特徴

しかし、大学の講義室に代表されるような「教室型」のレイアウトではイスと机が固定され、柔軟にレイアウトの調整ができないことも多い。「自分型」が活性度が一番高くなった事を考えると、家具を固定せず、キャスター付きのものを採用することで、「教室型」「円卓型」それぞれの設えが可能になるとともに、自分たちの特性に合わせて柔軟に調整できる環境を設け、「自分型」のレイアウトをとることを許容することが好ましいだろう。

思いもよらない行動・工夫

では具体的に被験者自らが考え出した「自分型」のレイアウトはどのような理由によって決定されたのだろうか。また、「自分型」レイアウトでプレゼンテーションをおこなう際に起こっていた意外な行動や工夫にはどんなものがあったのだろうか。それらを見ていくことによって、プレゼンテーション時に配慮すべき項目が明らかになってくる。

i) 席替え

レイアウトを決定して座るといって、どうしても特定の人が特定の座席にひもつけられるという固定概念が生まれるが、一つのグループでは

プレゼンターの内の1人とオーディエンス1人が席替えをおこなった。そのグループは「自分型」のレイアウトをおこなう際、「円卓型」よりもやや小さい円形にイスをレイアウトした。そこまでは他のいくつかのチームと同じため、席替えのためにこのレイアウトを考えたというわけではない。実際にグループメンバーに理由を聞いたところ、「オーディエンスの中に割って入るようにプレゼンターが座れば議論が活性化されるはずだ」という意見にもとづいて席替えを決定したとのことであった。プレゼンテーション時は隣り合って座っていたプレゼンターが、ディスカッション時には対面するように座る。それによって議論がいろいろな方向から発生し、活性化されるのではないかというのである。実際に記録されている映像や音声を確認すると、ディスカッションの際にはプレゼンターとオーディエンスの関係が崩れ、6人が対等な立場で意見を交わしていた。席を固定せず、引き起こしたい状況に合わせて席替えをおこなうのは、自分たちの行為を客観的にとらえ、改善していこうとする良い姿勢だと感じた。



fig.3-11 席替えをしたチーム

ii) 壁に集まる

壁に照射されたスライドに被験者全員が限界まで近寄って凝集性の高い弧を描くレイアウトをとったグループがあった。プレゼンター2人は弧の中央部に座る。私の経験では、大画面のテレビを囲んで友人とゲームをする際にこのような近さ、凝集度でおこなった記憶がある。

レイアウト決定の理由を聴いてみると、「発表用スライドに細かな表記を伴う地図があったことから、その可読性や指示をおこないやすくするため」といった意見や、「参加者の距離を重視し、全員が議論に参加できるようにした」という声があがった。「円卓型」では視線が合い、話が弾むぶん、話題がそれやすいという欠点があったが、この配置（ゲーム型とでも言うおうか）では、プレゼンテーションのテーマへの没入感が高まることで、議論から抜け出しにくく、興味対象をそらさずにより具体的な内容を話すことができたのではないだろうか。

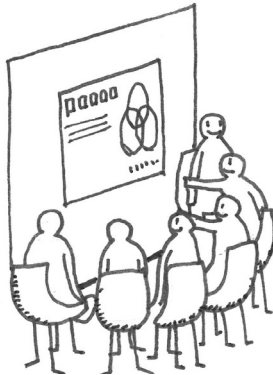


fig.3-12 壁に集まったチーム

iii) ソシオベタルからソシオフーガルへ

プレゼンテーションで情報提示、問題提起をおこなう時間は円卓型の配置でお互い顔が確認できる状況を採用し、それが終わると、参加者の6人はおもむろにイスを180°回転させ、背を向けて座りなおした。その座り方だけでもすでに奇抜であったが、6人はさらに、そのレイアウトを維持したまま、おのおの前方に進み、円を拡大させたのちディスカッションをおこなったのである。議論をおこなう際には、互いに顔が見えるように座り、表情やしぐさを確認しながらすすめていくと考えていたため、それとは正反対に体を向けた点で想定外の行動、レイアウトであった。

ディスカッションをおこなっているときに、6人は背を向けて座っているため互いに顔が見えず、プレゼンテーション用のスライドを確認することもせず、それぞれが独立して意見を発している光景は異様であった。

レイアウトの決定理由を尋ねると、「お互いの顔が見えると自身の意見を出すことを躊躇してしまうから、顔が見えない配置にすることでより自由に意見を発することができる」と考えたそうである。確かに、ディスカッションのまとまりのなさは否めないが、ユニークな意見が出るが多かった。

建築計画において、公園のベンチや空港ロビーのイスのレイアウトを考える際に用いられる単語の中に「ソシオベタル」「ソシオフーガル」のふたつがある。前者は座席に人が座った時に全員の視線が中心に集まるよう、向き合って席を配置し、後者は反対に全員の視線が交差しないように、背中を向けて席を配置する。本来、議論をおこなう際にはソシオベタルの配置が良いとされているが、確かにこのグループから出た意見のように、視線や表情によって照れがうまれたり、委縮すると言ったことが起き、出そうと思っていた意見を話せないといった状況も考えられる。ましてや知らない人が集まった状況などにおいては、互いに気を使って譲り合いが起きるということもある。そうした状況を打破するた

めに大胆な行動に出た非常に面白い事例である。

この状況を体験して、私が思ったのは、テレカンファレンスをおこなう際に、音声だけでやり取りをする状況と似ているのではないかということだ。相手の声は聞こえるが、状況がわからないなかでコミュニケーションをおこなう。一緒にいるにもかかわらず、あえて互いに視線を交わさないことから起こる効果については今後研究課題にしていく価値がありそうだ。

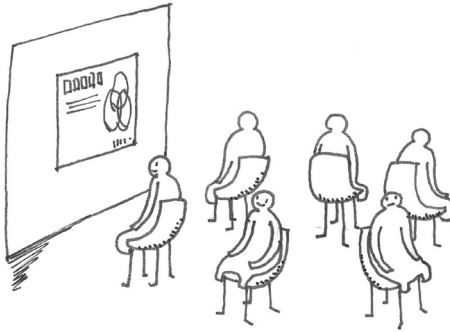


fig.3-13 途中で外向きに座り直したチーム

以上特に注目に値する3つの行動を挙げたが、それ以外にも自分たちで位置を調整したり、立ち上がったたり座ったりと状況に応じて環境を変化させようとする行為が多くみられた。それだけ情報をしっかり伝えたい、聞きたい、議論を活性化したいという欲求に対して被験者が積極的に反応していたと言える。

このことは自ら環境にはたらきかけ、調整する能力があらかじめ備わっていることのあらわれであり、そうした行動に対して応答できるような柔軟な環境をつくっていくことの必要性を示すものである。

プレゼンの成功要因を人にばかり求めない

研究を始めたばかりのころにおこなったヒアリングから、多くの人がプレゼンテーションの成功要因をプレゼンター個人の能力に求めていたが、今回の結果から必ずしも人的要因ばかりが重要ではないという示唆が得られた。

正確な情報伝達を支援し、具体的、論理的な会話をおこないやすくする環境、目線を合わせざっくばらんに会話し、仲間意識を醸成したり、アイデアの発散をおこないやすくする環境というのは存在する。そして、どういった伝達、議論がしたいのかということに参加者自らが意識し、それに合わせて環境を調整しようという力も（どうやら）備わっているようだ。

今回の結果を受けて「プレゼンテーションがうまくなりたい」といった要望のすべてが解決されたわけではない。しかし、プレゼンテーションがうまくできない要因をすべて自分の中に閉じ込めるのではなく、環境の選択、調整によって解決できることもあるということに気づくことができれば、少し気が楽になるのではないだろうか。この結果がその一助になれば、研究責任者として非常にうれしいところである。



COLUMN1

盛り上げないためのプレゼン

盛り上がるプレゼンを考えるにあたって、盛り上がっている現場に足を運ぶのはもちろんだが、まったく反対の盛り下がるプレゼンというものがあるのであれば、そこからヒントを得ることはできないだろうか。盛り下がるプレゼンとは、お葬式での説法や挨拶、小学校の先生のお説教などいくつかあるが、今回は企業に勤めている人は知っておいた方がいい危機管理広報というものを紹介しよう。

危機管理広報とは

大勢の記者たちの前で粛々と謝罪し、深々と頭を下げるとたくさんのフラッシュがたかれる。そして会見者が申し訳なさそうな表情を浮かべながらいくつかの質問に答えていく。記者会見の場は一見すると、「プレゼンター対オーディエンス」の構図を持った通常の会議・プレゼンテーションをおこなっているようであるが、独特の緊張感に満ちている。

「危機管理広報」とは、一言でいえば企業の謝罪マニュアルである。どんなに注意を払っていても些細なことを糸口に起こってしまう不祥事。万が一、不祥事が起きた際には関係者に謝罪をし、事の顛末を包み隠さず公表し、今後どのような対策に取り組むかをきちんと説明する責任が発生する。

この「謝罪→公表→説明」の一連の行動を「危機管理広報」と呼び、企業では弁護士を介したり、謝罪文の書き方、謝罪会見の開き方を専門とするコンサルタントに相談することもある。

通常のプレゼンテーションはより多くの情報を提示して相手の興味を引くことを目的としているが、謝罪会見では必要最小限の情報提示をし、質疑がなるべくおこらないように（炎上しないように）することが求められる。盛り上げるためのプレゼンに関する書籍はたくさん売られているし、プレゼンテーション技術を身につけるための研修は広く行われているが盛り下げるためのそれらはほとんど社会に出ていないのだ。

例えば、謝罪会見特有の掟の一つに「足元を隠す」というものがある。企業の謝罪は通常、社長や担当役員といった経験を積んできた人がおこなうことが多いが、そういった人たちであっても大勢の人の前で謝罪することには慣れていない。特殊な状況におかれた会見者の緊張は様々な形で記者たちに伝わる。手や口が震えたり、意味もなくペンをいじったり……。その中でも特に、足元は緊張が現れやすい。緊張のあまり貧乏ゆすりをしてしまい、情けない姿が広く公開されてしまうことは謝罪のイメージを悪くするのだ。

盛り下がるプレゼン

文：秋永 凌

盛り下げるための工夫

通常のプレゼンテーションでは、プレゼンターの個性が場を盛り上げたり、緊張による些細なミスが逆に場の空気を和らげたり、オーディエンスに親しみを与えたりする場面も見受けられるが、謝罪会見ともなるとそうはいかない。基本的に謝罪会見に来る参加者はみな疑いの眼差しを向け、問題を追及しようとしている。緊張によるボロが出てしまえば批判の対象になりかねないのである。記者会見で使用するテーブルにクロスがかけられていたり、足元が見えない前垂れつきの折りたたみテーブルが使われるのはそのような理由からである。

こうした鉄則は他にもあり、会場設営の際にも、十分な広さの部屋の確保、2つの出入り口を設ける、ひな壇は用意してはいけない、などの留意点がある。これらの工夫も記者会見にきている人たちが基本的に企業に疑いの目を向け、敵対関係を築いている事に起因している。「なにごともなく終わってくれ」と

いう思いと「とことん追求しよう」思いがぶつかり合う場での振る舞いについてこんなに多く配慮点があることは意外と知られていない。

以上、盛り下げるプレゼンについて簡単に見てきたが、プレゼンを盛り上げるためにこの反対をすればいいというわけでもなさそうだ（足元が良く見えるようにしても、当然プレゼンは盛り上がらない）。ただ、どちらの場合も相手に疑いの余地を与えるような不安な様子や緊張をなくすということは重要であるといえよう。

参考文献：浅見隆行『危機管理広報の基本と実践』中央経済社、2015

DISCUSSION

— 代表的な意見を提示し、議論する —

主 渡浩一郎さん インタビュアー

聞き手：秋永 凌、田 晃一

4

議論をひきだすプラットフォーム

ここ数年、なにかにつけて「クリエイティブ」という言葉が絡みついてくる。日本語でいえば「創造的」となるのだろうが、実態がわからないまま「クリエイティブ」であることを求められると疲れてしまう。

ただ、クリエイティブなことがおこなわれている場所は確かにあるし、そこに立ち会うとワクワクドキドキして、勢いで今まで話そうとしていなかったことが口から出て来たり、思いつきもしなかったことがポンポン出てくる。楽しくて楽しくてたまらない時間を過ごすことができるのだ。

では、そんな状況はどうやったら起こすことができるのだろうか。その状況を生み出す環境を「共創プラットフォーム」としてとらえ、研究の対象にしているのが江渡浩一郎さんだ。江渡さんが主催されていた「ニコニコ学会β」は本来もっともクリエイティブであるべきアカデミアが旧態依然とした枠組み

の中で活動していることに対する挑戦であると言える。野生の研究者を集め、アカデミアでは扱われないが、世の中に大きなインパクトを与える、面白い研究を発表させる。ごく短いプレゼンテーションで興味深い研究を連射する。質疑応答で意見を拾い上げるのではなく、ニコニコ動画のコメントで全世界と共有する。いままでの学会では考えられないような状況が次々に起こり、ネットを介してであってもクリエイティブな場を共有することができるのだ。

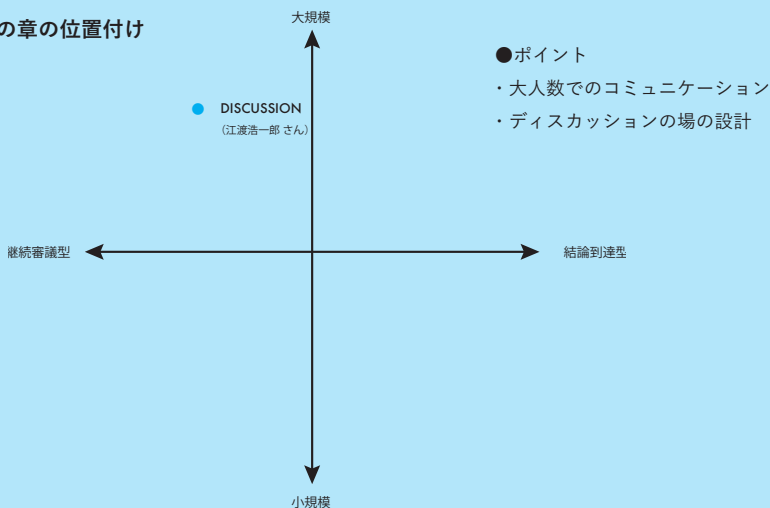
クリエイティブな状況をひきおこすためのプラットフォームをつくるにはどのような点に配慮しなければいけないのだろうか。ただ単に意見が出る会議ではなく、多くの成果が上がり、何かが前進したと感じられる会議をするには。参加者全員がお土産を持って帰ることができる会議にするには。江渡さんの過去の取り組みとあわせてうかがった。



「第1回ニコニコ研究」

- ・ 次回はユーザを中心とした研究
- ・ 2012年4月28日(日)午後1時～3時
- ・ 第1回ニコニコ研究
- ・ 本職の研究発表の場にして
- ・ 委員と協賛者
- ・ にご協力して進
- ・ どう

この章の位置付け



会議を活性化する手法は存在する

— 昨年、5年間に及ぶニコニコ学会βの活動を終えて、その後どのような活動に移っていかれているのでしょうか。

江渡 昨年12月に終わった後に『ニコニコ学会βのつくり方』という本の執筆を開始して、4月に書き終えて、5月に書店に並び、ニコニコ超会議がちょうどその間の4月にあり、新たに「つくば横の会」という会を立ち上げ、6月18日に第2回目を開催しました。自分の中では、何が終わったというより引き続き忙しくしているという感覚ですね。

— 「つくば横の会」というのはどういった会なのでしょう。

江渡 簡単に言うと、ニコニコ学会βに登壇した人のなかで、つくば在住だったり、つくば勤務の人が集まって話をしようという趣旨で始まった会で、今回が第二回目でした。初回は僕と落合（陽一）さんが中心と

なり、登壇者 14 人で始めたのですが、今回はそこにさらに何人か加わって準備を進め、最終的には登壇者 31 人が順番に 5 分ずつプレゼンして話し合うという会になりました。

— 会議の運営にあたって、何かテクノロジーを導入したのですか。

江渡 テクノロジーというよりも仕組みを導入しました。来場者に 20 枚ずつポストイットを配ったうえで、登壇者が 5 分間ずつ発表をして、その間に考えた疑問や議論したいテーマをポストイットに書いてもらいます。会全体は 3 セッション構成になっていて、1 セッション 6 人くらいが発表するので計 30 分、その後 20 分の議論の時間を設けました。

発表の間、質問や意見をしたいと思った人はポストイットに書いて手を挙げると、質問回収係が拾って前の方にいるディスカッサントと呼ばれる、司会進行役の人に渡します。渡されたディスカッサントは集まったポストイットを並べ替えて「この質問はどうですか」といった具合で質疑を進めていきます。

— 会場はどのような設えだったのですか。

江渡 空間は 100 人くらい入れる講堂で、登壇者などの関係者が 40 名くらい、残りの 60 名が一般の来場者でした。ただ、観客が増えたので建物の 1 階も会場として開放して、会議の様子を中継しました。

— 1 階の会場にもポストイットを配ったということは、1 階からも質問がでたのでしょうか。

江渡 でしたね。その時は質問回収係の人がダッシュして 2 階まで

運んできてもらいました。

— ポストイットを書いた人と直接やりとりをするわけではなくて、ここに書かれているものに対して答えていく、といった形式でしょうか？

江渡 壇上にいる人がお互いに質問するというのはありで、ディスカッサントは自分で思ったことももちろん聞いていい。それ以外の会場にいる参加者はポストイット経由で質問する、という形式です。

— ニコニコ学会βの時のコメント投稿、表示機能を置き換えたと考えていいのでしょうか。

江渡 確かに、ニコニコ学会βの場合は、ポストイットを使った仕組みに相当するのがニコ生でした。ニコ生経由で見ている人は浮かんだ疑問や感じたことをコメントにして書き込む。その画面を登壇者が見えるところに表示していたので、コメントの流れを注視していれば拾い上げて質問に答えることができました。

— 今回はそれをアナログに置き換えたんですね。

江渡 そもそも、ニコニコ学会βで使ったニコファーレ、ニコニコ超会議、そしてつくば横の会にはいくつか条件の違いがあります。奇数回のニコニコ学会βでは会場が全部ディスプレイになっているニコファーレという会場を使いました。ですので壁面を流れるコメントを見てフィードバックすることができました。ただし、ニコニコ学会βは基本的に質疑応答の時間を用意しない方針を初回から貫いていて、質問があったらコメントとして書いてほしいと、そのコメントを我々が都度拾っていき

ますという姿勢でしたね。

また、偶数回のニコニコ学会βではニコニコ超会議で開催しました。そこではニコファーレのような巨大なスクリーンは設置できないのですが、それでも頑張って大きなスクリーンを設置してコメントを拾えるようにしました。会場で質疑応答するパターンもありましたが、少しだけでしたね。

— ポストイットを選ぶディスカッサントは、どういった基準で質問を選んでいたのでしょうか。

江渡 今回初めて導入したのですが、パッと見てこれがいいと思ってピッと選ぶというのは思ったよりも難しかったんですよ。僕自身もディスカッサントをやったのですが、やってみて上手くいくかもと感じたのは、議論を構成しようとせずに、「〇〇さんへ質問」といったふうに書き込まれているものは受け取ったあとにまとめて、選ばずにとりあえずその人に渡してしまう方法ですね。それで渡された人の方が、「先ほどこういった質問を受けたんですけど、それについて私はこれこれこういうふうに考えます。」と気が向いた時に選んで答える。そのやり方だと割と時間の使い方がスッキリしてくるので混乱がなくなります。

一方、ディスカッサントが受け取った時点で、これはすごくいい質問だなと思ったものがあれば、登壇者全員に投げかけて答えてもらう。そういうふうにディスカッサントが状況に応じてメリハリをつけるという工夫は必要だなと思いました。

— ディスカッサントの力量や存在が重要な気がするのですが。

江渡 そうですね。ただ、当然ですが、質問に答える人の存在ほど重要

ではありません。おもしろい質問の答え方ができる登壇者のほうが重要です。

今回こうした方式を採用したのは、その背景として「質問がある人は挙手して下さい」と会場から募集する形式に不満があったからです。今までの経験で挙手させてその場で質問を受ける形式でいい質問が来ることがすごく少なかった。ですので、ニコニコ学会βでは質問時間をなくし、その代わりに、インタラクティブリティとしてコメントを導入しましたし、つくば横の会ではポストイットを導入しました。そういった形式を採用することで質問の質が多少なりとも上がるはずだという、僕なりの予測があったのですが、実際はなかなか上がりませんでした。

一 質問の質が上がらなかったのはなぜでしょうか。

江渡 もっと根源的な問題があって、そもそもいい質問をするのが難しいということです。いい質問が出ることそのものがかなり難しく、また、いい質問をするには結構なスキルが要求される。いい質問者がいないといい質問は出ないですよ。

一 いい質問をする人を意図的に集めるのはすごく難しいですよ。

江渡 ただ、いい質問が出る場合やいい質問をする人の傾向というのは明快で、すでにその質問について考えたことがあるかどうかだと言えます。ですので、質問をする側の人も一定というか、幅広く色々なものについて知っていて、考えたことがある必要があります。そうした人が質問者として立ち、いろいろなものと結びつけて一定レベルより深い質問をするといい質問になるのです。ただそのような条件がそろふことはそう多くないので、いい質問者になるのは難しいし、いい質問が出ること

が珍しいということですね。

— 最近、大学で反転授業をおこなっているのも多分同じような意図で、なにもない状態でディスカッションさせても、議論が活性化しないし、いい議論にならない。そこで、事前に勉強させて、質問をあらかじめ準備させるわけですね。

江渡 受け手側からしていい質問だと思うのは、一步先を進んでいる質問です。受け手の中で、テーマについて想定している道筋があるけど、「その先はこういう風に行くのでは」という想定よりも先のところを質問されると、この質問者はすごいということになる。

それとはまた別に、良いフォローになる質問というものもあって、その場合は受け手が答えやすいけれど、発表中に本当は言おうとして言い足りなかったことを意図的に質問する。それによってテーマに対する理解を深める、詳細を追加提示させるというのも受け手に取って良い質問といえます。

— つくばの横の会もそうですが、ニコニコ学会βの会場（ニコファーレ）もそれほど広くないですね。そうしたスケールの会場で開催するのは何か意図があるのでしょうか。

江渡 スケールの決定については逆順だと思ってもらったほうが良いです。そもそもニコニコ学会βを開こうとしたときにニコファーレを使わないという選択肢がなかった。だからニコファーレを使うことが前提でイベントを組み立てていった。ですので、スケールをもとにして空間を選択したのではなく、ニコファーレでしかできないことをやろう、成功させようという風になって、ニコニコ学会βのフォーマットができていったのです。



fig.4-1「つくば横の会」

撮影：江渡浩一郎



ニコニコ超会議については、初回から出ているので、空間の条件はある程度こちらから言うことができました。第1回はネットで10万人以上の人が見てくれていたので、実際の空間で開催しても結構な人数が集まるはずだということになり、160人くらいの椅子を確保できました。ただ、会場全体の広さが制限されているので何千人も入れるというわけにはいきませんでした。

— つくばの横の会の場合も100人くらい来場者があると想定して会場を借りたら、それを越える参加者が集まってしまったのでしょうか。

江渡 そうです。

— ということは、もしつくば横の会の第3回をやるとしたら、今回よりも広い会場でおこなうことも考えられるわけですね。

江渡 それは可能性としてありますね。ただ、つくば横の会にはいくつか前提条件があって、そもそも運営に伴う負担がそんなに重くならないようにしようね、というところから出発しているのです。ニコニコ学会βの運営が大変だったというか、ものすごく力を入れたイベントは今まで散々やっているのですが、つくば横の会では会場を無料で使えるところにして、あまりたくさんスタッフ使わないでも対応可能な人数に集ってもらい、登壇者最優先のイベントにしよう、と考えました。その基本方針のとなれば賃料が発生する大きな会場を選ぶということは難しいと思います。

— 2階の会場にいた100人くらいの人達と1階にいた人達で、雰囲気は違いましたか。

江渡 全然違いました。2階の映像を1階に中継したんですが、2階は超満員で熱気も一体感もありましたが、1階はそうでもなく閑散としていたし、遠隔地で行われている感じがして、ポストイトも1階からは来るケースは少なかったと思います。

— 登壇者とオーディエンスの位置関係がすごく大事になってくると思うのですが、その辺りは何か意識されていることはありますか。

江渡 ニコファーレだとそもそも空間そのものがディスコみたいにつくられていて変な空間なんですよ。基本的に何もないところなので、そこに椅子を並べて長時間セミナーを聞くといったことは想定していません。

だからそこで会議を開催するとなると、かなりイレギュラーな使い方をしているといえます。しかし、この空間ありきで始めているので、試しにやってみたら面白いんじゃないかと思うことでとりかかりました。

また、初期のニコニコ学会βサマーキャンプでは、アンカンファレンスをする際、中心を作り、同心円状に椅子を並べた状態で話をし、おおよその話を聞き終わった時点で、パッと椅子を並べ替えて小さな円をいくつかつくり各グループごとにディスカッションしてもらおうといったこともおこないました。

つくば横の会の会場では完全に固定された座席だったのでそういった切り替えはできませんでした。

— パネルディスカッションを企画する際にパネリストの粒というか、レベルを設定するのは難しいと思うのですが。

江渡 僕は結構それが得意なんですけども、本質的に言うと、予測能力だと思います。例えば3人のパネリストに依頼した場合、その3人が、

どう会話してどう議論するかをどれだけ正確に予測できるかにかかっています。

それはとても難しいんですけど、ある程度頑張るとできるようになります。頑張るといのは要するに、その人がそれまでに登壇したイベントの動画をたくさん見たり、書かれた本をたくさん読んだりして、こういう時にはこういう答え方してるなとか、こういう時にはこういう風に、こういう方向で考えているなとか、こういう質問に対しておそらくこういう答えが返ってくるだろうと予測します。

『ニコニコ学会βのつくり方』にはあまり書けなかったのですが、ニコニコ学会βでは、ものすごく真剣にパネルディスカッションの準備をします。パネルディスカッションを開く際に準備をちゃんしない人が多いと常々感じていて、準備として何をするのかというと、それはつまり質問と答えのリストをつくるということです。例えばパネリストが2人いて僕が質問者だとしたら、この質問をきっかけとして、この2人の間にこういう議論が起こるだろうなということを読むわけです。答えを予測して、会話がうまく弾むように質問を繰り返していきます。

当然それが当たる確率もあれば外れる確率もあり、外れた場合どうするかということも考えておいて、30分なら30分、その間空白が出来ないように、あらかじめ質問リストはしっかり頭に入れておく。頑張ってるちゃんと準備した時にはうまくいくし、そうじゃないと途中でよくわからない沈黙が生まれてしまいうまくいかないことが多い。だいたいうまくいくケースは、表から見えないですがしっかり準備して臨んだケースですね。

— 質問リストをつくられる時のコツのようなものはありますか。

江渡 自分の視点だけで答えを固定したものにならないということです。リストをつくるときに重要なのは、Q&Aをたくさんそろえることでは

ないんですよ。何よりも重要なのは、ドラゴンクエストの呪文でモシャスというのがありますが、それを唱えた状態になれるかどうかです。

モシャスという呪文は闘っている相手に憑依します。自分の視点だけで答えを想定するのではなく、「こちらがこういうふうに接すると、相手はこういうふうになるだろうな」ということを自分なりに会得することが大事で、それができるようになると相手のだいたいの反応が読めるようになるので、その予測を織り込んだ上で実際の質問リストを用意できるようになります。

インタビューしたり、ディスカッションするときにやり取りが上手くいかないのは、相手の思考モデルが自分の中にないからです。モシャスという表現をしましたが、要するに相手の質問、思考モデルが自分の中にできていると、頭の中にいる友達に話しかけるといって、頭の中で相手と仮想のやり取りができるようになる。複数の登壇者がいる場合にはそれを各人についてやります。

相手が今までに書いた原稿や本を読んだり、これまでの登壇したイベントの動画見て、その人の思考モデルを頭の中につくる、そしてその人がうまい具合に返してくれるであろう質問リストを組み立てていきます。その作業はとても難しいし、面倒くさいし、なかなか労力に見合うものではないんだけど、僕はそうしてきました。

— 以前インタビューさせていただいた大学の先生のなかに、今おっしゃられたモシャスに近いことをやられている先生が何名かいました。

重要な判断を迫られたときに、自分の中に問いかけられるメンターがいるというんですね。悩んだ時にはその人に頭の中で語りかけて、どう答えるか聞くそうです。

江渡 僕も、「あの人がいたらどういうアイデアを出すかな」、「別のあ

の人だったらどんな感じのアイデアを出すかな」、ということを考えて、「それなら僕のオリジナルのアイデアはこれだ」というふうに問いかけていましたね。

ー メンターの話聞いて不思議だったのは、問いかける相手が、必ずしも自分がものすごく好意を抱いているとか、恩義を感じている人ではなく、すごく嫌なライバルだったりすることです。

また、必ず間違った答を出す人を、メンターにしている先生がいて、「その人の選ばない方向にいけばいい」といっていました。

江渡 それはありますね。自分とまったく異なった人と対話をするという考え方は十分に理解できます。三角測量みたいなもので、主観だけでは自分の立ち位置がわからないですから。

ー バネリストが著名な方であれば著作や過去の様子などを事前に調べてシミュレーションすることができますが、事前に情報がない方の場合もありますよね。

江渡 確かに、話慣れている人ばかり集めてもつまらないので、一度も人前で話したことのないような人を混ぜることは意識的にやります。そうした際は事前に直接会って打ち合わせを重ねて反応を探ります。

逆に、すごく話が上手いと評判の方に頼んだ時に、話が弾まなくなることがありました。原因は分かっていて、僕が手を抜いてしまったのです。その方の経験値が高そうに見えたので、今回はこの人が主導で任せてしまっていていだろうと思ってやったら、実はそうは上手いかなかった。ですからやっぱり手は抜いちゃだめだなと思いました。

— 登壇者が複数いるとお互いの分野の言語が違ったりして、うまく噛み合わない場合もあります。

江渡 今回のつくば横の会に関して言うと、わりと一般的で、噛み合いそうなテーマを選んでいたので、それほど問題になりませんでした。具体的に言うと、「つくばをおもしろい街にする」という全体のテーマ設定をしたうえで、一つ目が「つくばならではの科学技術コミュニケーション」、二つ目が「横の連携から生まれるイノベーション」、三つ目が、「つくばをヤバい街にする」といった3つのセッションを設けました。

結論から言うと3番目が圧倒的に面白かったんだけど、1番目も2番目もテーマ設定としては素直で、かつ言葉の齟齬も生じにくいテーマでしたので、わりとすんなりと受け入れられました。

— 今おっしゃられた「面白さ」というのは会場のこういったところにあらわれるのですか。

江渡 会場の人が爆笑してたりとかですね。今回の場合は「ヤバい街にする」と言った時の「ヤバさ」が、参加者の想像をはるかに超えていたので、みんな絶句していたところがあります。

— ポストイトの数も、3番目のセッションが多かったのでしょうか。

江渡 数は比較していないのでわかりませんね。ただ、質問の量はセッションの盛り上がりとの関係もありますが、人による偏りもあります。プレゼンの面白さと正比例とまでは言わないけども、ある人にポストイトが集中することはありましたね。

— ニコニコ学会βの時、登壇者が画面に流れているコメントを拾うのは難しいとおっしゃっていましたが、回を重ねるうちに拾うためのテクニックは身につくのでしょうか。

江渡 ある程度テクニックのようなものはあります。まず、司会者や登壇者がその場で拾うのは、そもそも無理だからあきらめる。仮にその場で拾うことを重視するのであれば、コメントを常に見張る役割の人を準備して、いい質問を選んで、横からスッと司会者に伝えたり、メモを書いて渡す。そういったインターフェイスにせざるをえないと思います。

江渡 反対に伺いたいのですが、盛り上がるディスカッションの条件ってどんなものでしょうね。

— 大学広報をしていた経験から言いますと、まず正確に情報が伝わり、変な質問が出ず、的確なやり取りが活発に起こるという状況が「盛り上がる」状態だと思います。

例えば、研究成果をプレスリリースとして発表するときには、あらかじめ先生からもらったスライドをわかりやすくリライトして、イラストも綺麗に書き直して、そのまま新聞に載せてもいいくらいのクオリティまで高めてからプレゼンをしてもらっていました。

きちんと準備して、情報を整理して提示すると、わからないことがクリアになるというか、良く考えられた質問が来るようになります。答える研究者もいい質問なので、的確に応答できるという双方に良い効果が表れていたと思います。

江渡 僕は最近国関係の仕事が増えてきて、そうした仕事をおこなっていく中でいくつか気づいたことがあります。

一つ目は国が出している報告書についてですが、報告書に至るまでにおこなわれている有識者会議というのは、ものすごくお金をかけておこなわれています。公務員が仕事をする場合は人件費が外からうまく見えないためにそんなにお金がかかっていないように思えますけど、いざ外注して同じ分量や質のものを求めた場合数千万円かかってしまうこともあるはずですよ。

しかし、それほどの労力をかけてつくられた報告書をたくさん読んでみると、労力をかけたにも関わらず内容が不十分なケースがあります。かたやじっくり読み込んでいくと結構よくまとまっていて、非常にいいことを言っているケースもある。となると、その違いはなぜ起こるのだろうかという疑問に思いました。

有識者として会議に参加するだけでなく、報告書を作成する側に回ることも多くなったので、若干意識が変わってきていて、この会議はどう見てもまとめきれなかったんだらうな、と思うケースもあるし、ちゃんと最初からいい感じにまとめようという意識があって、結果いい感じにまとまったものもあるなど。その違いはどこで生まれるのかという疑問があります。

二つ目というか、今の話の続きにはなるんですけど、盛り上がった会議をうまくまとめるのは非常に難しいのではないかとということに気づきました。盛り上がった会議だからこそ難しいというか、うまくまとめられないということが起きるのではないかと。

僕が前回の会議を企画するとき、自分なりに成功するに違いないという条件を考え、設定しました。それはモチベーションのある参加者だけを集めるということです。会議のテーマを設定し、それについて議論したい人だけに集まってもらう。かつアンカンファレンスを導入します。アンカンファレンスでいくつか議題を出させて、その中で参加したいと思うテーマを選んでそこに行って議論してくださいという話の組み立てにする。

全員話したいテーマを選んで集まっていて、かつアンカンファレンス

は1個1個の時間をすごく短くして25分とかで全員が言いたいことを言って終わるので、すごく熱のある議論だけが抽出される。しかし、そういった形式でおこなった会議は議論をまとめることを目的としていないので、役所で求められるような報告書にするのが極端に難しいのです。

— 私の経験ですが、「この会はきつとうまくいくよね」と感じる状態があります。それは会自体の内容とは関係ないことですが、イベントの際、出講依頼書や経費の請求書など事務書類を書いてもらったりするときに、レスポンスがすごくいい人とはうまくいくことが多いのです。面倒くさいと思うことをすぐ返してくれる人は、お互い気遣いができているというか、会のことを真剣に考えてくれていると思います。

江渡 壇上でのスローさ加減、レスポンスの鈍さとメールを送った時の返事の遅さには割と相関関係がある気がします。ただ、有名人にアプローチする時などは、連絡も間接的にならざるを得ないから、そこを經由して何度もやり取りして、すごく面倒くさくて、あまりいい印象を持ってない状態で「大丈夫かな」と心配になるのですが、いざ本番となってご本人に会ってみると、すごくフランクで機敏に話を返してくれたりして。なかなかメールだけで「うまくいくかも」と感じるのは難しいということもあります。

— 遠隔地とテレビ会議などでやり取りされる際、会ったこともない人と自然に会議を始められますか。

江渡 確かに最初からテレビ会議でいいと言う人もいますが、いまだにとりあえず1回くらいは会っておいたほうがよくて、2回目以降はテレビ会議でという人もいますね。

遠隔地との会議でとても重要なことだと思うのは、当たり前のことですが、音質が良くなければいけないということです。最近ではフェイスブックメッセンジャーを主に使っていて、音質のクオリティがかなりいいので、話していて楽なんですよ。

— 遠隔会議をおこなう際、映像は必要ないと思いますか。

江渡 映像はオフにすることが多いですね。外部回線が細いケースが多いので、最初だけ映像で顔を合わせて挨拶して、すぐにオフにします。議論が始まって、集中してしまえば映像はいらないです。映像を表示させているために会話が途切れ途切れになるケースもあったので、それによって集中が途切れるデメリットを考えれば映像は切っておいた方がいいですね。

— 会議の資料を事前にメールで送っておいて、投影しながら話すといったこともないのでしょうか。

江渡 資料を映像で見せながら話すことはしないです。事前に送ってもらった資料を手元に用意して「今、何ページ目です」と言って読み直す感じですね。

— 多人数でやられる時にも音声だけでやられるのでしょうか。

江渡 多人数でやるときも音声だけです。その際に重要なのは、しゃべっていない人はマイクをオフにすることです。そうしないといろいろなノイズを拾ってしまって、話している人の声が聞こえにくくなります。慣れないとオン / オフの切り替えが面倒ですが、コミュニケーションを円

滑にするために習慣化していますね。

— 遠隔会議で議論が盛り上がる条件は音質以外にありますか。

江渡 テクノロジーの面だけではなく、一番関係してくるのは会議の中身です。盛り上がる会議は、次に扱うテーマをどうしようかとか、どんな感じの内容にしようかとか、アイデアを出すための会議であることが多いですね。あとは、遠隔会議に限りませんが、あらかじめちゃんと情報共有しておく。会議で使う資料なら、「こんな感じのことをこんな感じで話したいと思っています。」「次回の内容なんですけれども、こんな感じ、こんな感じ、こんな感じ、ってことを考えていて、この辺を話したいと思っています。」というふうに何がしたいのかがあらかじめ送られてきていて、こちらとしても「このへんを中心にこういう議論をするんだな」という状態で会議を始めたら、それなりに議論も深まります。

— 音声会議をするときにチャットは併用しないんですか。

江渡 かなり活用しています。外出先だったりするとネットワークのスピードが遅いことが多いので、こちらから伝えたい内容を意図的にチャットで入力して、文字を使います。相手側に複数の参加者がいる場合には、チャットで書きこんだ文字を読み上げてもらえるケースもありますね。

— 会話の中に出てきた情報の URL を書いて、文字情報で音声を補完する。ピンポイントでここ、これっていうふうに指示代名詞がわりになりますよね。

江渡 でも、URL を送っても思ったほど見てくれないケースも多いので、Web のちゃんと読んで欲しいところだけをコピペしたりします。

— さらにチャットはログが残りますから会議の後にチャット欄を丸々コピーして、議事録代わりに取っておくことがあります。

江渡 慣れている人たち同士で行うと、参加者の1人が常にその会議の内容をチャット欄に打ち込んでくれていて、終わった時には議事録が出来上がっていることもあります。

— 私の経験では「共時作業」の際、議論が盛り上がるのではないかと思います。

私が修士課程の時に、友達と4人で小さな机を囲んで同じものをつくっていたんです。4台ラップトップを向い合せに並べて、全員が同時に作業している。それぞれがやっている仕事は違って、君はグラフィックをやって、こっちはプログラミングをやって、こっちはテストをやってみたいなことで同時に一つの作品をつくっている。作業を進めながら実際に会話をして、チャットもしていたんですね。

江渡 どんなものづくりなんですか？

— メディアデザインの授業の課題をチームでつくっていました。

江渡 全員ラップトップで作業をしているから、作業どうしの親和性が高いというのはありますね。プログラミングなどは典型的ですけども、コンピュータ上で複数の作業を支援するというのは、ある意味 CSCW の基本であり、かつ一番使えるところですよ。

— 私の経験だけで話すのは変ですが、すごく不思議だったのはリアルに話している内容は、くだらないことなんですよ。「宇多田ヒカルの新曲がさ」とか。でもチャットでは仕事の、今やっている作業のことを相談していて、両方とも仕事に使っているのではなく、仕事のコミュニケーションを扱うメディアと息抜きのメディアを分けて使っていたんです。その経験は仕事だけをしているよりも一体感を覚えたというかほかどっていた経験として記憶されています。そこから共時作業は盛り上がった感が強いのではないかという認識があります。

江渡 「共時」というのは一般的な言葉なのですか。それとも造語なのですか。

— 1人作業、2人作業はソロワークとペアワークといったふうに英語に置き換えられる。でも、3人以上が同時にひとつの作業をする状況に対応する日本語はないのではないかという話になって、あてがった言葉です。もちろん共同作業という言葉もあるのですが、同じものを同時にいじっている感覚を大事にすると、(共同作業の一部だけれど)もう少し特別な名前がつけられないかという議論になりました。同一の対象物に対して、あっちこっちから箸をのばしているみたいなのは「共時」という言い方がいいんじゃないかということで落ち着いた感じです。

「共時」はバラレルという状態ともまた違うと思っています。誰が何をどういじっているのかが伝わるので、バラレルのように切り離されて、ただ同時に進んでいるといった感覚ではありません。相手の箸が刺さって、発生した物体の揺れが自分の箸にも伝わるみたいなのは、バラレルという言葉では純粹には置き換えができないと思うのであえて使い続けています。

江渡 僕の専門の一つにエクストリームプログラミングというのがあります。その中の一つにペアプログラミングというのがあって、1個のプログラムを2人の共同作業で書いていきます。共同でやるだけなら特別なことではない気がしますが、思ったよりもはるかに共同の度合いが強くて、1台のマシンの前に2人が横並びに座って、1人がプログラムを書いて、もう1人はその様子をじーっと見えています。それで、書いている人の手がパッと止まったら、もう1人の人が「続きを書こう」と言って、役割を交換する。1999年に『エクストリームプログラミング』という本が出版されて、その中で紹介されたことで徐々に広まっていきました。

そういったものを含めたアジャイルソフト開発は方法論としてソフトウェア開発業界で主流となってきています。僕は前からペアプログラミングのようにコンピュータのプログラミングにおいて取り入れられている方法論をどんどんそれ以外の文章執筆や議論などに組み込んでいけたらいいなと思ってます。さらにそれが空間設計や建物の設計に用いられるようになったら面白いと思います。

— 会議を活性化させることだけを考えるのではなく、ほかの分野の作業や行為の中にじつは役に立つ方法論があるかもしれないということですね。

江渡 エクストリームプログラミングの考え方も元をたどれば建築計画者のクリストファー・アレグザンダーが提唱した『パターン・ランゲージ』の考えを取り込んで開発されました。同じように今度はエクストリームプログラミングの手法がコミュニケーションのデザインや建築空間のデザインに使えるのではないかと考えています。

— 本日はお忙しい中、ありがとうございました。



撮影：本田雄士

江渡浩一郎さん プロフィール

国立研究開発法人産業技術総合研究所企画主幹／ニコニコ学会β実行委員会委員長／メディアアーティスト。1997年、慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修了。2010年、東京大学大学院情報理工学系研究科博士課程修了。博士（情報理工学）。

1997年、アルス・エレクトロニカ賞グランプリを受賞（sensorium チームとして）。2001年、日本科学未来館「インターネット物理モデル」の制作に参加。2011年、ニコニコ学会βを立ち上げる。ニコニコ学会βは、2012年にグッドデザイン賞、2013年にアルス・エレクトロニカ賞を受賞するなど高い評価を受ける。

産総研では「利用者参画によるサービスの構築・運用」をテーマに研究を続ける。主な著書に『ニコニコ学会βのつくりかた』、『進化するアカデミア』、『ニコニコ学会βを研究してみた』、『パターン、Wiki、XP』。

ホームページ：<http://eto.com/>

インタビューを終えて

江渡さんの話をうかがって、一番強く感じたのは「むちゃくちゃ面白い状況をつくり出すために、研究者として実に丁寧に、冷静に仕組みを考えている」ということだった。新しい技術やルールを使うことでいままでには起こりえなかった状況を出現させることができる。ただし、それが上手い方向に（この場合は共創が起るような方向に）行くかどうかという点では綿密なつくり込みや運営が重要になってくる。

これは、インタビューをする、ディスカッションをするときの準備についてもいえる。江渡さんが「モシャス」というたとえを使っておっしゃられていた、相手の出方が読めるくらい、相手のことを調べ、予習してから会うということは今後自分も気を付けていきたい。

エクストリームプログラミング（XP）、パターンランゲージ、ニコニコ学会β、つくば横の会と研究している分野や携わっておられるイベントは多岐にわたるが、どれにおいても「むちゃくちゃ面白い状況でモノをつくる」ということは共通している。自分も常にそんな場に身を置けたらと思うが、相当修業を積んで（準備して）おかないと取り残されていってしまうかもしれないと危機感を覚えた。

< 秋永 >

ペチャクチャ ナイトに行ってみよう！ #COLUMN2

文：秋永 凌

いろんな分野の人たちが集まって、お互いがやっていることを紹介しあう。

学会のようにアカデミックな世界でなくたって、そういうことが大事だってことくらい、みんな分かっている。分かっているなら後は行動するのみ！いろいろな人が自由に自分のやっていることを紹介する場として「ペチャクチャナイト」というイベントが一年を通して各地で開かれている。今回はそこでどんなふうに情報交換がおこなわれているのか、実際に現場に行ってみて体験してきた。

人の話を聞きながらお酒を飲んだっていいじゃない！プレゼンがつまらなかったら隣の人と話をしたって、堂々と歩き回ったって大丈夫！オーディエンスは気楽に好き勝手に過ごしているし、プレゼンターも「ちゃんと聞け！」と怒るわけでもなく超楽しそうに話し続けている。

「ペチャクチャナイト」とは、「各プレゼンターが20秒ずつ20枚の画像を使って、計400秒の中で発表をする」というシンプルなルールのもと、職種や立場を問わない様々な人が自身のプロジェクトや思いを

語りつくすイベント。国内はもちろん、全世界841会場（2015年6月27日現在）で開催されるほどの広がりを見せている。

でも、ルールになっている20秒ずつ20枚のスライドを使って話すとは、いったいどういうことなのだろう。

「えーと…、これは最近の僕のプロジェクトで…、えーと…、海沿いに人が集まれる場所を作るというもので…」なんて悠長に話をしていたら、20秒があっという間に過ぎ、突然まったく違った内容のスライドが出てきたり、「お待ちせいたしました、僕の最高傑作がこちらになります！」と意気込んで画面を指差したのに、切り替えのタイミングとずれていて予想外の笑いに包まれたり。

ペチャクチャナイトではどんな人のプレゼンも、20秒たったら勝手に次のスライドに変わってしまう。ここがプレゼンテーションのキモ。20枚のスライドをびったり20秒ずつ話すなんて、よほどの練習をしないとできないけれど、上手く話せなくてもなんだか会場は盛り上がっている。

プレゼンターとバックの画面との”ズレ”だけが「ペチャクチャナイト」の特徴ではない。周りを見渡すとみんなお酒を飲みながらプレゼンテーションを聞いている。ビジネスにおけるプレゼンテーションでお酒を飲みながら聞くことはあまりないが、プレゼンする側も、聴く側もお酒の力を借りて、言いたいことを言い、盛り上がっている。酔っ払いからの意見であっても、プレゼンテーションに対するオーディエンスからのリアクションがあるのはプレゼンターにとって心強いし、うれしいものだ。

もちろん、酔ったオーディエンスだけがプレゼンターの力になっているわけではない。誇らしげに、または情熱的に弁を振るう彼らには、プレゼンテーションを楽しむ気持ちがある。「ペチャクチャナイト」

の目的の一つは、プレゼンテーションを通じて様々な業種の人たちと交流を図ることだ。数ヶ月に1回、プレゼンテーションをきっかけに集まって、交わって、お互いに高め合って・・・。

真面目なことを型にはめて伝えることだけがプレゼンテーションの役割ではない。気楽に、くだらないことでもみんなと共有したいと思えば話せる場があれば、そこからゆるいつながりが生まれたり、趣味を介したつながりが生まれる。自分はどんな人間で何をしていたか。現代ではそうしたことを主張する場があまりないような気がする。その人の人となりを知って、そこから何かが生まれる場としてペチャクチャナイトの担っている役割はとても大きいのではないかと感じた。

PechaKucha Night™
20 X 20
IMAGES SECONDS

Sandai

5





EDUCATION

—興味を持ち、自分の頭で考え、伝えるための教育—

文：吉田 愛

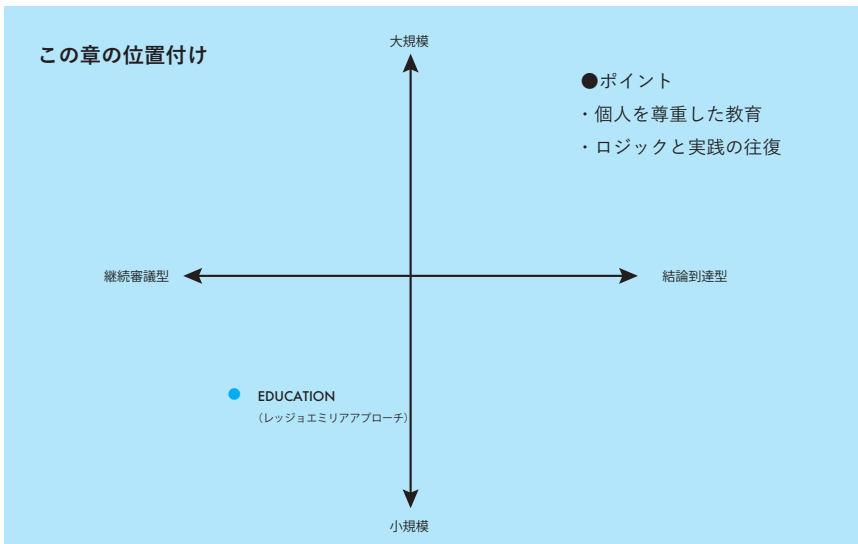
日本人は人前で話をするのが苦手な民族だと言われている。だが、人前で上手に話すためにはいくつかのテクニックがあるし、なにより話す内容を自分なりに深く理解していなければならない。確かに自分が学校で受けた教育を考えるとグループ発表の機会があったが、上手に発表する方法や自分たちで共通理解を経て自分たちの言葉で伝える訓練をされたという記憶はない。大学の研究発表等でいきなり一人で話し、質疑応答をする機会をえたという人も多いだろう。

日本の教育においては、教員から生徒へ一方的に知識の伝達がおこなわれることが多く、「考えながら話す」「自分の言葉で伝える」ことが置き去りにされているように思う。学校教育を受ける過程で、自分の頭で考えたアイデアを人前で表現する機会が身近にあれば、もっと楽しく、自然に意見を伝え、議論できるのではないか。本節では「教育」という観点から、この問題を考えてみる。

新しい学びをとりまく状況

ここ数年間、教育の現場で「アクティブラーニング」という言葉をよく耳にする。文部科学省が示すその定義は、「教員による一方的な講義形式の教育とは異なり、学修者の能動的な学修への参加を取り入れた教授・学習法の総称」となっている。アクティブラーニングには、発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習などが含まれる。実際におこなわれる活動としては、教室内でのグループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワークなどがあり、幅広い活動が含まれている。

同じく文部科学省は2020年を最後にセンター試験を廃止し「思考力を重視し教科の枠組みを超えた問題を出題する」という方針を発表している。これは、今までのような知識詰め込み型の学習ではなく、事象や問題を多面的に考え、それに対するアイデアや解決策を生み出し、さらには人に伝えるための教育に軸足を移すということであり、そのための教育環境としてアクティブラーニングの導入が必要であることを意味している。



アクティブラーニングの目的は、「思考を活性化する」ことである。みなさんにも、一方的な講義を聴くより、実際に課題をやってみて考えたり、仲間と意見を出し合ったりすることで理解が深まった経験があるだろう。このように、能動的な活動を通すことで新しい知識と自分が既に持っている知識をつなぎあわせ、知識の定着を図るのである。

しかし、一方で、アクティブラーニングを取り入れる際の課題もある。以前ゆとり教育の中で取り入れられた「総合的な学習の時間」では、教員たちが他の授業進度が遅れることを懸念したり、本質である「思考を活性化する」ことを頭では理解していても実践するスキルが身につけていなかったりして、結果的に形骸的なアクティブラーニングを導入してしまった。これでは、子供たちも教員たちも「やらされてやっている」状態となってしまう、本末転倒である。

日本にアクティブラーニングを導入していく際に、授業や教員育成のヒントとなるような事例はないだろうか。

完全にアクティブラーニングの考え方と重なるものではないが、世界的に有名な乳幼児教育の実践事例のひとつ、イタリアの「レッジョエミリアアプローチ」は子供たちに自分で考えさせ、意見を引き出し、行動させることを特徴とする点で広く注目を集めている。この度、その現場を訪ねる機会を得たので、紹介しよう。

レッジョエミリアアプローチとは

幼児教育の現場で注目されている、レッジョエミリアアプローチをご存知だろうか。2011年にワタリウム美術館でおこなわれた、「驚くべき学びの世界展」でその名を知った方もいらっしゃるだろう。レッジョエミリアアプローチとは、イタリア・レッジョエミリア市でおこなわれている乳幼児教育方針である。この教育方針では、日本の幼児教育のように教員や保育士が系統的に分けられた学問を教えたり、年間行事に向けて全員で同じ活動をさせたりすることはない。子供たちが周囲の事象か

ら興味を持ったものを、自由に観察・探求させ、教員はそのサポートと記録をする、というものである。私が訪れた Guastalla 市立乳児保育所を参考に、どのような活動がおこなわれているか見ていこう。



fig.5-1 「Guastalla 市立乳児保育所」 外観

空間教育

「子供たちが周囲の事象から興味を持つ」ためには、周囲に様々な刺激的な事象が存在することが前提となる。そのためには児童が長い時間を過ごす建築や家具といった環境構成要素の形状や提供されるシチュエーションが重要になってくる。Guastalla 市立乳児保育所にも、様々な質の空間が用意されていた。

・物語性のある建物

Guastalla 市立乳児保育所は、曲線に切り取られた木材が印象的な建物である。これは、童話ピノッキオのワンシーンである、くじらのおなかの中をイメージしているようだ。くじらに飲み込まれたピノッキオがおなかからでた後に人間になったように、子供たちがこの保育所をでた後には立派に成長しているだろう、という想いが込められている。

・地産材の香り刺激

まず、建物の中に入ると、独特の木の良い香りが広がっている。これは、内装にイタリアのアルプス地方でしか生えないチルモロというモミの木的一种を使用しているためだそうだ。木造の建物の少ないイタリアでは、珍しい香りかもしれないが、非日常性を演出し、五感を通した刺激から児童の意識を喚起するための手段としてとても重要だと考えられている。



fig.5-2 「Guastalla 乳児保育所」 内観

・透明の間仕切り

この建物の大きな特徴の一つに、ガラスの間仕切りが多用されていることが挙げられる。この間仕切りにより、建物の端から端まで見通すことができ、本当に「くじらのおなか」の中にいるように感じられる。子供たちはガラスの間仕切りを叩いてみたり、半透明の布で覆ってみたり、直接絵を描いたりするなど、「姿は見えるが音は聞こえない状況」でのコミュニケーションを楽しんでいた。時には、教員が子どもたちと話しながら子どもたちが発した言葉や活動の様子をこのガラスの間仕切りに書き込み、対話ツールのひとつとして使ったりしているようだ。

・中間的な空間、冬の庭

建物内に「冬の庭」と呼ばれる部屋がある。訪問したのは3月で、外気温7℃くらいであったが、この部屋だけ、空調を切り、窓を開けており、少し肌寒さを感じられた。室内には、植物なども多く置かれていた。その名のように、室内に屋外の庭を再現したような雰囲気になっており、室内と外部空間の間のような部屋である。子供たちはここで、石や枯れ枝、松ぼっくりなど自然の素材などに触れることができる。本来であれば外部空間にあるこれらの素材が室内にあることで、自然の中でそれを見るより、じっくり観察できたり、異なった視点で見ることができるのではないだろうか。これらの素材を片付ける際にも、その色合いや配置など、子供たちが無意識に美しさの探求をしていることがわかる。

・人工光で遊ぶアトリエ

「光のアトリエ」と呼ばれる部屋には、自然光が豊かに差し込む他の部屋とは異なり、暗い部屋に強い人工灯を使用したテーブルが置いてある。子供たちは、この光のテーブルの上で絵を描いたり、OHPを使って影絵や色で遊んだりする。昼間なのに暗い部屋で、カラフルなプラスチックの素材に光を透過させて遊んでみると、大人の私たちでもわくわくしてしまう。好奇心旺盛な子どもたちなら尚更だろう。



fig.5-3 「Guastalla 乳児保育所」 ガラスの間仕切り



fig.5-4 「Guastalla 市立乳児保育所」 冬の庭のきれいに並べられた自然素材



fig.5-5 「Guastalla 乳児保育所」光のアトリエ

教員の役割：年間活動の進め方

他にもたくさんの工夫が込められているが、以上のような刺激のある空間や家具から、子供たちは環境に対する興味を引き出され、遊びを通して、事象の探求へと発展させていく。では、児童たちと共に過ごす教員たちはどのように子供をサポートしているのだろうか。

毎年はじめに、教員たちは年間を通しての教育プロジェクトのテーマを決定する。テーマの決め方は子供たちの間でちょうど関心が高まっていることであったり、または複数の幼稚園を統括する上層部の組織のなかで決定した大まかなテーマをそのまま取り込み、教員たちがオリジナルの解釈を加える場合もある。

私が訪問した Guastalla 市立乳児保育所の今年のテーマは「遊びの視点」であった。ここでいう「遊びの視点」というのは大人が考える「子供たちの遊び」の場合もあれば子供同士が実際に遊ぶときの視点だったり、遊びを見守る眼差しなど、教員によって様々な解釈をすることができるテーマとなっている。日本のように指導要領に沿い、具体的におこ

なわなければいけないことが列挙されている教育の現場とはすでにこの時点で大きく異なる。

Guastalla 市立保育所で新しいプロジェクトを開始する際、教員は日本のように最初から進め方やスケジュールを決定することはせず、プロジェクトを進めながら柔軟に変化させている。

プロジェクトが始まった最初の頃に重要とされるのが、観察である。子供たちがどのようにグループを形成しているのか、子供たちの関係性はどのように立ち上がってきているのかというようなことを教員がしっかり観察した上で最初のステップで何を取り扱うかの提案がなされる。子供から直接提案を聞いて、子供が関心を持っていることをプロジェクトとして取り上げることもあれば、教員から子供たちに対してテーマを投げてみて様子をうかがう場合もある。教員があらかじめ子供たちの行動や教育効果を想定してプログラムをつくってしまうやり方のほうが楽ではあるが、Guastalla 市立保育所ではあえてそうではなく、教員が最初の提案だけをして、そのあとは子供たちの行動を観察しながらその展開を再解釈して決める、という非常に複雑なステップを踏みながら、プロジェクトを進めている。

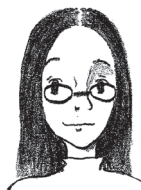
訪問してみた

Guastalla 市立保育所を訪問させていただいて、非常に印象的だったのが、園内がとても静かだったことだ。子供たちはものを乱暴に扱ったりすることもなく、夢中になって素材で遊び、昼食時には「お利口さん」にご飯を食べていた。普段から自分の好きなことを存分にやらせてもらっているから、満足していて、癪癪をおこしたりしないのだろうか。子供たちに好きなことをさせるという「子供を尊重した教育」の結果が現れたようで、とても興味深い。

一方で、子供たちがこれから成長し、社会の中で生きていく際、日本

でおこなわれているような「他者と協力する」「団体行動をとる」ような教育ももちろん必要になってくる。レッジョエミリアでも、このような教育は、乳幼児施設とは違う自治体が管理する小学校からおこなわれている。乳幼児教育方針と小学校教育方針の間に大きなギャップができてしまうのは、レッジョエミリアでも課題であるようだ。日本にレッジョエミリアアプローチを導入しようと考えた際には、入園前の親のしつけとのギャップも考えられ、もっと大きな課題となり得るだろう。また、このような教育をどのタイミングでおこなうのが適切であるか、今後議論が必要になってくるだろう。

—スタッフの言葉—



最初にプロジェクトに関する多くのことを決めず、実際に進めながら内容をアップデートしていくということは、私たち教員にとってとても難しいことです。しかし、このやり方が一番子供たちを尊重した、子供を一人の人間として捉えたやり方だと考えています。

レッジョエミリアアプローチの発展／多面的に考える教育

このレッジョエミリアアプローチを、幼児教育だけでなく、小学生以上の子供の教育や成人の研修にも導入しようと試みた施設として、2014年レッジョエミリア市に「orologio」が誕生した。「orologio」とはイタリア語で「時計」という意味だが、施設のコネプトである、ricerca（探求）、lettura（読書）、gioco（遊び）、innovazione（変革）という単語の頭文字を含んでいる。

「orologio」には、図書室、工作室、3Dプリンタなどがあるデジタル工作室、音楽の部屋、美術の部屋、自習室、世界中のボードゲームで遊べる部屋など、様々な部屋がひとつながりのプランで続いている。この施設のねらいは「異なる学問や文化を結びつけて新しいものを生み出す活動の探求」である。それでは、この施設でおこなわれている活動を紹介しよう。



fig.5-6 「orologio」 外観



fig.5-7 「orologio」 図書室



fig.5-8 「orologio」 デジタル工作室

・文学×算数

建物内の「子供用の図書室」では、本と算数を組み合わせた、論理的文章をつくる言葉遊びのプロジェクトがおこなわれていた。これは、本の中から任意の単語をピックアップし、それらを使って物語、とりわけ算数の問題をつくるというものである。

例えば、本の中から「タクシー」と「リュック」という言葉をピックアップし、数字をいれることを条件に、こんな物語が生まれた。

「子供が学校に遅刻しそうになっています。学校が始まるまで、あと10分です。学校まで自転車で行くと、15分かかります。なので、走ってタクシーに乗りました。そのおかげで、先生が教室に入る30秒前に教室のドアをあけて学校に間に合うことができました。（あー、でもリュック、タクシーに置いてきちゃった…。）それでは、子供は学校に行くのにどれくらい時間がかかったか、わかりましたか。」

これは Gianni Rodari というイタリアの児童文学作家の手法を参照したプロジェクトである。算数や数学の問題に取り組む際、子供たちが問題文を論理的に理解できないという課題があり、論理的思考力を高めることを目的としてこのプロジェクトが生まれた。はじめはスタッフが問いかけをおこなうことから、子供たちが自ら算数の問題をつくるように促すが、子供たちはすぐにやり方を覚え、「物語づくり」という文学的創作活動を通じて、自分のための算数の問題を作り出すことができるようになるそうだ。まさに文学を通して算数を理解し、算数を通して論理的な文章構成力、読解力を身につけさせるという相乗効果が生まれていた。

・算数×音楽

算数において、分数は子供にとって理解しにくい概念の一つである。orologio では、分数と音楽の関連性を探求するプロジェクトをおこなうことで、分数の理解を促している。数学的に分数が理解できない子供でも、音楽の知識のある子供であれば、音楽の楽譜やリズムを使って理解することができる。それぞれ自分の得意な分野、得意な言語で理解するように、子供たちは様々な学問を組み合わせることで関連性を探求している。

例えば、fig.4-10 では音楽の楽譜に対応して分数が書かれている。上段には4分の4が3つ、下段には4分の3が4つ書かれている。結果的にはどちらも12であるが、意味は全く異なる。算数でいうと 4×3 も 3×4 も同じであるが、合計12回拍手するのに3人の子供が4回拍手することと、4人の子供が3回拍手することでは意味が異なる。ここで子供たちは算数と音楽における分数の意味が異なるということを見出す。

算数と音楽の関連性を追っていく中で、共通点だけでなく、違いも見出し、それぞれの学問を違った視点で見られるようになる。



fig.5-10 音楽と分数の関係



数学的に理解できない子供がいても、例えば音楽的な説明してあげればわかる子もいるかもしれない。音楽がわからない子だったら、数学的な説明をすれば理解できるかもしれない。異なるアプローチで考えられる環境をつくってあげることによって子供は自分が得意な分野でそれを理解することができるわけです。一つ目は「文学と算数」、二つ目が「算数と音楽」の関連性で探究するプロジェクトです。

・ボードゲーム×異文化

ボードゲームの部屋では、色々な国の伝統的なボードゲームを手作りし、遊ぶことができる。ボードゲームという遊びを通じて来訪者は異なる文化の価値観や概念を理解することができる。

インドの伝統的なボードゲームを紹介しよう。このゲームは駒の数が2対28になっている。最初から駒数が2のチームが負けることが明白になっているのだ。では、このゲームでは何を競うのか？必ず負ける側が決まっているゲームをやる意味はどこにあるのか。このゲームは、勝敗をきめるのではなく、「どうやって負けるか」「どうやって勝つか」を楽しむものである。すでに決まっている勝ち負けだけでない価値観に目を向けさせる。すでに、自分に与えられた条件（性別や階級、出生地な

ど)の中でいかに人生を楽しむか、豊かに生きていくのかというインドならではの価値観が体现されたゲームなのだ。

インドではいまだに「生まれてくるすべての人は平等である」という概念が定着していない地域もある。そんな地域においては、頑張って勉強したり、労働することによって、自分が属している階級があがるということはない。そうした人たちが地球のどこかに存在するということを感じさせるために、インドのカースト制度が色濃くルールに現れているゲームを置いているのである。

このようにそれぞれの国の文化に根差したゲームを体験することで、訪れた人は世界中の人々の多様な考え方に触れ、自分の考えの幅がいかに限られたものであるか改めて考えさせられる。

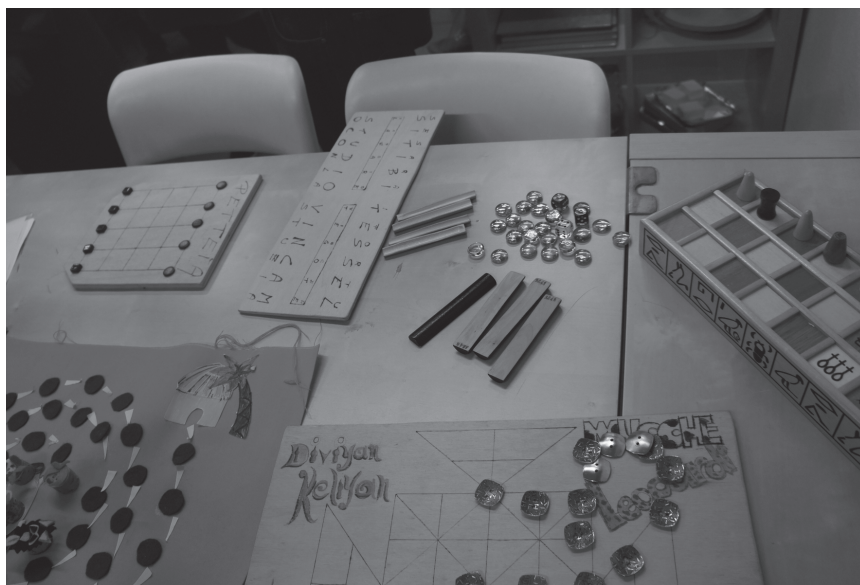


fig.5-11 手作りのボードゲーム



このゲームが他のゲームと比べ「良い」か「悪い」かということを問題にしているではありません。違う国の文化を背景につくられたゲームは、自分たちが住むイタリアとは全く異なる考え方をもとにつくられているんだということを知供たちに知らせてあげることが大切だと考えています。違う考え方のもとでつくられたゲームに触れさせることによって子供たちの思考を開いてあげることができるのです。そうした状況をつくり出すには、もちろん教える側のスタッフがいかに関わっていくかが大切になります。世界に存在するたくさんの考え方や文化を知った時に、どちらが好きかを選択するのは子供たちです。

「学び方」を学んでいく

orologioには6名のスタッフがおり、先ほど紹介したようなプロジェクトの運営のサポートだけでなく、子供たちの宿題のサポートもおこなっている。子供がどんなやり方で宿題をやっているかを観察し、どう学べばいいのかをサポートするのである。そして、最終的には、宿題を自分の力で

できるようになり、さらには子供たち同士で手伝い、助け合うことができるように導いていく。宿題が終わった後には、先ほど紹介したような各部屋に行き、アクティビティをおこなう。例えば宿題をやる中で出てきた問題があれば、その内容にリンクしたアクティビティを子供たちに提案することで、遊びと学びがリンクするような試みをおこなっている。

orologio では、子供たちがグループで協力し、一緒に学び合うことから、学び方を身に付けていく成長過程を観察・記録し、日々研究をおこなっている。

その研究によると、子供たちの学びのプロセスは子供たち自身が記録することで、自分の学びについて考えたり、他の子の様々な学びのスタイルと比べることができるようになり、自らのスタイルをつくり上げることがわかってきている。このようなアクティビティを通して、子供たちが学ぶことに対して興味を持つ、という変化も起きているようだ。

「問いかけ」の重要性とスタッフ、教員の育成

ここまで、orologio でおこなわれている活動をざっとご紹介したが、いったい、スタッフはどのように子供たちのサポートをおこない、遊びを学びへ発展させているのだろうか。orologio でスタッフが子供たちと向き合う際に重要だとされている姿勢として、「問いかけ」というキーワードがある。最初から子供たちに遊び方、やり方を教えるのではなく、子供たち自身が興味を持ち、遊び始めた時にスタッフが「問いかけ」をおこなうことで、異なる学問と結びつけた学びになるように導くのだ。例えば、ある子供が、おもちゃの電車をつくらうとした時、こんなやりとりがおこなわれた。

スタッフ：「電車はどこにいなければいけないのかな？」

子供：「線路の上」

スタッフ：「そしたらどのくらいの幅で線路を引かなければいけないかな？」

子供：「電車がこのくらいの幅だから、線路はこのくらいの幅」

スタッフ：「じゃあ電車が動くようにするにはどうしたらいい？」

子供：「押す」

スタッフ：「電車に触れずに動かす方法はないかな？」

子供：「坂を降りるようにする」

このようなやりとりを通して、坂の傾斜と速度といったような、物理の学びへと導いていく。子供たちが関心を示した対象と全く違うものを提案するのではなく、子供の遊びに沿いながら、それが数学や物理学といった別の学問分野にたどりつくよう、自然な形で質問していくのである。

このような「問いかけ」の仕方はマニュアル通りに進むものではない。スタッフは教育学で検討されてきたロジックを参考に、実践を繰り返しながら、身につけていく。

そのために、orologio ではスタッフだけの勉強会をおこなっている。そこでは日々スタッフが関わった教育活動の中で起きた事象を共有し、次に似たような事象が起きた場合の「問いかけ」の方法を考えることを目的としている。

この勉強会の大事なポイントとして、スタッフの視点だけで成果を捉えたり、「問いかけ」の仕方を検討しないようにしていることが挙げられる。子供達がどう考えているのか、どう感じているのかといった視点も同様に重視しているのである。この勉強会をおこなうために、プロジェクトを進めていく中で、子供たちにそのプロセスや結果を記録させ、ドキュメンテーションという資料をつくってもらっている。それと同時に、「問いかけ」をおこなうスタッフ側も同様のドキュメンテーションを作成し、子供が作成したドキュメンテーションと大人が作成したドキュメンテーションを照らし合わせて考察を加える。こうすることによってスタッフ側の解決手法だけでなく、同じ問題を解決するための子供ならではの戦略ややり方、ものの見方などを学び、次の実践への参考としていくのだ。



fig.5-12 「orologio」 工作室

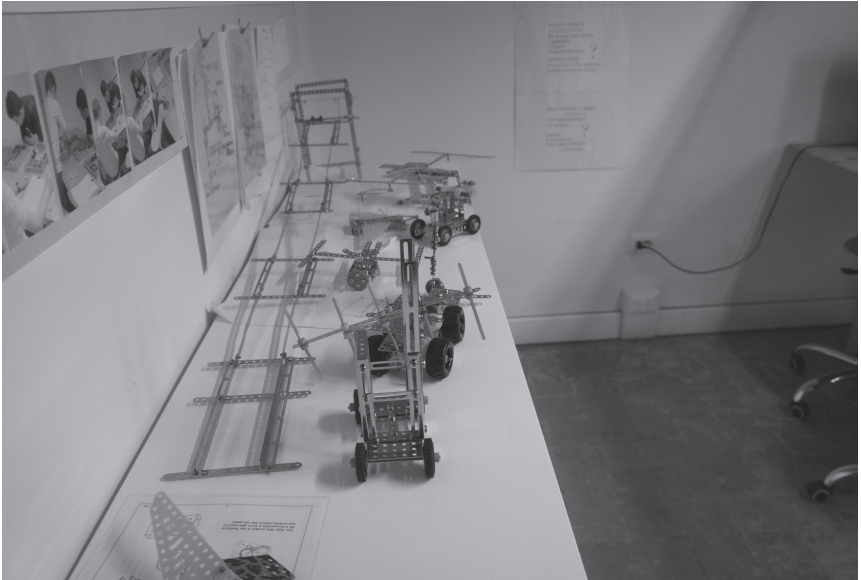


fig.5-13 子供たちがつくった電車

日本ではこのような教育をおこなっている学校はまだまだ少ない。今回紹介した orologio は、市立施設でありながら、国立である小中学校の教員たちが協力し、既存の学校におけるカリキュラムと並行しておこなえるよう、実験的なプロジェクトをおこなっている。このような先駆的な事例はこれからアクティブラーニングを導入し、実践していこうとしている日本にも多くの示唆を与えてくれるだろう。

レッジョエミリアアプローチに込められた思い

プロジェクトをおこなう手順が複雑であったり、スタッフの育成が必要であったりと、レッジョエミリアアプローチはとても手間と費用がかかるように見える。では、そうした困難を伴うレッジョエミリアアプローチがはまだ実践され、世界から注目されるのはなぜなのだろうか。そもその起こりから考えていこう。

シュタイナー教育など、有名な幼児教育方針は数々あるが、ひとつ注目してほしいことは、ほかの幼児教育方針は開発者の名前が付いているのに対し、レッジョエミリアアプローチは地名が名前となっていることだ。つまり、この教育方針がレッジョエミリアという地域ならではの背景から興ったことを意味している。実際に、この教育方法はレッジョエミリア市民、特に女性からの強い要望で生まれたのである。

こういった乳幼児教育を始めようという動きは、1800年頃から始まっていたが、第二次世界大戦後、反ファシストの動きが強まり、人々の中に経済面でだけでなく、文化面、政治面での、社会的な豊かさを大事にする考えが広まり、平和、自由を求める団結が生まれた。その流れの中で特に、「真の平和は未来ある子供たちから」という考えのもと、子供たちを尊重した、子供たちの権利を守る教育を求める声が高まったのである。こういった市民の声を受け、教育学者であるローリス・マラグッツィ

を中心に1963年にレッジョエミリアアプローチを導入した乳幼児施設の第1号が誕生した。

このように、レッジョエミリアアプローチが誕生した背景には、はじめから乳幼児教育を変えようという目的があったのではなく、豊かな社会や、平和、人権を求める市民の声と団結といったものがあり、それらを実現するための手段として乳幼児教育の改革に帰結したのである。

こうした背景を知ると、単に子供たちが自主的に学ぶための手段としてレッジョエミリアアプローチを導入することはその表面上しかとらえていないことに気づく。レッジョエミリアアプローチを導入していくためには、日本の社会において、子供たちがどういう存在で、教育がどうあるべきものなのか、今一度考えてみる必要があるのではないだろうか。そうした高い志をもって臨んでこそ、レッジョエミリアアプローチが抱える数々の困難もあわせて受け入れることができるだろう。

今回、レッジョエミリア市で取り組まれている乳幼児教育、レッジョエミリアアプローチの実態をすこしだけご紹介した。このほかにも、世界中で生徒が主体的に学ぶようになるために実践されている事例は様々あるだろう。しかし、レッジョエミリアアプローチがそうであったように、それぞれの成り立ちがその土地や文化的な要請をうけているものであるならば、そのまま取り入れようとしても日本ではうまく機能しないと考えられる。

文科省が旗振り役になって進められている「アクティブラーニング」の導入に際しても、単に欧米の手法をそのまま持ち込むのではなく、これから日本の社会を担っていく人物像を描き、そういった人をどうやって育てていけばいいのかといった議論から開始しなければいけない。そうすればレッジョエミリアが世界から注目されたように「日本モデル」としてその教育法が世界に影響を与えていくようになることだろう。



COLUMN3

「見つける」「考える」「話し合う」

アクティブラーニングとはなにか

花田 愛

「アクティブラーニング」という言葉を聞いたことがあるだろうか？

教員が一方向的に知識を伝達するのではなく、

学生たち自らが問題について考え、意見を交わし、

意思決定をすることから学んでいくスタイルの教育法の総称として用いられている。

数年前から教育関係者の間では頻繁に耳にする単語になっており、

教育改革がうたわれる中でアクティブラーニングを推進する動きが強まってきている。

最新の文部科学省による学習指導要領の中でも

アクティブラーニングの推進が大きく取り上げられている。

では、なぜアクティブラーニングはこのように注目されるようになったのか、

その背景から追っていこう。

なぜ今、アクティブラーニングなのか

高卒者の大学進学率が50%を超え、大学の「大衆化・ユニバーサル化」が進む中で、少子化により18歳人口は減少し、大学入試の現場は入学志望者数が入学定員数を下回る「大学全入時代」を迎えている。このような状況の中で一部の大学では講義についていけない学生が出てきており、旧来からの講義形式による知識の伝達だけでは十分な学習効果を上げることが困難な場面も散見されるようになった。幅広い教養や高度な専門知識を身につけるための大学教育から、基礎的な学力を身につ

けるための教育へ、大学教育の質の変化が問われるようになってきているのだ。

一方、グローバル化の進展や産業構造の変化により、大学卒業後、社会で求められる人材像が変化してきた。そこで求められる力は「社会人基礎力」(fig.c4-1)として示され、その要請にこたえるために多くの大学がPBL(課題解決型学習: Project-Based Learning/Problem-Based Learning)に着目している。PBLとは「学習者が問題を発見し、その問題を解決するために様々な努力をする過程で、経験や知識を得ていくという学習方法」である。

社会人基礎力

職場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要な基礎的な力

3つの能力と12の能力要素

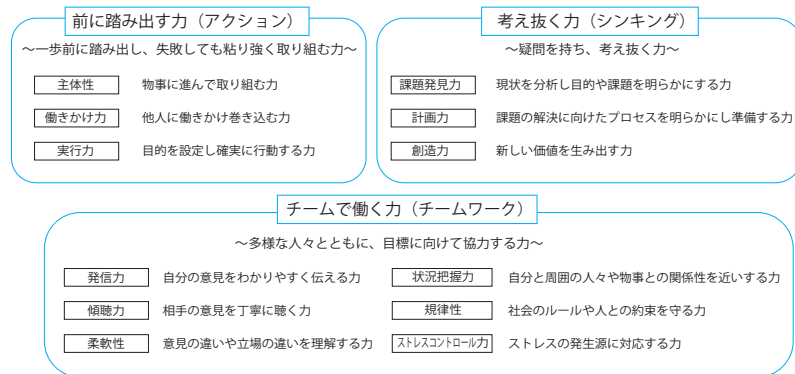


fig.c4-1 「社会人基礎力」

経済産業省(入手先: <http://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/>)を元に作成

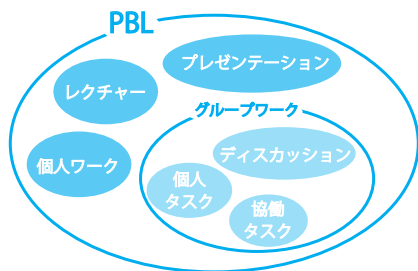


fig.c4-2 「PBLの構成」
花田愛ら「机上面に形成される心理的領域
への天花板形状の影響」(2015)を元に作成

通常、PBLは5名程度のメンバーで構成されたグループによるグループワークが基軸となり展開されるが、PBLにはグループワーク以外にもレクチャーを聴く、プレゼンテーションをおこなうなど多様な活動が含まれる。また、グループワーク自体もメンバー全員でディスカッションする、個人で考えるという活動を行き来しながら進められる (fig.c4-2)

PBLの利点として、多様な意見にふれることができる点が挙げられる。近年、ダイバーシティの高まりに関心が集まっているが、多様な人がそれぞれの幸せを実現していける社会をつくろうと考えた場合、多様な意見を拾い上げ、調整をおこなっていかねばいけない。旧来の教育においては「正解はひとつ」といった問題設定がされていたが、PBLで検討される問題はかわりを持つ人たちの主張によって結論

が変化する。社会的な課題には多様な解があるということを体験し、自分たちが結論に至ったプロセスを振り返ることができるPBLはこれから社会の中で自分がどうふるまっていこうかというふるまいまでを学び取ることができる形式であると言える。

アクティブラーニング導入への課題

ひとくちにアクティブラーニングと言っても、その導入には様々な課題がある。まずひとつ目は教える側の教員が抱えている問題だ。これまで講義型主体でおこなわれてきた大学教育の場で、教員自身も経験をしたことのないアクティブラーニングの授業をいきなり実施することは非常に難しい。

二つ目に、これまで講義中心だった学習環境をアクティブラーニングが実施できる環境に整備していく必要がある。アクティブラーニングをおこなうための環境には、テーブルやイスをお互いの適切な距離感や体向きに動かして作業がしやすい環境が適している。自分たちの考えや意見をすぐにホワイトボードなどに表現でき、その考えや意見が一覧でき検討できる壁面やボード面も効果的だ。

三つ目として講義を受ける学生側がアクティブラーニングになれておらず、十分なディスカッションやプレゼンテーションをおこなうことができな

いことが挙げられる。初等教育でおこなわれているグループ学習は中学校以降減少し、大学入試に向けて個人学習へと変化していくのが現状である。一人で学んできた経験からいきなりみんなまで話し合ひましょう、意思決定しましょうと言われても戸惑うというのが正直なところだろう。

こうした現場の状況を受けて、文科学もアクティブラーニングの導入を大学だけに留めない方針を打ち出している。小学校から大学までの教育課程全般にわたって導入を進めようとしているのだ。

特に大学入学のための知識重視型の教育がおこなわれてきた中学・高校においては、センター試験の廃止など大学入試変革を見据えた教育改革がおこなわれようとしている。課題を発見し、自分の頭で考えて解決策を導きだし、共有する、そうした力を養い、見極めようとする動きに合わせて、それらをおこないやすい環境や教育法、ツールの導入が進むだろう。

一方、初等教育がおこなわれる小学校では、グループ学習といった方法がこれまでも広くおこなわれてきている。教室の壁を減らして、クラス間、学年間の仕切りをあいまいにする「オープンスクール型」の学校の事例もある中、アクティブラーニングの導入障壁は低いと考えられる。しかしそ

こで取り上げられる学習テーマの設定や、ICTの活用などが新しい課題となっている。

アクティブラーニング導入に向けて

ここ数年でこれからの教育の切り札のように扱われるようになったアクティブラーニングだが、この新しい学習スタイル定着にはしばらく時間がかかりそうだ。ただ、なにごとにも試して、経験してみないことには効果や課題を見つけ出すことはできない。「課題を見つけ出す」「自分の頭で考える」「みんなで話し合う」というのは学習だけでなく、生きていく中、仕事をする際にも必ず求められる力である。そう考えると、試行錯誤の中から、日本の教育現場にあった形で定着していけば、知識だけを得て「勉強した」気になる教育とはまた違った成果を上げることができるだろう。

アクティブラーニングは学びの形式であり、これまで繰り返されてきた「ゆとり教育」と「詰め込み教育」の振子を行き来する議論とは違った次元に位置づけられるものである。能動的に学ぶ姿勢を引き出すことは教員の最大の使命であり、教育の目標でもある。アクティブラーニングが一過性の流行で終わらぬように丁寧に育て上げていく姿勢が求められている。

WORKSHOP

— みんなが主体的に動ける組織をつくる —

コミュニティデザイナー 菊池宏子さんインタビュー

聞き手：吉田 愛・秋永 凌

「コミュニティデザイン」と聞いてどのような印象を持つだろうか？
経済成長期の日本において、長い間「コミュニティ」はつくる対象として積極的には捉えられてこなかった。バブル崩壊後の経済の低成長、都市部への人口流入といった事態が起きている中でも、総人口は増えていっており、コミュニティをメンテナンスするといった議論はごく一部にしか見られなかったのだ。しかし、東日本大震災以降、近所の、そして地域の連帯について再評価が行われ、さらに人口減少時代に突入したことで一気に地域の衰退が身近に感じられるになり、それまでの認識が変わった。かつて栄えていたまちが衰退し、補助金をもとに行政が主導する地域おこしが迷走する中で、どうすれば有効な取り組みを進めて行くことができるのだろうか。

コミュニティづくりは、衰退しかけた地域だけの話ではない。身近な公共施設ひとつをとっても、その地域の人が本当に利用したいと思っている施設はどのようなものなのか、近年ではワークショップという形を通して、施設づくりから運営まで、地域の声をひろいながら展開する。コミュニティづくりは、まちに多く存在する断絶を解消することを目的とする。それは経済的な利害関係による断絶であったり、世代間の断絶であったり、貧富の差による断絶であったりと単純なものではない。地域に住む人すべてが問題を共有し、考え、意思決定を経て、自ら行動する。そういった体制や仕組みをつくるのが「コミュニティデザイン」の現場である。

6

コミュニティづくりを実践し、専門に行う人たちは「コミュニティデザイナー」と呼ばれ、自ら地域に入って行き、人に働きかけて行動を促したり、様々な意見を集約し、方向性を検討したり、実現に向けて道筋をつける…。そして地域にくらす人たちだけで回していけるモデルが出来上がると、その土地を去っていく。

今回インタビューに受けていただいた菊池宏子さんもそうした「コミュニティデザイン」を生業とする一人だ。彼女の仕事の特徴としてアートという手法を用いたコミュニティづくりを実践していることが挙げられる。その現場では実際にどのようなことが起こり、具体的にどんな活動がなされているのか。そして、「人のつながり」という、目に見えず、捉えることが難しい対象にどうやって介入し、断絶を解消していくのか。そこに一律の方法論は存在するのだろうか。

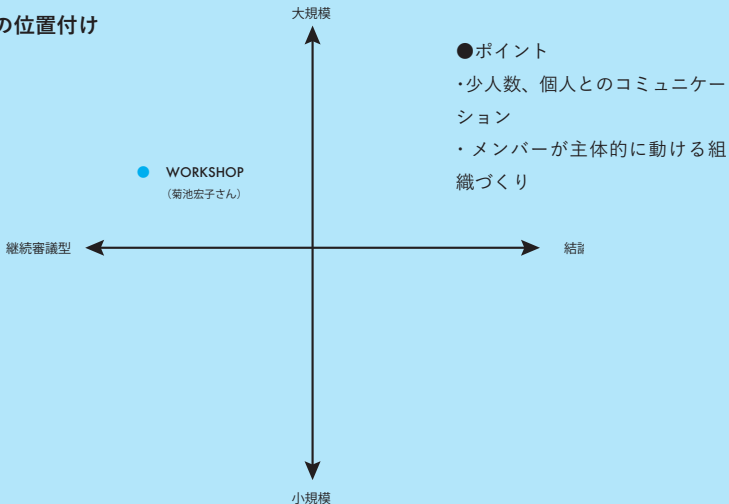
コミュニティに入って行く姿勢

ー コミュニティデザイナーとして依頼を受け、地域へ入って行く時に気をつけていることはありますか。

菊池 今、現場がどういった状況なのかという現状把握はすごく重要になります。地域にうまく入って行けるかどうかは、私に声をかけてくれた依頼者が、いかに事前に場の調整をしてくれているのかにかかっています。実際にまちおこしなどのプロジェクトに関わられる方々が、「コミュニティデザインの専門家が来る」と聞いた時に、しっかり説明を受けていて、下準備ができていればやりやすいですね。

一方、下準備をしたと聞いていても、必ずしもうまく伝わっていないことがあります。ですので、地域に入って行く前に「私の役割、関わり方について周囲のみなさんにご理解いただけていますか」ということは、依頼者に必ず確認するようにしています。

この章の位置付け



受け入れる側の立場になってみれば、いきなり外の人が入ってくると、どうしても「なにも知らない人が余計なことをしに来た」といった心理的なバリアができてしまいがちです。特に、過去、まちおこしで失敗したことがある地域では「外から来て、言いたいことだけ言って、すぐに帰ってしまうのではないか」と警戒されて、すんなり入っていけないこともあります。

私としては、声をかけていただいたのももちろんやれるだけのことはやります。しかし、事前に受け入れられやすい状況が整っていないところでは、人間関係を築くのに時間がかかってしまい、結果的にプロジェクトを進めて行くことが困難になるケースが多いのです。

— 組織や地域にとっての救世主のような存在として呼ばれるケースもあると思うのですが。

菊池 「何かを変えたい」と思っているから、私のような人を呼んでくださるのはとても嬉しいことですが、そういった役割を担わされるのは絶対嫌だという気持ちでいます。もちろん仕事として受けた場合、成果は出します。でも、その成果の出し方については、まずお会いしてみて実際に話をして決めていくものだと思っています。

ただ、コミュニティデザイナーという立場に対する世間の認識は多少違っていて、「コミュニティデザイナーを呼ぶ＝コンサルティングして明確な成果が出る」と考えている人が多い印象があります。実際、そういった他力な状況で声をかけられることも多いので、最初に「それは違いますよ」という確認をするようにしています。

他にも、コミュニティにとって一番大切なことは結果を求めるだけでなく、結果に至るプロセスだということがどこまで伝わっているか確認しますし、決定権者は現場にいるみなさんで、最終的にはみなさんが動かしていくんですよ、ということをご丁寧に説明させていただきます。

— いろいろな地域に入っていく際に、受け入れられやすさの差のようなものは肌で感じられますか。

菊池 ありがたいことに今は、東京、新潟、鳥取、福島など、いろいろな地域から依頼をいただいています。関わっていく中でそれぞれ違いがあらわれてくるなと感じています。グループの編成も違えば、地域の文化も違うし、求められる関わり方も違いますね。民間だけでぐいぐい進めているところがあれば、公民で連携して対応しているところもあるし、行政が旗振り役になっている場合など、受け入れ態勢がどのように整えられているかという差の中から出来上がる文化というものもあるので、入っていく側としても事前にかなり丁寧に勉強していかないと、結局ただ行っただけで、なにも進まないという状況になってしまいます。そうなるとお互いまったく得なことはなくて、嫌な印象だけが残ってしまうので、そうした事態にならないように気を付けています。

— たくさんの依頼を受ける中で「これは受けよう」、「これは断ろう」という判断は、声をかけてくださった方との関係がうまく構築できるかを基準に決めているのですか。

菊池 基本お声がけいただけることは、本当にありがたいので、断ることは前提としていませんが、そこが一番大きいと思います。あとはその人と波長が合うというか、決して感覚的な部分だけで決めているわけではありませんが、明らかにこの人とは実のある話ができそうもないという雰囲気を感じたときなどはお断りするようにしています。

そこは予算規模が大きい小さいとかいう話ではなくて、今自分の持っている力で何らかの相乗効果を起こせるかどうかということを意識して決めています。

ただ、私が関わるといえることについてはこだわ部分があって、自分はアートを使ってコミュニティにアプローチをかけていくので、そう

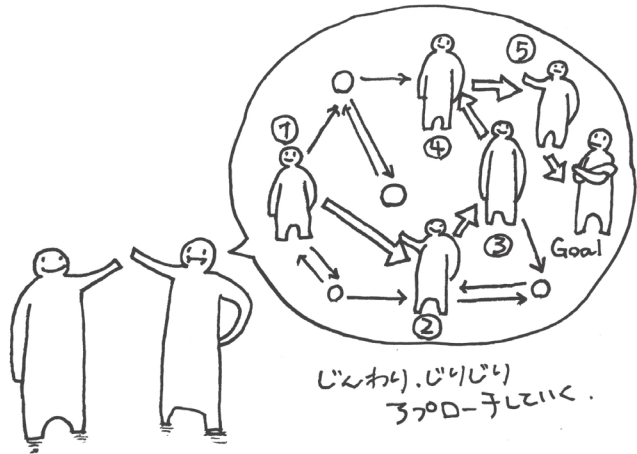
いった文脈がきちんと入り込める余地があるかというところを判断基準にしています。その余地がない場合にはお断りするか、他の方を紹介するか、そういった土壌を整えてから再度いらしてくださいとお願いします。

ー コミュニティづくりに否定的な意見を持つ人がいる際に、対話を通してそうした人を巻き込んでいくコツのようなものはあるのでしょうか。

菊池 以前現場で教わったことで、私の性格にあったやり方ですが、そのような人たちに対しては、そのまわりにどのような人がいるのか、周囲の人を調査してからアプローチしていきます。例えばここに頑固な人がいたら、その近辺にはどういう人がいるのかをまず調査して、その中で「じゃあ、この人だったら私は会話ができる」という人を探し出し、そこから入っていきますね。

声をかけてくれた人に「この人のまわりにどんな人がいるの」と問いかけて、「まずこの人に自分の気持ちなどを理解していただき、この人からこの人に話を通して、この人に話してこの人に話してもらいましょう」という形でじんわり、ジリジリ迫っていきます。でも、そうやってアプローチしていることをアプローチしたい人に内緒にするわけではありません。「私はここにいます、ここでいろいろなことをやっています」ということは伝わるようにしています。まちに対していろいろな働きかけをしている人という姿は見せておいて、どういう風に歩み寄ったら一番いいんだろうかというきっかけを慎重に探っていきます。

すごく時間がかかることもあるし、全くうまくいかないこともありますけれど、コミュニティデザイナーが関わったからといって全員が賛同してくれるわけではありません。逆に事業が順調に進んでいくに当たって、協力してくれる人が増えてくるという流れもあります。コミュニティデザインやまちづくりというのはもともとそういう性質のもので、やれるだけのことはやりますが、仕方がないところもあります。



— どれくらいの期間、ひとつのプロジェクトに携わられるのですか。

菊池 それはプロジェクトによるので一概には言えません。大きなコミュニティを対象にしたり、初期の段階から携わるものになってくると、それこそ1年や2年ではなくて5年、10年というスパンになることもありますし、逆に予算やリミットが決まっていればそこに合わせて成果が出るように計画を立てます。

ただ、期限が決まっているプロジェクトの時にも、必要があれば継続して携わって行けるように、より発展的な内容で成果を出すということを中心に心がけています。単年度で終わるような案件はさすがに多くありませんが、かといってコミュニティデザインの仕事は成果主義的な面もあるので、都度報告をあげて継続していくという流れです。

— そうした期限を意識しながら人間関係をつくっていくのですね。

菊池 そうですね、ただ、新しくまちに入っていくときには決して私だ

けでなにかするというわけではありません。招いてくれた人、立場はマネージャーだったりコーディネーターだったりしますが、コミュニティと私たちの架け橋になる人がいるじゃないですか。その人と念入りに話をしながら「どういう菓子折りを持って行ったらいいのだろうか」というような、細かい事からも連携をとっていきます。

話をしたい相手が忙しい人だと聞けば、9時から17時の仕事以外のところで何ができるのか、「この人にアプローチするには電話がいいんですか、メールがいいんですか」、「電話だったら何時がいいんですか」とか、そういう細かいところを考えないと、先ほどの救世主の例えではないですけど、自分の力で治せる問題には限界があります。

私たちが主体的に行動して変えていくよりも、コミュニティの調整役を担っている人やキーマンになる人たちが行動をおこすことが一番大事なんです。そう考えたときにどうやったらこの人たちは動いてくれるのだろうか、どうやったらこの人たちはこっちを向いてくれるのだろうかというところをじっくり詰めていきます。

一 菊池さんならではのこだわりはありますか。

菊池 私はアートや文化を通じてコミュニティにはたらきかけをしています。でも、それらは目に見えにくいわかりづらいところでもあるので、しっかりその力を説明して理解してもらう段階には力を入れます。そこをしっかりと伝えていかないと「ただのまちづくりの人」になってしまい、私の経歴や経験が活きてこないと思うので。アートの文脈から来ている人間として、それらが持つ力にものごく期待していますし、アートでなければ見せられない、伝えられない世界の豊かさがあると思っています。

アートとコミュニティの接点として教育的なアプローチが絡んで来たり、それらを練り込んだマネジメント戦略を立てていくのはとてもクリエイティブな仕事でやりがいを感じています。

— 菊池さんのところに依頼に来る調整役の人は、やる気もあるし、何か変えたいと考えていますよね。でも、その人はコミュニティの中の個人じゃないですか。まちを変えたいとか、地域を維持したいとか、アートで何かをやりたいといったふうに実際に活動に移していこうとする時には、一緒にはたらく仲間を組織化して役割分担してやっていくと思うんですが、その組織化のフェーズにおいても菊池さんが関与することはあるのでしょうか。

菊池 組織化に関していうと、私の受ける案件では、依頼された時点でその人が大きな組織の内部にいるという場合は減ってきています。組織に属しておらず、自分で事業立ち上げるので、そこに地域の人に関わってもらうにはどうすればいいかという相談が多いです。

ただ、私が今までコミュニティデザインに携わってきたなかで、背景や実情がある程度わかってきたら、チームの中に、こういう技術を持った人がいたほうがいいのか、こういう視点を持った人を加えたいとか具体的に候補を挙げながらチームを構成するほうがいい結果につながると感じています。とはいっても、私が主体で決めていくわけではないので、あくまでも提案レベルで終わる場合もありますし、「菊池さんが言うなら是非」と言ってチーム編成を考えてくれる方もいます。

やはり、調整役の人に決定権があるか、その人が身軽に動けるのかというのは非常に重要ですね。「ちょっと上に聞いてみないとわかりません」といったように、その人が調整役の調整役ようになってくると、次第に動きが鈍くなってきてどんどんコンセプトがぶれてきてしまいます。行政からの案件はもっと明快な階層があるので「ここを飛ばして話ではできません」といったことが頻発すると、本来話さなければいけない人になかなかたどり着けないという事態が発生します。

同時に、組織化させていくということはものすごく大切で、先ほど言ったように私が中心に動いて何かを解決していくというよりは、コミュニ

ティに属している全員で役割を分担しながら活動していかないと、いい結果につながらないし、ノウハウが蓄積されていかないんですよ。

もし、私が「私はコンサルタントだ」と割り切って仕事をするのであれば、コミュニティにノウハウが蓄積しないほうが儲かります。問題がおこるたびに頼られて、案件を解決してということが続けばその分、長い期間携われるわけです。

でも、私は「みんなが動けるような社会」が必要だと強く思っているので、できるだけノウハウは現場に蓄積されるようにしていきたいのです。全員が自ら動き、問題解決に取り組んでいけるようになる。それが理想なんです。

ー 主体的に動かないと決めているなかで、あえて積極的に関与していくタイミングがあるとすればどういう場面でしょうか。

菊池 立ち上がったばかりのプロジェクトで、取り組みにエッジがないとか、外部に発信している内容がゆるかったりすると、最初に話していたコンセプトや、以前の決定事項が揺らいできてしまいます。そうした際には「意図していないものが発信されているけど、どうなの？」と待ったをかけることがあります。本来であれば私が介入する必要がない部分ですけれども、たとえそれに伴って想定していなかった時間や資料、研修をおこなわなければいけなくなったとしても、今ここで手を打っておかないとだめになると感じたら介入します。

そういう事態が起きたとき、私は自分の頼まれた業務外のことで目をつぶってはいられません。ある意味おせっかいおばさんみたいに感じられるかもしれませんが、積極的に関与しますね。その場では意見がぶつかって足踏みをしているように感じられますが、結果としていいものになればいいので、あえて時間をとるようにしています。

みんなの「いいね」を駆動する

— 組織で何かやろうとすると、「いいね」と賛同してくれる人が半数くらいいて、残りの半数くらいの方は黙っているか反対します。ただ、「いいね」と言った人も全員が行動に移すわけではなく、活動しているはごく一部という状況は、世の中に多くあるのではないかと考えています。そうした際に、周辺の人を巻き込む、一歩踏み出させる方法はあるのでしょうか。

菊池 東京都のアート事業でリライト・プロジェクトという、市民が都市部のアート作品を使うことで駆動させる壮大なプロジェクトがあります。去年は、リライトコミッティと称して有志で集まった市民を構成し、ボランティアな活動として関わってもらいました。六本木のけやき坂の下に『カウンター・ヴォイド』という宮島達男のアート作品があり、3.11 が起きて3日後の3月13日にアーティスト自身が状況を受け止め、震災の被災者や亡くなった方への鎮魂も込めて、巨大な作品を消灯させました。彼の作品は生と死をテーマに作られていて、その時に立ち止まる、消灯させるということで作品自体に込めた生と死に向き合おうと考えたのです。

それから4年くらい経って、そろそろ再点灯させてもよいのではという話になったんですね。その際に、エンゲージメントを生み出したいとか、多くの人を巻き込んでいきたいといった課題が出てきて、その勉強会に私がゲストスピーカーとして呼ばれました。

それがきっかけになり、先にプロジェクトに関わっていた林暁甫と、NPO 法人インビジブルを立ち上げ、東京都と共催して、一般から集まった17名のコミッティという賛同者たちとアートと社会の関係について、そして「5年ぶりの再点灯はどうしていこうか」ということを考え始めました。そしてカウンター・ヴォイドの再点灯を単に華やかなイベントにするのではなく、アートプロジェクトという枠を超え、さらに多くの意味を持った関わり合いが持てる機会にできないだろうかという議論を重ねていきました。



fig.6-1 「カウンター・ヴォイド」
撮影：Ryuichi Maruo

コミッティは有志なので、最初はみんな「いいね」という賛同の意思をもって集まったわけです。しかし、集まりを重ねるプロセスの中で、この活動のそもそもの意義がわからなくなったり、コミッティのメンバー間に温度差が出てきました。「自分の経験からすると、このスピード感では間に合いません」という人が出て来たり、「仕事が忙しいから」、「最初はやる気があったんだけど、だんだん参加する意欲がわかなくなってきた」、「仕事みたいになってきて、負担に感じるのもう関わりたくない」といったふうにフェードアウトする人も出てきました。反対に活動を続けていくなかで次第に思いが強くなって、ものすごく強い気持ちをもって参加されている方もいる。

そう考えると、各人が最初持っていた「いいね」という気持ちは一緒ではないし、一年経って、続けている人たちが抱いている「いいね」も一緒ではないし、一人ひとりを見ても一年前の「いいね」がそのまま今の「いいね」と同じではないんですね。ただ、「いいね」の受け手とし

てはみんなが等しく「いいね」と言ってくれている気がする。そこにちょっと誤解というか認識の差があるのではと気づきました。

今話したように、リライト・プロジェクトにおいてはフェードアウトしてしまう人が出てきたので、決して巻き込むとか踏み出させるといったことが成功したとは言い切れません。ただ、振り返って、どうしたら「いいね」を持続けてもらえたかなと考えてみると、本来であれば、プロジェクトの面白さを担保することが、優先されやすいかもしれませんが、まず一番大切なのは、相手の話を聞く、そして一人一人と話をし、その人を知る・知ろうとする努力をすることではないかと。

特にこのプロジェクトはムーブメント的な要素が強く、アートを介してみんなで考え、行動するというプロセスが最重要視されています。対話を通じて、その人の仕事の状況や時には家庭環境という、一見入り込んではいけないプライベートの領域を知る。その人を囲む環境の変化が、その人の行動にもものすごく影響しているので、そこをうまく汲み取れると親身になれるわけです。

でも、そのためには相手と深い信頼関係を築く必要があり、もちろん、関係をつくることは、一方的なことではないので、どんなにこちらが歩み寄っても、拒まれることもあります。リライトコミッティにおいては、根本的な人間関係が構築できない方々は、どんどんプロジェクトからフェードアウトしてしまいました。

ただ、私はボランティアで何かをしていくといった時には、多様な人が関われるように、入口も出口も極力広くとるということを鉄則しながら、関わり方を設計します。その上で、一度参加した人に対しては、去っていく人を無理に引き止めたりしませんし、もう一度戻りたいという人に対しても、理由を聞いた上で、基本制限をかけたということはしません。

また、個人と個人のつながりだけでは、もちろん限界があります。ボランティアにいろいろな人が関わる仕組みというのは簡単に組織化できない部分がありますが、そこに対して「信頼」を構築するための方法を

取り入れながら、「いいね」が持続可能になるような組織化を考えます。単純ではありませんがね。

今年度は、市民大学という形でリライト・プロジェクトのコミッティのメンバーを公募して、昨日ちょうど面接が終わったところです。本来、市民大学の講座であれば、募集前にカリキュラムを用意しておきますが、リライト・プロジェクトについては、応募者全員のインタビューが終わり、各人どんな人間なのかということが分かってからカリキュラムの内容を詰めていくことにしました。

参加希望者と会話する中で、私たちだけでは応えきれない内容が出てきたら、「じゃあこういうゲストを呼ぼう」、「こういったイベントを開こう」というかたちで、参加をしている人の側に合わせて講座の内容をドライブしていこうと。私たちはコミッティの意見を受け止めながら軌道修正しつつ、最終的な着地点に到達できればいいなと思っています。

実際、リライト・プロジェクトのコミッティに関して言うと、一緒にやってきたメンバーの中で、前年度から引き続き関わりたいと表明した人は17名中9から10名。ただ、継続して活動していくと決めたメンバーのやる気はすごくて、打ち合わせをしているときに、「菊池さんは忙しいし、自分たちが運営委員会立ち上げて考えますから任せてください」と言われてしまったり。これってすごいことなんですよ。

今はコミッティとしての組織の方向性を決めています。その中から、TAとして市民大学に直接的に関わる人がいたり、裏方として関わる人もいます。ここで大切なのは今後彼らが意志決定のプロセスに参加し、権限をもつこと。コミッティのメンバーが、私たちがほぼ同等の立場で「菊池さん、参考図書はこういうものを入れたほうがいいと思うんですけど」とか「こういう動きをとったほうがいいと思うんですけど」といったふうに、自ら積極的に意見し、コミッティを動かしてくれています。

最近話し合っているのは、今年からコミッティに加わった方々と、前回再点灯させたときの経験をどうやって共有していくのか、この事業自

体をどうやって継続させていくのかということですね。大学を卒業したばかりの人から、マネキン会社ではたらいっている人、天体望遠鏡の営業をやっている人、もともと宮島さんの作品が好きで、若いころローンを組んでコレクション始めた不動産屋さん、あとはエンジニアとかコミュニティデザインの大学に行っている人といった多様な超活き活きた人たちが、自分がやれることを提供しあう状況が生まれてきています。この間、私がなまけていたら「菊池さんちょっと声が遅いんで早くしてください」と注意されてしまいました。

でも、そのくらい言ってもらえると私もありがたいですよ。そうやってみんなから教わるのがたくさんあります。彼らが自主的に動いてくれる姿を見ていると、みんながリライト・プロジェクトの場をとても大切に思ってくれていると感じます。そして今は、始めて1年ほどですが、パワフルなコミッティとこのような関係になれたことに、誇りを感じます。今年から関わるコミッティの方々もなんだかすごく経験豊富ですし、モチベーションが高い方ばかりなので、とても楽しみです。



fig.6-2 「リライト・プロジェクト」コミッティの会議の様子
撮影：Ryuichi Maruo



fig.6-3 「リライト・プロジェクト」点灯式の様子
撮影：Ryuichi Maruo



fig.6-4 「リライト・プロジェクト」再点灯の瞬間
撮影：Ryuichi Maruo

ロジックを背骨にして進んでいく

— コンセプトだけでコミュニティを駆動していくのは難しいのでしょうか。

菊池 やはり、コンセプトだけだとぶれますね。コミュニティデザインにおいては、言葉、つまりロジックで組み立てる部分と、それをもとに現場で行った実践と、その相互作用がとても大事だと感じていて、なかなか「こうやったらうまくいく」ということを明確に言い切ることができないのです。「コミュニティデザインの方法論」のようなものを求める人はたくさんいますが、そういった理由で簡単にやり方を伝えることができません。

— ロジックやメソッドだけを求める姿勢というのは世の中に強くありますよね。

菊池 コミュニティデザインの仕事には設計できる部分とできない部分があります。設計できる部分があるということは、そこはある程度方法論が確立できるということです。そうした方法論は、隠さず開示して、プロジェクトが失敗しないよう未然に防ぐようにしています。

例えば、「ボランティアや有志を組織するときに、必ず核となる運営委員会を立ち上げましょう」といったことですね。リライト・プロジェクトでいうと市民大学に参加するコミッティのみなさんがこれにあたります。先ほども話したように、昨年度から関わるコミッティの運営委員会からの意見として、六本木で活動するなら、まちのリサーチをしましょうとか、情報を蓄積しましょうとかいったことから役割を決めて動いてもらうことにしました。

大きな括りとして参加者全員でコミッティという運営母体が構成されますが、それだけだと役割や具体的な仕事がわからないんですね。そこで、みんなでアイデアを出し合って、機能を持った実行組織をつくるの

です。ボランティアや有志というとなるべく枠組みを規定しないと、責任を明確にしないというイメージがありますが、実はこうやって自分たちで決めていくようにして、組織をつくっていくというのは成功のためにとても大事なことなんです。

ただし、規定はきつく作りすぎるのではなく、話し合っ、アイデアを出して変えていけるようにする。

今回、さらに一歩踏み込んだ部分として、予算の配分に関する話が出てきました。リライト・プロジェクトは東京都との共催事業で、予算が決まっていますが、その予算配分も実務にあたるメンバーに任せています。今までは交通費の配分のやり方などすべて私たち、事務局側が決めていたのですが、よく考えてみたら、実際に活動する人たちが使いたいように使えるのが一番いいわけですね。

話し合いを経て「アーカイブの方に投資した方がいい」という結論になれば、そちらに予算を傾斜配分するということが起きてきます。「活動そのものにあてる予算を多く確保したいのなら、交通費は自己負担にすればいい」という意見もみんなで協議して決めました。

一 菊池さんが経験からえたロジックをあてがい、現場でそれを変形させていくのですね。

菊池 そうですね。ただ、言葉で伝えただけではわかりにくいのでインフォグラフィックスやダイアグラムのようなものを適宜使ってヴィジュアルで共有するようにしています。

例えば、これはエンゲージメントの図 (fig.6-5) ですが、こういったものもみんなで共有しながら、ロジックを説明し、実践とどうつなげるかなど、会話しながらすり合わせていきます。

こちらは今年度のコミッティをイメージした時に出来上がった人物像を示した図 (fig.6-6) です。コミッティに関わることで、身につく技術

とか能力とかです。

リライトコミッティは、「自発的に動く人をつくる」といったふうにアウトプットやゴールが見えにくいとおもっています。そしてゴールに至るための道筋もひとつではない。だとしたらしっかりとした理念を図解などを使ってぶれないようにする、共通認識を保つための方法を考える必要があります。さらに、事業を継続していこうとする上で、今後も対外的にどのような指針、概念に向けたアプローチなのか、説明義務も発生するので、経験から得られたロジックを明文化してきちんと整理しています。

Relight Committee 2016 Member/講師、TA、 参加者の関係図

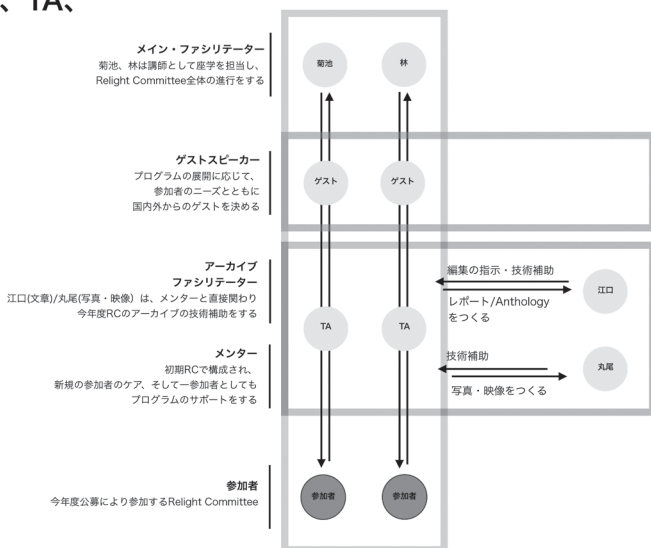


fig.6-5 「リライト・プロジェクト」各役職の関係図と具体的な作業内容
作成：菊池宏子

身につく能力

目指すべき人物像＝社会彫刻家に向けて

skills & competencies

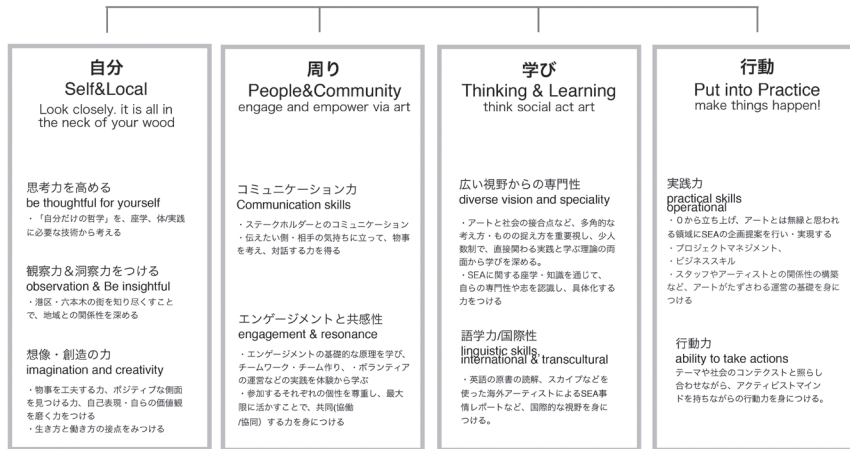


fig.6-6 「リライト・プロジェクト」コミッティの目指すべき人物像
 作成：菊池宏子

一 共通認識をもつことが一体感の醸成に役立つのでしょうか。

菊池 わかっている人とわからない人の差がうまれることで参加意識が偏ることはあると思います。一体感というか、自分とプロジェクトを結びつけるために、私が非常にこだわりを持っていることがあって、何かプロジェクトで成果があがった時にはプロジェクトにかかわった全員の名前をクレジットするということなんですね。私が考えたからとか、インビジュアルがやりましたというのではなく、全員の成果として世に出すんです。特にボランティアや有志として活動している場合には、何がその人たちのやりがいになるのか考えなければいけませんよね。自分の名

前が出る、残るということは実に繊細な部分で、私は必ず全員クレジットするというスタンスでいます。

ロジックと実践の往復からつくりだす

— お話をうかがっていて、ここまでロジックの話が出てくるとは思っていませんでした。まちづくりやコミュニティデザイン関連の書籍やレポートを読んでも、なかなかそうした議論が起こっていないような気がするのですが。

菊池 私がアメリカから帰ってきて一番違和感を覚えたのはそこなんです。ね。「デザイン」と宣言しているのにロジックの部分が抜けおちている。場当たりの仲良くできればいいとか、「ゆるく」、「楽しく」、「負担なく」といったことがキーワードになっているのはちょっと違うのではないかと思います。コミュニティ「デザイン」というからには、しっかりとロジックがあって、その応用が求められる。そこが欠けているとデザインの一分野として認められなくなってしまいます。

今、応用としましたが、応用とは実践のことです。コミュニティはプロダクトなどモノのデザインよりも対象が多様ですし、常に状況によって変化します。だから、最新のロジックが10年も20年もそのまま通用するなんてことはありえなくて、日々実践する中で変化させていかなければいけません。

私がコミュニティデザイナーとしてすごいと思う人は、ロジックと実践の往復が柔軟にできて、切り替えやアップデートをかけていく行為がテクニクとして際立っています。今の日本では、まずロジックをつくっている人は多くありませんし、実践に合わせてそれらをどう変化させればいいのかということを伝えられる人はほとんどいないと思います。

— アメリカでコミュニティやまちづくりといった仕事に従事される方は、そういった教育を受けているのでしょうか。

菊池 その傾向は強いと思います。ただ、あちらにも現場至上主義者のような人がいますので、一概に全員がそうだとは言い切れません。現場が大事だとおっしゃられる方がどこまでロジックを意識しているか正直わかりませんが、私はいろいろなところに足を突っ込んできた分、ロジックなしで現場に過度に依存することに自信を持ってないということもあります。

特に私が大事にしているアートや文化というのは曖昧な部分が多く、感情的なものや直感的なものが多分に乗っかってきますので、骨組みをしっかり組んだうえで余白をたくさん用意し、その中でどれだけ可能性を伸ばせるかということが求められます。

アメリカでは「なんでアートを使うんですか」と聞かれた時にきちんと説明ができないと、その先の話を聞いてくれない人がたくさんいます。自分たちがアートや文化という文脈を使っている以上、なんで使っているのか、それをどう定義しているのか、どうやってその定義に行き着いたかというところまで説明できないと、ちゃんと受け入れてもらえない。「このプロジェクトが与えるソーシャルインパクトはなんですか」といったことを平気で聞かれますので、そういった訓練はものすごい時間かけてしましたね。日本と比較してアメリカにはそういったサバイバルな状況があると思います。

ロジックというバトンを渡す

— 継続してコミュニティのメンテナンスをしていくときに気を付けなければいけないことは何でしょうか。

菊池 私はプロジェクトに取り組むにあたって、初期構想をものすごくシンプルに設定するようにしています。そして運用していく際には、それを書き換えていく、さらに書き換えていく、その連続になります。いきなり、大仰なものをどんっと示すより、なにか状況が変化したり、違和感を覚えるようであれば、手軽に書き換えられる仕様のほうが柔軟ですし、運営する側の負担も減ります。

ただし、単純に上書きしてしまうと、前書かれていた内容がごっそり消えてしまうことがあります。プロジェクトには消えたり、ぶれてはいけない部分があるから、ロジックが必要になってくるのです。

「あの人が言ったからこっちに行こう」、「この人が言ったからこっちに行こう」というふうには書き換えていくと、組織としてのブレが出てきます。ビジョンとミッション、自分の役割と立ち位置を明快にしなが、核になる部分はぶれないように注意する。

プロセスが進んでいく中で、どういったアップデートが何によって加えられたのか、あるいはアップデートの要請が棄却されたのかということを残しておくことは大事ですし、私はそうした際にプロジェクトの思想とロジックを用いて判断するようにしています。

— 本日はお忙しいところ、ありがとうございました。



撮影：大下志穂

菊池宏子さん プロフィール

1972年東京都生まれ。コミュニティデザイナー／アーティスト／米国・日本クリエイティブ・エコロジー代表／NPO法人インビジブル、クリエイティブ・ディレクター

1990年、高校卒業後渡米。ボストン大学芸術学部彫刻科卒、米国タフツ大学大学院博士前期課程修了（芸術学修士）後、マサチューセッツ工科大学・リストビジュアルアーツセンター初年度教育主任、エデュケーション・アウトリーチオフィサーやボストン美術館プログラムマネジャーなどを歴任。美術館や文化施設、まちづくりNPOにて、エデュケーション・プログラム、ワークショップ開発、リーダーシップ育成、コミュニティエンゲージメント戦略・開発、アートや文化の役割・機能を生かした地域再生事業や地域密着型の「人中心型・コミュニティづくり」などに多数携わる。2011年に帰国した後、「あいちトリエンナーレ 2013」公式コミュニティデザイナー、クリエイティブ性を生かした「人中心型コミュニティづくり」のアウトプットデザインとマネジメント活動、立教大学コミュニティ福祉学部兼任講師、NPO法人アート&ソサエティ研究センター理事など幅広く活躍中。

菊池さんが関わるプロジェクト

にがうり推進協議会（2004～）



撮影：にがうり推進協議会

にがうり推進協議会 (The National Bitter Melon Council) は、感情と味に「苦味」に着目したコミュニティづくりを実装するアートプロジェクト。その活動の1つ「Promiscuous Production: Breeding is Bittersweet(2010)」は、地元ロサンゼルスを拠点に持つ建築・クリエイティブチーム、Materials and Applications と協働で、地域の人々や学生とともに、1週間のワークショップを通じて、ロサンゼルス郡立美術館の敷地にそびえる竹を伐採し、それを活用したゴーヤとメロンを掛け合わせるコミュニティガーデンの制作と、8ヶ月後、そこで育った Bittersweet Melon を活用した苦い経験などを考えるワークショップを展開した。

現代アートと演劇をツールとしてコミュニティオーガナイザーを育成する学校 (2016～)



撮影：ARTABLE

新潟市南区白根商店街で展開されるコミュニティオーガナイザーの輩出を意図とするカリキュラムの一環で、講師のひとり大工職人を中心に、空き家となっていた洋品店「天昌堂」の内に、新たな交流スペースを木造建設する9日間のワークショップを行った。天昌堂の歴史をアーカイブしながら、ワークショップを通じて、伝統的な建築の技術や文化を学び、そこからものや道具を大切にす力、協力することの意味、技法をすることで、街の見え方が変容し、結果的に民家や商店街がそびえ立つ地域コミュニティ再生の重要性に気づく。ものづくりを通じて、地域コミュニティとの関係づくりの専門職となる人材の育成の機会となった。こちらは上棟式の様子。

インタビューを終えて

菊池さんの話は情熱的で、たくさんの情報を私たちに提供しようとして一所懸命な気持ちが伝わってきた。その気持ちが伝わってきたことが、まさに「私たちのことを考えてくれている」という真摯な姿勢を相手に示すことになるのだと感じた。

「コミュニティデザイン」の入り口として、それぞれのプロジェクトでコミュニティに入って行く際、まずそこにいる、関係する人を観察し、どうアプローチをするか、いかに滑らかな関係づくりが出来るか、きめ細かい心配りをされていることがわかった。

ただ、コミュニティデザイナーが救世主のように扱われることに関しては、非常に違和感を持っておられ、コミュニティで核となる人たちが他力な姿勢である場合にはしっかり指摘を行うという点は、「好かれればよい」「楽しければよい」という関わり方とは違う、職人のような気持ちが感じられた。

一番印象に残ったのは、日本ではロジックに基づいてコミュニティデザインのメソッドをつくり出している人が少なく、さらにそれを体系化している人がいないという指摘であった。理論と現場を行き来しながらコンセプトがぶれることを回避し、プロセスごとの達成状況を確認し、自らの特徴であるアートが果たす位置づけを見極め、各プロジェクトは遂行されていた。

アートに関しては、それが持つ力を信じ、地域の問題を解決するために必要だという菊池さんの思いを強く感じた。アートはそのままでは理解されにくい。そのために自分たちが考えるアートの定義づけを行い、用いる理由を示し、具体的な体験などを通して理解を得ていく。アメリカでの体験をもとに、帰国後続けられてきたプロジェクトのいくつかが移行フェーズに入ってきているという。菊池さんが手がけられたプロジェクトの現場に伺い、いきいきとしたコミュニティを是非肌で感じてみたい。

<吉田>

Session の舞台をつくる、 未来をつくる

文：吉田 愛

誰かがプレゼンテーションをすれば、ぐうの音も出ない批判を浴びせ、終了。または、ありきたりな質問を投げ、予定調和的に会議が進む。会議が長引くことを誰も望まない。これで本当に実ある議論と呼べるのであろうか。議論の部分がもっと盛り上がれば、相乗効果によりもっと面白いアイデアが生まれるのではないか。このような現状に疑問を抱いたところから、この本の企画が始まった。「Sessionのような議論を実現するには」という曖昧でもややとした目標のもと、「Sessionのような議論」の呼び水となるプレゼンテーションの手法や形態を探ろうとしたのである。

この疑問を紐解くキーワードとして、本書では「双方向のコミュニケーション」に注目し、「EXHIBITION」「MEETING」「DISCUSSION」「EDUCATION」「WORKSHOP」という5つの視点から捉えることで対象に迫った。また、プレゼンテーションとその後の議論を<小規模一大規模>、<継続審議型—結論到達型>という2軸により分類した。

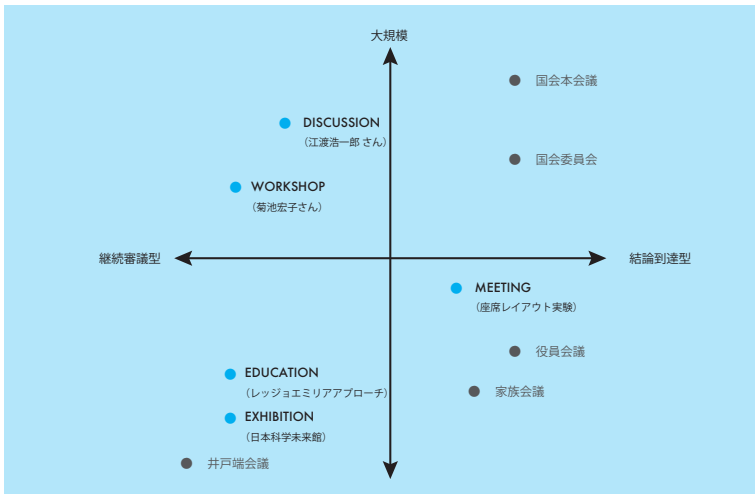


fig.7-1 事例分析のマトリクス

第2章の「EXHIBITION」と第5章の「EDUCATION」では小規模・継続審議型のコミュニケーションを扱った。

「EXHIBITION」では、日本科学未来館のリニューアルを取材し、個人または少数の相手に対し、実際のモノの持つインパクトで人々を惹きつけ、さらにテーマに解釈の余白を持たせることで、疑問や気づきを引き出す手法を明らかにした。展示だけでなく科学コミュニケーターが直接話しかけ、対話するとともに館全体が一体となって、来館者に考えさせ、行動を起こさせていた。「その場で完結させるのではなく、社会に対し一歩踏み出させる」というコンセプトがぶれないように丁寧にリニューアルに取り組んできた過程には学ぶことが多い。

「EDUCATION」では、幼少期から自分の置かれている状況を理解し、意見を持ち、議論をする姿勢を自然に身につけられるような教育として、レッジョエミアアプローチの実態について追った。その現場では「子供を子供としてではなく、一人の市民として向き合う」という基本精神を掲げ、「個人」の興味や関心を尊重した教育がなされていた。協働を生み出すには自己主張と集団の利益を優先させるバランスが重要と言われているが、幼少期から自分の気づきや考えを表現する、個人としてアイデアを発表するという機会を設けることは、上手な自己主張の方法を身につける教育になるだろう。また、単に自己主張の技術を身につけるだけでなく、自分を取り囲む世界に対して感覚を開き、新たな発見をしたり、体験に基づいた嘘のない問題を発見する力をつけるということも重要だということがわかった。

これら二つの事例はともに少人数を対象にした「継続審議型」に属する。共通点としては相手を信頼し、判断を委ねることで、個人個人の疑問や考え、感性を引き出すための余地を設けていたことである。また、引き出すための「問いかけ」をすることにもものすごい時間と労力をかけていたことも強く印象に残った。

第3章「MEETING」は中規模・結論到達型のコミュニケーションとして、会社や大学で行われるプレゼンテーションとそのあとの議論を想定し、プレゼンテーションの盛り上がりと座席配置の関係を実験から明らかにした。実験の結果から、プレゼンテーション前に座席や機器をユー

ザー自身にレイアウトさせることで、「伝達」「議論」などのモードの変化に柔軟に対応でき、議論が活発になることが明らかになった。

また、円卓型のレイアウトで行うと議論が活発になる一方、議論の内容が散漫になりがちであり、立場を明確にした論理的な議論を求めるなら教室型の方が好ましいこともわかった。アイデアをたくさん出したリ、広く意見を求めるような「継続審議型」の議論であれば自由型や円卓型、情報を正確に伝達し、何らかの決定に至りたい「結論到達型」の議論であれば教室型のレイアウトが向いていると言える。私たちが理想とした「Sessionのような盛り上がり」を実現させるためには、ユーザー自らがレイアウトを変更できるような自由度の高い設えを心がけるほか、既存の会議室を選ぶ際には座席のレイアウトにも気を配ってみて欲しい。

第4章「DISCUSSION」と第6章「WORKSHOP」では中大規模・継続審議型のコミュニケーションを扱った。

「DISCUSSION」ではニコニコ学会βやつくば横の会の運営をうかがい、共創、創造性、共時などをキーワードにプレゼンテーションの本質に迫った。プレゼンテーション自体の形式を変えたり、全く別の分野の方法論を導入することで、議論の活性化を図る試行錯誤の過程を知ることができた。また、パネルディスカッションを主催するファシリテーターの立場としての心構えとして質問内容をきちんと準備し、ゲストの思考パターンを研究してどのような議論が起こるかを事前に予測するなど、綿密な事前準備が必要不可欠であることがわかった。

「WORKSHOP」では、対話を通じてコミュニティを活性化していくための手法を伺った。まず、そのコミュニティの中核となる集団を、ロジックと実践を行き来することで組織立て、メンバーの一人ひとりが自ら動いていけるように促し、最後は独り立ちさせて行く。ロジックという議論の土台をあらかじめ準備することで、複数のひとが共通の理解をすることができ、筋の通った活発な議論が行われることがわかった。また、それを踏まえて実践を行い、その結果をまたロジックにフィードバックすることで、コミュニティの方向性がぶれないようにしていく工夫も知ることができた。

「DISCUSSION」「WORKSHOP」ともに、「継続審議型」に属するが、もう少し俯瞰的にみても、場面場面では「結論到達型」の議論を行い、そこで決まったことに実践も交えてバージョンアップをかけていくことで、結果的に時間をかけて目標に迫っていく「継続審議型」の議論に発展させている。個人の力量が最も重要と考えられることが多い、プレゼンテーションやコミュニティデザインの現場の裏側には、綿密に準備されたロジックや仕組みが準備されていた。しっかりとした枠組みをシンプルにつくり、実際にそこで活動する人たちが自由に動き回れるような余地を残すことから、議論の活性化や活動の継続が起こっていくその実態に迫れたことは、とても貴重な機会であったと言える。

今回の調査から、「Sessionのような議論」には、コミュニケーションを行う参加者の特性に加えて、あらかじめ空間・ツール・形式、そしてコミュニケーション手法を巧みに組み合わせ、細やかに土台を設計しておくことが重要であることがわかった。一見、偶発的に議論が活性化しているように見えて、裏では想像もできないような工夫や努力が重ねられていたことは、今後、私たちが活発な議論を起こしたい場面に立ち会う際に思い返す必要があるだろう。

そしてもうひとつ、集団の規模に関わらず、そこに関係する相手一人一人を尊重し、気遣う心が大切であるように感じられた。相手をよく知ろうとする、相手の意見の背景をうかがう、相手が理解しやすいように準備をする。

「Sessionのような議論」とはテクニックを使って相手を言い負かすのではなく、相手にこちらに関心を持ってもらい、問題を共有しようという前向きな姿勢を取ってもらうことから始まる。そのためには相手にプレッシャーがかからないように配慮しながら「問いかけ」をし、議論がぶれないような枠組みやロジックを携え、議論そのものが面白いと思えるようなプラットフォームを準備する必要がある。

座席のレイアウトを変えるような小さなことからでも Session の舞台をつくっていくことはできる。Session が予想もしなかった盛り上がりを迎え、感動の結論にいたるためには、その舞台に対する私たちの態度が重要なのだ。

BOOK REVIEW

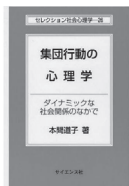
【巻き込むことを考えるための2冊】



東京大学

『ACADEMIC GROOVE』

東京大学出版会 2008年



本間道子

『集団行動の心理学—ダイナ

ミックな社会関係のなかで』

サイエンス社 2011年

科学技術をわかりやすくかみ砕き、一般の人に伝えていく科学コミュニケーション。一方、なんだかわからなくても圧倒的な魅力をもつ学問も多々あります。アカデミックグループはそうした圧倒的なすごさを研究者自身にインタビューしたり、異なる分野の研究者同士で話したりする機会を通して紹介します。読後に「勉強してみたい」、「学ぶってかっこいい」といった、自然にはなかなか芽生えにくい感情が沸き起こる巧みな編集が光ります。

よりアカデミックに「巻き込む」「一歩踏み出させる」「議論させる」ということについて知りたいときに手がかりとなる一冊。研究成果をもとに個人と集团の関係、集团同士の関係について丁寧に解説されています。本書で登場する数々の心理学モデルは研究だけでなく、ビジネスにおいても役立ちそうです。

【創造性を考えるための2冊】



トムケリー、ジョナサンリットマン

『イノベーションの達人!—発想する

会社をつくる10の人材』

早川書房 2006年



りょう

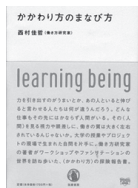
『スティーブス』

小学館 2014年 -

世界で一番クリエイティブだと言われている IDEO ではどのようにプロジェクトが進められ、チームのメンバー構成がおこなわれているのでしょうか。ジェネラリストをそろえたり、特定の分野の人で構成するのではなく、10の異なる分野の専門家を集め、それぞれがプロジェクトのプロセスに合わせて機能するようにする。日本の会社ではなかなかこれほどのメンバーをそろえるのは難しいかもしれませんが、参考になります。

プレゼンテーションのお手本として取り上げられることが多いスティーブ・ジョブス。本作はプレゼンテーションだけでなく、たった二人でアップルを起業し、個性的な人材を集め、失敗や失脚をしながら超第企業に発展させていく過程を丁寧に追っています。ジョブスだけでなく、ビル・ゲイツがマイクロソフトを立ち上げる過程も対比的に描かれているのも特徴です。

【ワークショップを考えるための2冊】



西村佳哲

『かかわり方のまなび方』

筑摩書房



荻宿俊文、高木光太郎、佐伯胖

『ワークショップと学び1』

まなびを学ぶ』

東京大学出版会

ワークショップのプロは人の意見や力を引き出すプロといえるかもしれない。その引き出し方やかかわり方は多様だ。ここではテクニックにフォーカスするのではなく、人とかかわること、話をきくことを中心に据えている。何のためにワークショップで行うのか、改めてワークショップについて捉えなおす視点を提供してくれる。

ワークショップの可能性について、教育学、社会学、芸術学の観点から展開。「アンラーン」というあたりまえの概念をときほぐす方法としてワークショップの可能性を紹介する。アクティブラーニングを捉える上でも役立つ一冊。能動的に学ぶということはどういうことか、多くの示唆を与えてくれる。

【地域おこし、コミュニティづくりについて考えるための2冊】



細野助博ほか

『新コモンズ論』

中央大学出版部 2016年



鈴木みそ

『限界集落温泉』

エンターブレイン

東日本大震災以降、「コモン」や「パブリック」など周囲とのつながりを意識させる単語が多く使われるようになりました。本著は「コモン」に関わる多様な分野の専門家がそれぞれの分野での「コモン」の定義を示したうえで、これからの「コモン」について語ります。この本でインタビューした菊池宏子さんも「アートとコモンズ」と題して、アートを介しての地域おこし、コミュニティづくりについて執筆されています。インタビューでは聞けなかった過去手がけられた案件についても書かれています。

廃業した伊豆の温泉宿に転がり込んだ主人公が、周囲の人を巻き込みながら旅館を再起させていく過程を描くフィクション。当初は居場所を確保するためになりふり構わず、茶番劇を演じたりしますが、そのうちに本気で旅館を立て直す覚悟を決め、アイデアを出し、周囲を活気づけて地元有力者と対決します。その行動力や発想には読後勇気づけられること間違いなしです。

編集後記

東北大学大学院工学研究科
都市・建築学専攻
本江正茂研究室

Motoe Masashige
Laboratory
Department of Architecture
and Building Science,
Graduate School of
Engineering,
Tohoku University

吉田 愛

Ai Yoshida

本江研究室修士2年

Motoe Laboratory M2

つい大学やオフィスばかりを連想してしまう「プレゼンテーション」という言葉からのスタートだったが、議論を重ねるうちにその固定概念から抜け出すことができ、最終的に科学コミュニケーター、メディアアーティスト、コミュニティデザイナーと、異なる分野で活躍する方々のお話を伺うに至った。さらには"Session"を紐解くキーとして、「ロジックに基づいた下準備と実践」という共通項を見いだすことができた。

目の前にある疑問や課題を、一步引いた大きな広がりの中で捉えることで、その答えの一端を発見する。その驚きと面白さを感じることができたことが、私にとってこのプロジェクトを通した一番の収穫であった。

このプロジェクトを通して新しい視点を与えて下さった方々、お世話になった方々に心から感謝の意を申し上げます。

秋永 凌

Ryo Akinaga

本江研究室修士1年

Motoe Laboratory M1

「盛り上がるプレゼンテーション」という不思議なセンテンスに戸惑う暇もなく研究活動は始まっていき、様々な人の協力をえながらゼミや実験、インタビューなどを行った。その都度協力してくれた人には感謝の意を伝えていたものの、編集作業を通して改めて協力してくれた人たちのありがたさを感じた。

自分自身が苦勞したことはもちろんだが、実験に参加してくれた学生はもちろん、その道のプロでさえもプレゼンテーションに頭を抱えている様子は印象深かった。それだけ研究のやりがいがあるというものか。

プレゼンテーションというものの実体がかめないことに惑い、プレゼンテーションの研究をしているのにプレゼンテーションが苦手であるというジレンマに悩みつつも、ここでようやく区切りをつけることができ、安堵している。

Alternative Office Book 01
“Session”

2016年9月10日 初版発行

- 編集責任者 本江正茂
- 編集・構成 [東北大学]
吉田 愛
秋永 凌
[岡村製作所]
池田晃一
花田 愛
- 表紙デザイン 折田千秋
- 発行者 東北大学大学院工学研究科都市・建築学専攻
本江正茂研究室
〒980-8579
宮城県仙台市青葉区荒巻字青葉 6-6-06

(株)岡村製作所 オフィス研究所
〒102-0094
東京都千代田区紀尾井町 4-1
ニューオータニガーデンコート 10F
- 印刷・製本 今野印刷株式会社

Copyright © 2016
by Motoe Laboratory, Tohoku University
and Okamura Corporation
All Rights Reserved

Printed in Japan

