

「デザイン思考」を学ぶためのワークショップの開発

若林 祐佳 (NE19-0107E) , 望月 俊男

キーワード： ワークショップ, デザイン思考, ヴェジャデ

1. はじめに

近年, ”学び” というものが見直されている。学びというとテストや授業などの勉強を想像してしまいがちだが, 私たちは日常生活の中でさまざまなことを学び, それを活かしている。そのような学びをするための方法としてワークショップが注目を集めている。筆者は, そのワークショップという学習方法が

- ・ただ教えられるのではなく, 自ら学ぶ
- ・他者と共同して学ぶ
- ・体験しながら学ぶ

といった環境で行われることから, 考えたものを具体化させ, 他人のニーズを知るためにグループワークを重要視しているデザイン思考を学ぶのに効果的であると考えた。

本研究では, 参加者がデザイン思考の第一歩を学び, 触れてもらうことを目的としたワークショップを開発し, それを実践, 評価した。

2. ワークショップとは

ワークショップとは, 講義など一方的な知識伝達のスタイルではなく, 参加者自らが参加・体験して共同で学び合う・創り出す, 新しい学びと創造のスタイル[1]だという。ただ知識を教えられるだけでなく, 皆で一緒に何かを作ったり, 話し合いをしながら一つの結論を出すような作業の中で自ら学んでいく。ワークショップでは, その場にいる全員が主役であり, 先生や講師といった人がいないことが特徴である。そのかわりにファシリテーターが参加する。ファシリテーターは参加者一人ひとりが自分自身で考え, 学び, 気づき, 創造することを促したり容易にする役割を担い, その場に参加している一人ひとりの主体性や当事者意識を育む[2]。参加型で行うワークショップの学習スタイルは近年注目を集めており, 学校などの教育現場だけでなく, 新人研修や新商品の開発などを行う際にワークショップを取り入れている企業も出てきている。

ワークショップには, アート, まちづくり, 教育といった様々な種類がある。その中でも特にものづくり系の

ワークショップで大切にされていることが「つくって, 語って, 振り返る」というプロセスである。まずは実際に自分の手でものをづくり, そのつくったものを見せたり, 体験したことを誰かと語るということを通して外に出す。そして, その外に出したものをもう一度見直すという流れがある。この時に重要なことは最後に振り返りをするということである。その振り返りをしてはじめて体験したことが経験となり, 学びにつながっていくのである。

3. デザイン思考とヴェジャデ

デザイン思考とは, 現実的な事業戦略にデザイナーの感性と手法を取り入れ, 人びとのニーズにあった顧客価値と市場機会を創出することである(ティム・ブラウン)。その方法やプロセスというのは決まったものであるため, デザイナーと呼ばれる職業の人以外でもこの思考法を使用してイノベーティブな実践を行うことができる。また, この思考法を使用することで新しい発想を生み出すことや問題解決といったこともしやすくなるため, 日常でも活用することができる。

デザイン思考をするために大切なことは当たり前であることを疑い, 普段見過ごしていることに着目することである[3]。それはつまり「ヴェジャデ」をみるということである。ヴェジャデとは, 前に何度も見たことのあるものをいま初めて見るような感覚のことで, 普通の人が見損なってしまう, 重要な意味があることにも気づかないようなことを「見る」ということである(トム・ケリー[4] p.26)。このような視点を持つことがデザイン思考をするために重要なこととなる。

4. 実践したワークショップについて

4.1. 概要

楽しみながら, ヴェジャデを感じてもらうことと見慣れているものを違った視点から見たり, 他人と一緒に考えることで新しい気づきを得ることを目的に, 12月9日と16日にワークショップを行った。それぞれ同一のワークショップを1回ずつ実施した。内容としては, ト

ランプを使った新しい遊びを考えてもらうというものがある。ある程度決まった遊び方があるトランプを利用して、今ある遊び方（ゲーム）をアレンジしたり、別のゲームの要素を取り入れて考えることで、今までとは少し異なる視点を手に入れ、新しい発想も生み出しやすくなるということを知ってもらいたいと考えた。普段からよく目にしていないトランプを使って今までにないゲームを考えることで、改めてトランプにはどのような特徴があるのかを見つめ直し、その特徴から発想を転換して、新しい遊び方を見つけることであればヴェジヤデを見られる可能性があると考えた。参加者は専修大学ネットワーク情報学部 1～4 年生であり、2010 年 12 月 9 日と 16 日の 2 日間で男性 10 人、女性 9 人の計 19 人が参加した。1 チーム 3、4 人で 3 チームに分かれ、2 時間程のワークショップを行った。

4.2. 結果

参加者の多くがトランプの特徴を見つめ直し、従来のゲームをあげたり、どのようなゲームと組み合わせれば面白いゲームが作れるのかということを考えていた。

その中から、トランプとオセロを組み合わせる新しいゲームを考えたいグループのアイデアが出てくる場面を見てみることにする。このアイデアを出す前には 1 人が数字、マーク、色を好きな順番で 1 枚のカードを指定し、他の 3 人がそのカードを取るという、トランプを使ったかのような遊び方を試していた。

男子 1: 赤と黒があるのでこれでなんかトランプの数字も含めてオセロ的ななんかができたら面白くないですか？

男子 2: オセロ的なもの…。

男子 1: 例えば、赤と黒、黒と赤にしてこれを裏返したかったら合計でこれより上じゃなきゃいけないみたいな。例えばこれだと 8 なんで、これは取れるみたいな。

男子 3: 取ってどうすんの？

男子 1: そうなんだよ。まあ、とりあえず裏にして…。黒と赤もってて何取ろうかで、これを例えばとったらこれは今度赤は取れないんですよ。でも、早めに大きいのを使っちゃうと今度自分も取れなくなっちゃうみたいな。この取った後の裏返しはあれなんですけど…。そしたらなんか戦略的要素も生まれるかなみたいな。

男子 1 はトランプにある要素の一つである色に注目している。男子 1 が色の話やオセロと合わせることを言い出す前には、「赤…ダイヤ…3！」というようにカードを指定していたことから、色というものに注目をしたのかもしれない。トランプの色に注目し、それを利用してオセロのルールを組み合わせれば面白いゲームができ

るのではないかと考えていたことが、このワークショップの中でヴェジヤデを感じる経験をしていたといえる。

4.3. 考察

4.2 であげた結果以外にもトランプの数字という要素に注目し、脳トレのようなゲームができないかと考えるグループや、既存のゲームをアレンジしてさらに面白いものにしようとするグループなどがあつた。また、他人と関わりながらゲームを考えることでそのアイデアや発言に刺激され、自分もアイデアを出しやすくなるようすをみることができた。また、当たり前だと思っていたことを改めて見つめ直し、少し視点をずらすだけで新しい発想に繋がる様子が見られた。

5. まとめ

本研究では、デザイン思考に着目して、その第一歩であるヴェジヤデに触れることができるワークショップを開発し、実践的に評価した。その結果、グループの中で活発にアイデアや意見が出ており、ワークショップの場がデザイン思考を学ぶことに適していることがわかった。

ワークショップでは体験をしながら学ぶことができるため、本を読むだけではできない実際に活用する時に近い形での学びが可能である。しかし、一度だけワークショップに参加してもデザイン思考を学び、身につけることは難しい。ワークショップで学んだ後にも日常生活の中で活かすことが重要だが、それも一度学んだだけでは難しく、ワークショップに参加した後も継続できるよう何かが必要であると考えられる。

デザイン思考は学習すれば誰でも活用できるものであり、いつも見ているものを違った視点から見ることをして日常生活の中でもヴェジヤデに触れることがその第一となる。そうすることで今までには気づけなかったことを発見することや新しい発想をすること、問題を解決することもしやすくなるといったことにつながるだろう。これから様々なところでデザイン思考を活用する人が増えることを期待する。

参考文献

- [1] 中野民夫 2001 ワークショップ—新しい学びと創造の場 岩波書店
- [2] 中野民夫 2003 ファシリテーション革命 岩波書店
- [3] 棚橋弘季 2009 ひらめきを計画的に生み出す—デザイン思考の仕事術 日本実業出版社
- [4] トム・ケリー&ジョナサン・リットマン 2006 鈴木主税訳 イノベーションの達人！ 早川書房