
ワークショップにおける学習

日本認知科学会
教育環境のデザイン分科会
活動記録 No.1

2012年12月15日
仙台国際センター

日本認知科学会第 29 回大会ワークショップ：

ワークショップにおける学習

開催日：2012 年 12 月 15 日（土）15 時～16 時 25 分

場所：宮城・仙台国際センター

企画：青山征彦（駿河台大学）・岡部大介（東京都市大学）

話題提供：

細野あゆみ・上田信行（同志社女子大学）

岡部大介・松浦李恵（東京都市大学）

舘野泰一（東京大学）

指定討論：

佐伯胖（青山学院大学）

有元典文（横浜国立大学）

■企画趣旨

青山征彦（駿河台大学）

青山：

「ワークショップにおける学習」を始めたいと思います。最終日、遅めの時間になるんですが、お集まりいただきありがとうございます。僕のほうから、何しろ時間が少ないので、簡単に企画趣旨を言って、すぐ発表のほうに移りたいと思います。

まずは佐伯先生（認知科学）フェローおめでとうございます。これ（顔写真を指して）この間の学会誌『認知科学』に載ったのをスキャンさせていただきました。「タテとヨコ」からもう20年近く経っているんですけど、最初に佐伯先生の話から振り返っていきたいと思います。

佐伯先生が「タテとヨコの学習論」（右図 佐伯（1995）より引用）っていうのをおっしゃった時に、我々はなにかこう熟達の向き、この場合「ヨコ」が熟達の向きなんですけ

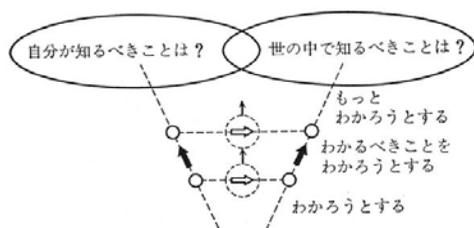


図2 「わかろうとする」のタテとヨコ

れども、なにかが上手になるとか、できるようになるとかという向きが、「タテ」に展開していく、自分が知るべきこととか世の中の知るべきことを知っていくことによって、違うところでまた熟達が起きるとか、「タテ」があって「ヨコ」があるっていうんですかね、そういうことをおっしゃっていて。普通それまでの心理学は、こっち（横）向きばかり、

熟達ばかりやってきましたから、学ぶことの価値とか、学んでいくことの目的みたいなものを含めて考えるこの議論っていうのは非常に先鋭的だったと思うんですが、この30年ぐらいの大きな変化として、学習は基本的に個人のなかでなにか起きる、なにかを覚えるってことから、関係が変わっていった、ということに変わっていったんじゃないか。自分の中で何かを作っていく、熟達していくのを構築と呼ぶならば、それを脱構築していくような方向に議論は移ってきたんじゃないか。

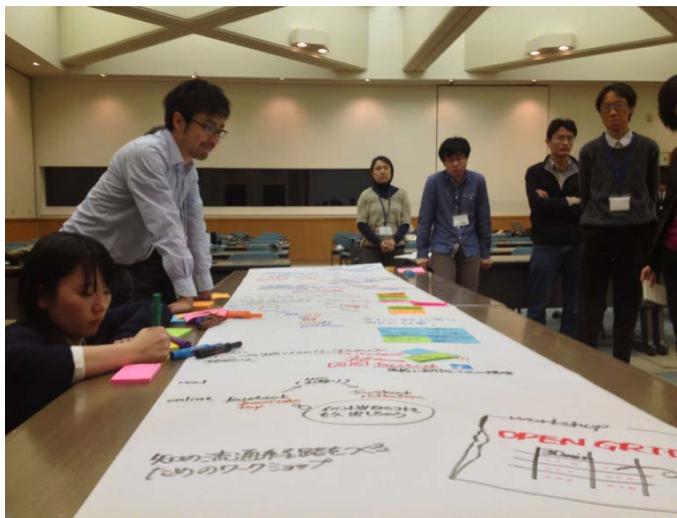
それを時間軸で並べてみると91年のLPP(正統的周辺参加)、それから佐伯先生の『「わかる」ということの意味 新版』が95年に出ています。エンゲストロムが奇しくも同じ年に「バウンダリー・クロッシング」とか「水平的学習」といい出しました。これは関係者の間でいつも悩ましくて問題になってるんですけど、佐伯先生とエンゲストロムでは90°角度が違うんです。エンゲストロムは何かができることを「タテ」、出会いは「ヨコ」なんですけど、この水平の出会いに注目しないといけない、新しい学びはここにあると考えました。実践のコミュニティの間を、つまり自分のコミュニティから次のコミュニティに移動していくことが、水平的学習のきっかけになるんだっていう議論をしています。

こういう形で、個体の中の学習から、関係の学習へと話は変わって来たんだ、というふうに僕は捉えていて、その流れでエンゲストロムは、例えば飛行機のパイロットとか副操縦士、アテンダント、クルーとかって毎回組み合わせが変わる、こういうその場でたまさかの協働をする人たちのことを「ネットワークング」って言って一時、問題にしたんですよ。エンゲストロムはちょっと飽きっぽいので、続いてないんですけど。最近しつこく言っているのは「野火(Wildfire)」、例えばバードウォツ

チの趣味の人とか、今だとオタクの大きなお友達が全国各地で勝手に活動してるわけですけど、こういう中心をもたないネットワークがあるんじゃないか。こんな形で言っているのは、さっきの関係論的な方向の進展だと考えています。

で、今日はワークショップの学びって話なんですけど、ワークショップっていうのはおそらくそうした関係的なところに非常に注目をして、学びを考えていく方向になるんだ、というようなことが言えるんじゃないのかなと思っています。より柔軟かつ即興的な協働の方法、あるいは効果的な脱構築の方法なのではないかというふうに思っています。ワークショップバブルと言われて久しいですが、ワークショップバブルと言われるくらい流行っているのは、社会全体のそここで関係の編み直しということを要求されている、その必要性からきているのではないか。つまり言いたいこととしては、学習研究としても関係の編み直しっていう話に来たし、世の中の的にもそれが必要になってきたから、その結論としてワークショップということに今注目がいつてるんだらうという話です。

今日はそういう視点から「ワークショップって改めて何なんだろう」ということを考えてみたいと思っています。何を僕たちはそこで学び、どのような学びが可能になるのか。前のほうで、岡部くんが（発表のメモを）書き取っていますけれど、こういうのをあとで使っていきながら、この時間自体がワークショップですけれども、ワークショップの時間に、ワークショップについて、ワークショップ的に検討してみたいというのが今日の狙いです。濃いめの 85 分になるようにやっていきたいと思います。では早速ですけれども、細野さんの発表にバトンを渡します。



スクライビング（写真上）と会場（写真下）の様子

■話題提供 1 学びに恋してしまった、私！

細野あゆみ・上田信行（同志社女子大学）

上田：

みなさんこんにちは。私，同志社女子大学の上田と申しまして，細野さんのゼミを担当しております。細野さんは学会が初めてでだいぶ緊張しているのですけれど，今日は，彼女から実際にこの2年間のゼミでどのような学びを経験したのかを聴いていただいて，ディスカッションのための材料にしていただければと思っています。

私からまず少しだけ最初にお話したいと思いますが，この写真をご覧ください。これは1990年に奈良県吉野につくったネオミュージアムという実験的な「学びのミュージアムです」。

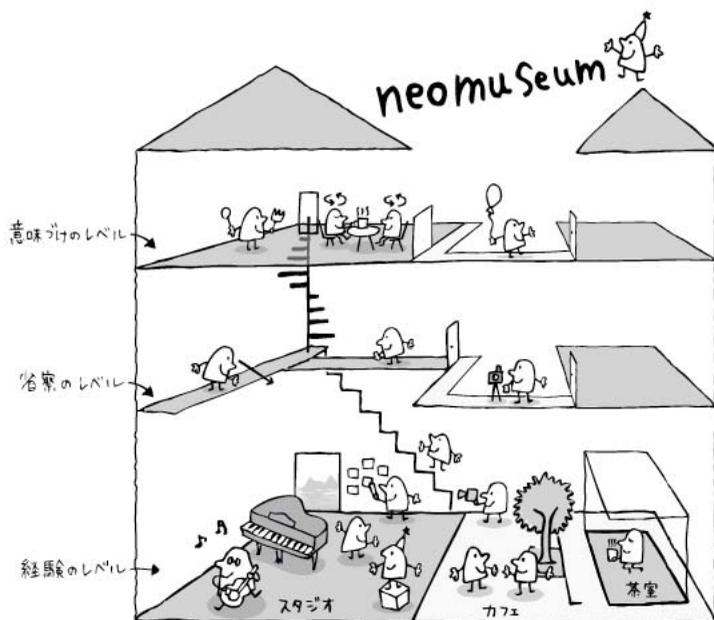


私は教育学の分野ではあまり扱われなかった空間と学びの関係に興味があって、「学びを挑発する空間をつくりたい！」と長年思っていて実現したのがこの奈良県吉野にある「ネオミュージアム」なのです。空間はパワフルな学びのメディアであるということを実践的活動を通して実験したかったのです。この写真はネオミュージアムにある「キューブ」と呼んでいる7m×7m×7mの立方体空間です。



ここには、佐伯先生にも来ていただいたのですが、この空間は三層構造になっています。一階は「経験のフロアー」、ここでアクティビティを展開します。ワークショップの場合、アクティビティに注目しますが、実はもっと大事なことは、活動を振り返り省察を行うということだと思っています。そのためにこのギャラリーになっている2階を「リフレクションフロアー」として設計しました。進行中のアクティビティを2階からメタ視点で見ることができます。この写真には写っていませんが、このギャラリーから3階に行く螺旋階段があって、階段を登るとそこに

は、意味づけのフロアーがあります。このように、1階は活動のフロアー、2階は活動をメタに見るリフレクションのフロアー、3階は、リフレクションを通じた経験を意味づける、意味づけのフロアーになっているのです。



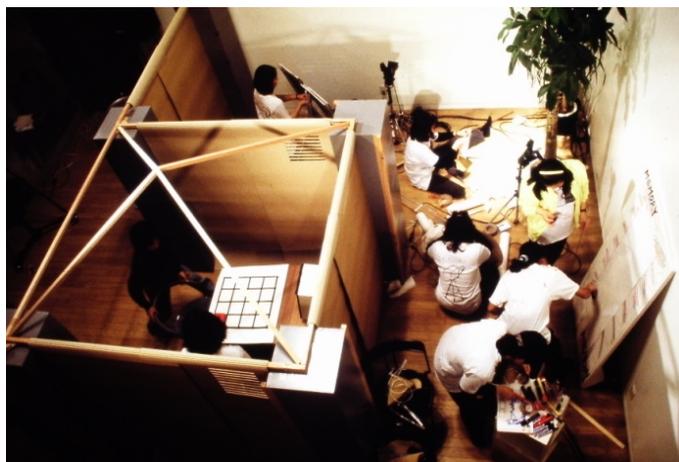
[上田信行・中原淳（2013）『プレイフル・ラーニング－ワークショップの源流と学びの未来』三省堂より]

学校の教室は水平的には動けるのですが、縦には動けませんね。2階3階がある教室はないですね。それを絶対作りたと思ったのです。学びは、自分の体験を振り返って、その体験に自分なりに意味づけをして

経験(reflective experience)に醸成させることが大切ですね。認知的に俯瞰しなさいと言ってもなかなか意識するのは難しいですけど、身体的に上にあがって立ち位置（視点）を物理的に変えると、精神がメタ認知的モードになると思っています。例えばディスカッションをしていて、今の議論を振り返ろうとって、メタフロアーに上がる。今日はちょっとヘビメタで行ってみようか（笑い）といいながら今までの議論の流れを俯瞰する。実は、大学でもゼミや授業でこのことを実践しています。私は同志社女子大学現代子ども学科というところで教えているのですが、ワークショップができる演習室を設計しました。そのコアコンセプトがメタ認知でした。この教室もちゃんと中2階があって、ディスカッションが煮詰まってくると、このメタフロアーについて考えます。学びと身体的動きを連動させる。座って覚える授業から、立って表現し合う授業へのシフトを意識的にしようと思ったのです。



ここでネオミュージアムが完成して始めて行った実験的ワークショップのビデオをお見せしたいと思います。この実験の報告は、認知科学会の教育環境デザイン部会ができた年に発表させていただき、みなさんと一緒に議論しました。私にとっては認知科学会デビューでした。このワークショップは学生が実際にコンピュータの重要な機能を担ってコンピュータになりきる「**人力コンピュータ実験:Human Powered Computing Experiment**」というものです。現在、アメリカのRISD（ロードアイランド美術大学）の学長、ジョン前田さんの発案で、1993年、彼と一緒に20年前に行ったワークショップです。ネオミュージアムの空間の中にヒューマンスケールのコンピュータを木と紙でしつらえて、学生がコンピュータの機能になります。



私はフロッピーマネージャー、私はメモリーマネージャー、私はCPUというように。この写真の学生はフロッピーマネージャーです。



自分でボール紙を切ってフロッピーディスクをつくり、フロッピーマネージャーになりきる。この頃サッカーで流行っていたフェイスペイントまでしてなんとかフロッピーになりきろうとしていました。

このワークショップは30時間ぐらい続きました。

(ビデオ上映)

これはその時につくったデモンストレーションのビデオです。まずフロッピーマネージャーがデータをローディングします。ボードにデータを書き出しバスマネージャーに手渡します。バスマネージャーがメモリのところに持って行ってメモリーマネージャーが書き込む。メモリーからCPUへとデータが手渡され処理されていきます。みんな電卓を持って走り回って、もうあんまり寝てなくて、ここに籠りっきりで30時間、こういう状況の中でディスクッションを始めるのです。実際にコンピュータのファンクションを身体で経験していますので、学生たちは、

こうすれば行ったり来たりしないでもっと効率的に処理できるのにか、CPU が二つあるとどうなるのだろうかとか、今まで一度もコンピュータについて勉強したことのない学生が、実感を持って話し始めるのです。

自動車だったらボンネットを開けるとエンジンが動いていて音も鳴っています。だけどコンピュータを開けても情報の動きは何も見えませんが、もちろん音も聞こえないわけです。だからコンピュータを理解する場合、自分が一度コンピュータの機能のひとつになって動いてみることで身体でそのメカニズムを体験することができます。

これは、教育方法の実験としてやったわけではなくて、人間がコンピュータになって動いたらおもしろいかもしれない、ヒューマンパワーでほんとうにコンピュータが動くのかどうかを試してみたかったからです。「やってみたいから本気でやってみる」「おもしろそうだからやってみよう」という興味に突き動かされた実践だったのです。このことを教育デザイン部会で発表したら、これがもし教育実践だとしたら、教育とは何かを根源的に考えなおさないといけないよねという意見もいただいたことを今もよく覚えています。実践のゴールはコンピュータの仕組みを理解することではなく、「なってみることでどんな理解が生まれるのか?」「ほんとうに出来るのだろうか」という試みでした。教育的かどうかはあまり考えていなくて、おもしろそうだからやってみたのです。こんなワークショップをそれ以来ずっと続けてやっています。

大学のゼミでも基本的に同じ気持ちでやっています。細野さんが今日発表してくれるのは、この2年間ゼミで何をどう体験したのかという生の声ですので、楽しんで聴いていただければ幸いです。じゃあ細野さん

を紹介しましょう。どうぞ。

細野：

はじめまして。同志社女子大学の上田先生のゼミで、4年になります、細野あゆみと申します。よろしく申し上げます。

えっと、ここに数字で160と書いているんですけど、これは私が3年生で上田ゼミに入ってからこの2年間で行ったプロジェクトの数です。私は2年間で160個のプロジェクトを行ってきました。単純計算すると1週間に1つはプロジェクトをやっている計算になります。やっぱりプロジェクトをするにあたってすごい準備が大変だったり、モチベーションを持ち続けなきゃいけない中で、なぜ160個もやってこれたか。それをもう一度私はこの場で振り返ってみると、私はこのプロジェクトをすることに「楽しい」という思いがあって、その中に「学ぶ」ということがあったと思います。「学ぶ」ということに恋をしているなって、私は今思っています。そこで皆さんにも質問なんですけども、いま何か恋をしていることが、みなさんにはありますか？

上田：

聞いてください。

細野：

佐伯先生、恋をしていることはあるでしょうか。

佐伯：

秘密だねー，それは。
(会場笑い)

細野：

秘密と言われました。じゃあもう一人，どうでしょうか。

参加者：

ずっと恋をしています。

細野：

えっと，具体的に聞いてもいいですか？

参加者：

はい，おいしいものが食べたい。

細野：

そこから何か学ぶこととかがってありますか？

参加者：

人間って何を食べたら幸せになるんだろうみたいなこととか，どういう場面で同じものでも違うように感じるかとか，そういう心理学っぽいこととか。

細野：

ありがとうございます。えっと今の話でもあるように、「恋をする」っていう、自分が好き、ワクワクする、なにか「もっと知りたいな」って思うことから、なにか学びってというのは生まれるんじゃないかっていうことが、いま2年間ですごく心に残っていることです。

私がやってきた160個のプロジェクト、その中で代表の3つを今日はちょっと紹介したいなと思います。1つ目は、“サマースクール”というものです。これは去年から始まったんですけども、日本の高校生80名に対して、アメリカの教育理念である「リベラル・アーツ」を伝えようという、7泊8日の大きな合宿です。これには実際にアメリカのハーバード大学から20名の学生をつれて来て、日本の大学生20名、計40名の大学生が合宿のプログラムにより、80名の高校生に対してリベラル・アーツを伝えるっていうのをしました。これはムービーがあるので少し見てもらえたらなと思います。

(動画再生)

細野：

まずこのプロジェクトは、すべてを学生が運営するというところにこだわってやっています。ハーバード大学では、4年間、寮で一緒に過ごす「ハウス」という存在があります。私が関わったこのプロジェクトでは12個のハウスを作って、7泊8日、一人ないし二人のハーバード生、一人ないし二人の日本人の大学生に対して8人ぐらいの高校生がついて、過ごすっていうものでした。ここで私たち上田ゼミは運営ではなかったんですけども、一番始めのアイスブレイクのワークショップを担当させ

ていただきました。(映像を流しながら)これはレゴの高積みとって、3分間のなかで、ハウスの8人全員で協力して、どこのハウスが一番高く積めるかという、ちょっと競いあいを含めたゲームのようなものです。これはキューブで自分の好きなものを絵や文字で書いて、それを人に、そのキューブを使って自己紹介をするというものでした。

このプロジェクトは、大学3年生に入って2ヶ月ぐらい経った時のプロジェクトでした。ここで上田先生がいない中で、アイスブレイクっていうものをお願いしますって言われた時に、本当に私はまだ2ヶ月しか経ってなかったので、「何をしよう」っていうふうになすごく不安になりました。そこで思ったことが、まず上田先生がやっているワークショップの真似をしてみようということから始まりました。まず上田先生がやっているワークショップを、すべて真似をしてみる。そこで話している言葉、理念だったりも、すべて上田先生の真似をして話してみる。そこで学んだことは、まず真似をすることで理解するっていうことを私は学びました。まず上田先生の言っていることの真似をして自分で言うことで、「あ、こういうことを言っているんだな」っていうことを自分自身で理解することができました。

次に、2つ目のプロジェクトです。これは「unconference」というプロジェクトで、上田先生と東京大学の中原先生のお二方主催のプロジェクトでした。普通ワークショップを行う時は、タイムスケジュールなど、細かい所までをすべて組んで、そこに参加者を呼ぶっていうものが多いと思うんです。しかし、このunconferenceは、そういうことじゃなくて、参加者を集めた時に、自分たちの「こういうことを学びたい」っていう思いを実現するためにはどういう場、どういうことをしたらいいの

かというのを、集まった人全員でデザインする。それを、1泊2日の2日間のワークショップで行ったというものです。

(動画再生)

細野：

私たちゼミ生は12名いるんですけど、何も予定を決めていない中で、何を準備したらいいのかというところから、まずは議論が始まりました。議論をしている中で、何が起こってもいいように、ありとあらゆるものを用意しなきゃいけないということを考え、例えば、全員で一日を過ごすなら全員のお昼ご飯などの食べるものがある。じゃあ何か食べ物を用意しなきゃいけないとか、あと飲み物も用意しなきゃいけない。何か書きたいって人がいるかもしれないから、書くもの、紙だったりペンだったり。ワクワクしてもらえる、例えばレゴを持ってきたりなど、いろんなフードやツール、空間のデザインを行うものなど、「こういうことをしてみよう」というようなアクティブになる、ありとあらゆるものをみんなで考えながら大きな枠組みのものを集めて用意をしていきました。ここではロジ（スティックス）の部分は先生方に助けてもらいながら、私たちはこのツールを集めることに重きを置いて活動していたんですけども、このプロジェクトを通してすごく学んだことは、先生たちと一緒に運営をさせてもらったってところで、「あ、ロジをするためにはこういう仕事があるんだな、こういうことをしているんだな」っていうことをまず実際にやっているものを近くで見ながら、学ぶことができたということが、このプロジェクトでの私たちの大きな学び

でした。ここは教室なんですけど、いまカメラで撮っている部分が先ほど先生が言った大学にある、教室にあるメタフロアからこうやってビデオなども録りながら、みんなで作業を行いました。

そして、これはここで私の、すごく学んだ一言なんですけども、「自分ができるものをやる」ってことです。これは、与えられるもの、「こういうものをやってね」っていうことだけをするんじゃないくて、「自分には何ができるんだろう」、このグループでやる時に自分の強みは何なんでしょうっていうことを考えながら、そこに参加していく。ゼミ生は例えば全部で12名いるので、12個の得意なものっていうのがまず集まります。そしてそこでみんなが自分の得意なものを出しながらその場を作っていくっていうことが、私がとても学んだことでした。

で3つ目なんですけど、これは「TEDx Tokyo」って言って、アメリカでやったTEDが東京に来たものです。ここで私達がやらせていただいたのは、パブリックビューイングの場のデザインです。本会場はヒカリエでやっていたんですけど、少し人数があふれたので、2カ所パブリックビューイングを作ったんですけど、その1つの二子玉川にあるパブリックビューイングの場のデザインを私たちはさせていただくことができました。

(動画再生)

細野：

これもその時のムービーです。ここではロジの部分から、ワークショップの1日のデザインまですべて自分たちで行う機会になりました。こ

ここで私たちが一番に考えていたこと、それは「本会場よりも楽しかった」と言ってもらえるような場をどうしたらできるだろうかっていうことを課題にしながら行っていました。これは一番始めに、まず体を動かして、頭を今から動かすので体を動かしてやってみようというところから始まりました。本会場では、そこに椅子があってステージっていうデザインになっているんですけども、パブリックビューイングなので、時間のデザインだったり、空間のデザインも自分たちが考えるようにできました。なので、こういうふうに、ワークショップを途中で入れたりすることもできました。全体的な空間については、みんなで東京のこのライブ（映像）を会話をしながら見るというようなデザインをしました。この時のテーマなんですけども、このとき私たちは、その少し前にあった佐伯先生の講演を見にいらして、「共同注視」という言葉をすごく私たちは、素敵だなとみんなで思ったんです。一人だけでみるのではなくて、誰かと一緒に見る、誰かの視点を追って見るだったり、他者の視点を何かワークショップで活かせないか、という思いから、パブリックビューイングでは、見たものを相手と「どう思った？」という風に相手の意見を聞いたりとか、「自分はこういうふうに見た」というような会話の中でインタラクションができるような仕掛けをここで埋め込みながら挑戦してみたという場にもなりました。

ここですごく私たちが学んだことなんですけど、自分たちで作り上げなきゃいけないっていう時に、まず、とにかくやってみるっていうことの大事さをここでは感じました。あれが必要、これが必要っていうふうにはまず頭で紙に書いたりしてやっても全然進まなくて、まずやってみる、そこで何か不具合があったらそこでやり直す、そしてまたやる。

またやり直すっていうふうに、やりながらどんどん考えていく、っていうことの大切さっていうのをここで学びました。

今の3つの流れなんですけども、1つ目はまず先生の真似をすることから始まり、2つ目は unconference で先生たちと一緒にやりながら「あ、こういうものも必要なんだ」というふうにロジの部分っていうのを学びながらやり、3つ目はまずすべて自分たちでやる、っていうことをやってきた中で2つ、私を感じるがありました。それは、ここにも書いてるんですけども、真剣に楽しむっていうことの難しさと、素敵さ、大切さですね、がすごく私の中で今は大きな学びとなっています。これは、まず自分で「楽しもう」という思いがあり、それをもってプロジェクトをやり切る、そこから、それがあから最高に楽しいっていう達成感があり、そこから楽しさが生まれて、その過程にある大変だったことっていうものも楽しさに変わるんだな、っていうこと。それが今の私の一番の学びであります。

2つ目には、「学ぶ」ということを学んだということです。このゼミに入るまでは学ぶと言うことは、すごく学習に近いようなイメージを持っていました。知識をインプットすることが学ぶことだとすごく感じていました。しかし、そうではなくて、今ある自分自身の力だけではなく、自分の近くにいる人、自分がいる環境の場、自分の使うことのできる道具、それすべてが自分自身、自分の可能性であり、その中で何をどう組み合わせるのかなどを考え、力にしていくことが学びではないかということはこのゼミで気付くことができました。なので、学ばなければいけない、自分が身につけなければいけないものは知識だけではなくて、誰と一緒にやるかっていう他者、どういう道具をもって自分のやりたいこ

とを実現するか、どういう場所でやるかっていう空間、このすべての要素が自分自身の可能性である、なのでこのすべての要素っていうものを自分自身でデザインしたり、こう自分自身で集めてきたりするっていうことがすごく大事なことなんだっていうことを、この2年間を通して学ぶことができました。

上田：

それよろしいですか？じゃあ、次の方の発表を聞いて、また考えましょうか。どうもありがとうございました。じゃあ岡部さんお願いします。

■ 話題提供 2 ステージ構築としてのワークショップ

岡部大介・松浦李恵（東京都市大学）

岡部：

では引き続きですね、私のほうから「ステージ構築としてのワークショップ」の話させていただきます。2000年代後半から最近にかけて、学習論のなかでステージ構築とかパフォーマンスっていうことと学習の話をつなげる議論がちょっと熱くなってきています。発達心理学会とか質的心理学会でも今年お呼びした方で、（ロイス・）ホルツマンの論を踏まえてちょっと今の細野さんと上田先生の話も振り返っていきたいと思います。

ホルツマンは、「人々は元々パーフォーマーだった」というような印象的な表現をしています。ホルツマンはヴィゴツキー派の学者で、ヴィゴツキーでもよく知られている「発達の最近接領域（ZPD:Zone of Proximal Development）」の、その中の「ゾーン」というものを、「パフォーマンスのためのステージ」というふうに言っています。スキヤフォールディングみたいな概念も、社会的な梯子掛けではない。ZPDっていうのはそのゾーンの伸びしろ部分みたいなことではなくて、その空間とか舞台とか、そのパフォーマンスをするための舞台であったりパフォーマンスそのものだっていうふうな言い換えをしています。

ホルツマンはこういう考え方に則って、自分自身でいろんな実践をやっています。ニューマンっていう人と一緒にやってるんですけど、ニューヨークのちょっと貧困層の子どもたちなんかには、ダンスを教えて、そ

の子たちをちゃんと舞台にあげるんですね。箱もちゃんと準備して、800人とか1500人の観客にちゃんとチケットを販売し、それを買って入ってくる人たちのためのパフォーマンスができるように、そして今までの自分が考えてきた生き方とは違う生き方を見せたり、もしくは体験させたり、っていうようなことをやっています。音響とか照明なんか子どもたちにちゃんとプロが手ほどきして、教えて、みんなでそういう場を、ステージを作っていくっていうことをやっています。

上田先生と中原先生が今年っていうか、まだ多分本屋には並んでないと思うんですけど、「プレイフルラーニング」って本を出されまして、そこでもステージの話が取り上げられています。ステージを考えていく時に、学習者がどっかの舞台を見て、「あー感動した」とかそういう見るためだけのものではなくて、日常と深くこう切り離されたような、非日常のステージの場を提供しなきゃならない、っていうような、そこと学習論というのはかなり結びつきがあるんじゃないか、というようなことを言っています。

ワークショップっていうのも同様に、非日常的な空間の一つなわけなんですけど、ただ何の気なしに漫然と参加するワークショップとか、もしくは、例えば上田先生のワークショップっていうのはかなり祝祭的なムードで行われるわけなんです。そういったワークショップに自分がちょっと元気がなくなってきた時に上田先生のワークショップに参加して、っていうようなこともおきて、その都度カタルシスは得られるんだけど、それだけではちょっとね、っていうようなことが言われています。自分たちで舞台を作り上げ、そこで学ぶっていうことのほうが、はるかに重要なんじゃないか。ただ誰かが企画したワークショップに参加

するだけじゃない、っていうような方向にワークショップ論っていうか演劇論を拡張していつてる風潮が今、あると思います。

でいくつかホルツマンの印象的なフレーズを挙げていきたいと思います。概念的な部分です。ホルツマンは「tool-and-result methodology」とか、もしくは「method to be practiced」っていうようなことを言ってます。メソッドと実践っていうものは切り離せなくて、方法っていうものは何か適用するものじゃなくて実践そのものだ。実践のなかで方法もそのつどそのつど作り替えられていくっていうような話を強調しています。後はちょっと「頭一つ飛び抜ける」というような表現をするんですけども、ヴィゴツキーは「背伸びする」というような表現をしてるんですが、ホルツマンも学習のプロセスと学習のそのアウトプットっていうものは、プロセスの中にこそ、ステージ構築の中にこそ学びがあるというような表現をするんですね。もしくはステージ構築こそが学びだ、そこはもう同時で、切り離せないっていうふうに言っています。ヴィゴツキーが「頭1個飛び抜ける」、その「背伸び」の感覚は、ホルツマンに言わせれば「パフォーマンス」というような言葉で変換されます。

で、1個ちょっと事例として紹介したいんですけど、私もワークショップ的なことを自分で企画したりだとか、もしくは一緒にやるような方々に巻き込まれながらいくつか実践を展開しています。私は、一般社団法人として、大学外で1個組織に入ってるんですけども、そこではよくこう社会人の学び、大人の学びっていうものをアカデミックに考えていけるようなイベントもしくはワークショップを組織しています。1個事例として出したいのが6月4日に行った新人を通した組織開発、イノ

バージョン創発というようなワークショップをやりました。この時に、いまうちの研究室の学生の松浦さんに、さっき細野さんの話のなかでも出てきた、ロジスティック、ロジの部分、を担当していただいたんです。ただし、ロジスティックの責任者は実は別にいて、がちり水際を支える人がいて、その中で一部をやってもらいました。具体的にはこんなことです。お願いします。

松浦：

はい、カフェスペースっていう、あの夜にこのワークショップはあったので、ご飯と軽食を用意する必要がありました。そこで150人分のお菓子だったり食べ物を発注したりだとか飲み物を用意したり、またはその飲み物や食べ物を置くレイアウトを考えたりなどっていうスペースを、ロジとして担当させていただきました。

岡部：

こういうことが、ロジの一部なわけですね。一部を担当してもらって、でそれに創造力を発揮してうまくいったような気がするんですね。だけでもそれって多分うまくいったような気になってるだけで、全然こう、なんというか全体が見えてない感じはあったんです。次ですね。

で、次に9月21日にまた同じこの組織で、「ラーニングイベント」というワークショップを開催したんですけども、その時には「じゃあ今度一人で全部やってみて」という状態、前はロジの部分でカフェスペースっていうごく一部の部分をやってもらったんですけど、その後「じゃあ今度一人でやってみて」というふうに軽い気持ちで、みんな

が松浦さんに仕事を振ったわけです。そうすると、まあ死ぬほど仕事があるわけですね。これが非常に大変なわけですね。えっと、どんな感じだったんですか。

松浦：

そうですね、まず何をやればいいのかわからなかったのが一つあったので、まず、まあその6月のイベントでロジをやっていた人にまず話を聞きにいった、「まず何をやればいいんですか」って聞いたらまあこんな風に「こうやってやるんだよ」って言われて、ちょっとびっくりしました。

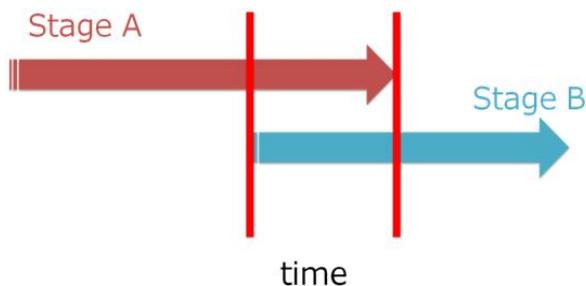
岡部：

はい、でここで初めて何ていうか、「あ、自分が6月にやったことって、出来た気になってただけだ」と気づいた。すごい創造性を発揮して場をこう仕切れて、大人の社会人の参加者にも「すごいねー、学生さん気を回してすごいねー」みたいな感じで言われてたんだけど、それは本当にごく一部で、なんか下手したら勘違いしてたんじゃないかっていうぐらいの感覚を得たわけです。

実際にこの2回目の企画のときはこのぐらいの規模でやって、実際に飲食物だとかの準備したりだとか、あとはその対話の時間、ワークショップなので対話の時間とかですね、振り返りの時間とかあるんですけども、そういうところを取り仕切った。(写真を見ながら)これなんか象徴的ですけど、大人の社団法人の理事たちがこうやって、会の途中でコメントをしてきたりだとか、そういうような空間づくりになってた

わけです。

で、実は振り返ってカレンダーをちょっと見直してみたら、6月4日にさっき紹介した「ラーニングイベント」があつて、9月21日ももう1個「ラーニングイベント」があつたんですけど、この間にも、松浦さんが関わっていたワークショップっていうのはこう、ずーっと続いてたんですね。先ほど細野さんと上田先生の発表の中でも、もうステージっていうのは1回こっきりじゃダメだ、1回やってそこで満足して、はい次じゃあ来年とか、「来年また楽しみましょう」じゃ、全然そこで学びとか発達とかって話には多分つながらなくて、むしろ弊害のほうが多い。その記憶にずっとしがみついたりだとか、「あの時は良かったね、楽しかったね」みたいな。ではなくて、（下図を見ながら）もうステージAやってる間にステージBの打ち合わせが始まってるというか、これがもう重なってないといけないってことですよね。



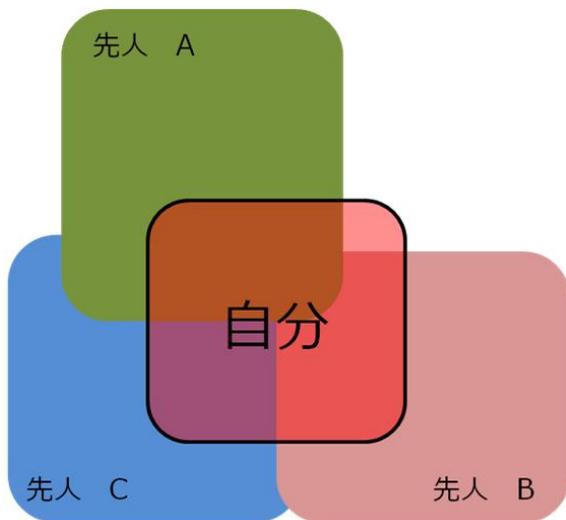
松浦：

はい、そうですね。重なり部分がないと、なんかだらけてしまうっていうか、こうその前のステージAの「やった感」で過ごしてしまう、あんまり伸びがなくなってしまうような気がします。

岡部：

これは裏方目線ではあるんですけど、ワークショップの仕切りのほうの、ワークショップの場を構築するっていう人たちの学習とか発達っていうものを考えていく時に、まずこの時間のオーバーラップというのが、必然的に起きてるんじゃないかなというような感覚があります。

次いきましょうか。ちょっとこれは、何ですか。あ、スキルのオーバーラップですね。



skill

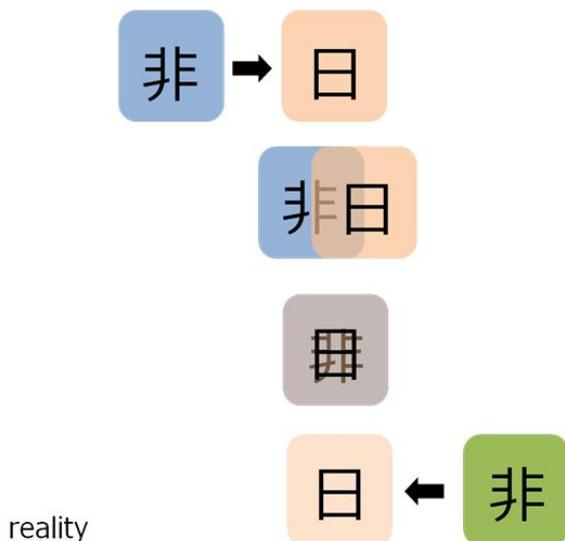
松浦：

自分のワークショップにおけるスキルっていうのは、そのワークショップのフォローだったり、「ラーニングイベント」をサポートしてくだ

さった人だったり、プロの人の知識、スキルで私のスキルは成り立っているってことなんですけど、それが一人ではなくていろんな先人の人のスキルで自分は成り立っていて、そうしてワークショップをこなしているなっていうのがあります。この右上はちょっと隙間が空いてるんですけど、そこだけはなんかこう自分らしさというか、自分が今までやってきた経験の中で活かしているスキルなんではないかなという図になっています。

岡部：

割とこの、右上の渋くちょびっと出てるあたりがポイントで、自分の、何ていうんですかね、自分っていうエージェンシーとか、あるいは自分っていうアイデンティティって、こういう、どういう先人というか、先輩というか、ちょっと上の人たちに囲まれて、さっきの細野さんの話でいえば、どういう道具に囲まれて、どういう空間であって、っていうような、そういう布置みたいなものの中で、自分のエージェンシーとか、発達の可能性とか、そういったことが決まってくるのかなぁと思います。スキルの、ちょっと強引かもしれませんがスキルのオーバーラップということもあるかなと。じゃ次いきましょうか。お願いします。



松浦：

（上図を見ながら）はい、これ左側は非日常，右側は日常って意味なんですけど。ワークショップっていう非日常は最初は日常と非日常に分かれてるんですけど，だんだんそのステージを重ねていったり重なっているステージをやっていく中で，だんだん非日常が日常化していきます。するとある日，非日常だったことが自分の日常になって，そうするとその非日常があった後にまた違う非日常が見えてきて，自分のリアル，生活がだんだん変わって，いろんなものが重なりあっていくっていうイメージになってます。

岡部：

1回ワークショップを経験するとだんだん見え方というか，パースペ

クティブがオーバーラップするというか、リアリティ感というものがオーバーラップするというか、今まで非日常だったものがこう日常に溶け出していくような、そんな感覚になる、っていう図ですね。

っていうわけで、ワークショップの中で考えていく上で結構、今日のワークショップで得た非日常感はもう明日の日常になって、またそうなってくると初めて違う非日常みたいなものがくるというような、現実の見えの変換っていうものが起きてくるし、あとは日常の生活のなかで日常がワークショップ化していくような感覚が起きてくるんじゃないかなあと思います。日常と非日常が段々こう溶け合ってきてですね、段々自分の今まで日常だと思っていたものが舞台化していくというか、振る舞いが変わってきて、ものの見え方が変わってきて、もう素朴には「この道具、あのワークショップで使えないかな」とか、テレビの見方が変わってきたりだとか、そういうふうに現実の見え方っていうのが再デザインされていくっていうのが、ワークショップの日常と非日常の往来のなかに立ち現れるのではないかと思います。

ステージ構築っていうものを通して誰と一緒にやるか、上田先生の話にもあった、誰と、何をやるかじゃなくて誰と一緒にやるか、っていうような巻き込みによって、自分が発動するような、そのエージェンシーみたいなものもその布置によって変わってくるだろうし、大人のほうもそれをデザインしていく上で、なんていうか、例えば学生がそういったワークショップの裏方を仕切る時に、ほどよく放任するような、でもいつでもアクセスしていいよっていうような関係性を通して、その学生のワークショップの裏方のデザインの中でのエージェンシーというものが目に見えるようになってくるんじゃないかなあとということまでが、

私の話になります。どうもありがとうございました。

■ 話題提供 3 コミュニティ生成の場としてのワークショップ

館野泰一（東京大学）

館野：

はい、私からはですね、「コミュニティ生成の場としてのワークショップ」という形で、話題提供させていただきたいと思います。これまでですね、2人の発表はどちらかという作り手のほうの学びといいますか、ワークショップを作る人たちっていうのがどうやって学ぶのかっていう話だったのかなと思います。私の話はですね、少し参加者の人にも、ワークショップの作り手のような学びっていうのを引き起こすことができないのかなっていう話ですとか、あと非日常、日常っていう話って出てくると思うんですけど、ワークショップって言ってみなさん一気になれることとしては、やっぱり1回目やるとワッと盛り上がって、で日常っていうのがあって、その関係ってどうなってるのとかですね、そこの行き来ってどうなってるのかっていうこともあるでしょうし、何を学ぶのかっていう時に、個々人が何を学んでいるのかってことも気になるのかなあというふうに思います。そのあたりのことについてですね、ちょっとお話ししたいというふうに思っております。

で私のところではですね、先ほど一番最初に話があった通り、「関係の編み直しとしてのワークショップ」という話を、少し受けつつですね、近年のワークショップの傾向っていうのは、当日プログラムで「みんなで体を動かしましょう」ということをやるんですけども、それだけに留まらずですね、前後っていうものを、うまく入口と出口ってい

うものをデザインしていくっていうものが増えてきてるのかなっていうふうに思います。こうなってくるとですね、ワークショップって言ったときにプログラムを作るだけではなくて、いろんな人たちをゆるやかな 이슈で結びつけて、ネットワークっていうのを継続し続けていくような、そういったところのデザインっていうのも必要になってくるんじゃないのかなあというふうに思う訳です。

ワークショップの学びの時にですね、「Unlearn」、学びほぐしっていうものが大事だって言われたりすると思うんですけど、これは高木（光太郎）先生が指摘してる通りですね、個々人の頭の中っていうのがほぐされるっていうことだけではなくて、その人のもつ関係性っていうのがゆるやかに組み変わっていく。こういったことを含めると、ワークショップっていうのは認知過程への介入だけではなくて、個人を取り巻くゆるやかな結び目作りのデザインであり、参加者にとってはネットワークの獲得っていうところも入っているのではないのかなというふうに思う訳です。

そこで僕の発表ではですね、まず最初に、じゃあそういうワークショップってどういうワークショップなのっていうところを少しお話して、それから学習論ですとか、ワークショップ論にどういった示唆があるのかっていうのを話していければと思います。

最初にですね、みなさんワークショップっていう言葉を聞いて想像するイメージってこういう写真（グループワークをしている様子）が結構イメージに近いんじゃないのかなというふうに思うんですね。またはこうやって体を動かしてもらっていう、まあ結構イメージに近いと思うんですけど、例えばこれ Facebook ページになりますけれども、こうい

うものはワークショップって感じがしないんじゃないかなと思うんですね。ただ、最近はこのように、最初は Web サイトから入って行って、そこから当日のパフォーマンスに結びつけていく、このようなデザインもされるようになってきました。

例えば実践例として、これはつい先週、上田先生たちと一緒にやったワークショップ、1泊2日のものになります。これも約70名が参加するようなもので、12月8、9日の2日間やるんですけども、普通に考えたらこの2日間のプログラムどうやって組もうかな、どういうアクティビティを入れようかなってということだけを考えるのかなと思うんですけど、実際はですね、デザインというのは11月14日のこのFacebookページの開設というところから始まってきている。そこから「ぜひこんなワークショップあるんで来てください」というところでいろんな人を集めつつ、今までワークショップのなかで前半でやっていたようなアイスブレイクですとか、課題に対する参加者のレディネスみたいなものを高めていく。こういうことをやって、現在もFacebookページ上でやりとりが継続している、というような状況が起きています。

例えば事前プロセスでどういうことをするかってことなんですけど、最初にイベントのコンセプトですとか、ミーティングの風景ですとか、スタッフの自己紹介ですとか、例えばドレスコードという形で、これはトイフルっていうコンセプトだったんで「トイフルなスタイルで来てください」というふうに言うんですけど、「そのコンセプトって何なんだろう」ということを考えなくてはいけないわけですね。そういうところから、人を集めつつ参加者のレディネスが高まっていく。さらに、そこに「自分は当日こんな格好で行きます」とかっていう形で、人と人と

がつながる土台っていうのが、もうワークショップが始まる前に出来上がってるということですね。

で事後プロセスに関しても、振り返りの素材みたいなものがどんどんあがってくるわけですね。(画面を指して)こちら上の画像は YouTube で、こちらで撮影していたムービーなんですけれども、下の画像は議論をメモした写真みたいな形になっていて、これはですね、参加者の方が自分にとって一番印象的だった議論の写真をとっておいてアップロードして、これを元にさらに「私はこういうふうに思ったんだ」という議論を継続させていく、というような形になるわけです。このようにして、事後のところにもコンテンツが集まることによって、人が集まってくると。さらに人と人がつながっていく土台になっていくというような形になっているということです。

これまでワークショップというリアルな場でイベントの当日で、その部分っていうのをいかに作り込んで参加者の人たちに学びほぐしていうのをしてもらってということだったと思うんですけど、近年のスタイルはその前からですね、いわばそこ(=当日)がお祭りであるんだとすれば、お祭りの前も盛り上げて行って人を集めていくと。巻き込んで行って、参加者のレディネスを高めていきながら、そこで活動をして、さらにその後も解散させてしまうのではなくて、ゆるやかに入る場所を持っておいて、強いコミュニティではないですけどゆるやかに留める、っていうところまでですね、この全体をデザインしたりですね、一つのイベントとして捉えているのではないのかなというふうに思うわけです。

でこれは実際に Facebook ページのユニーク数、アクセス数になるん

ですけど、一番右端の12月8, 9日っていうところがイベント当日ですよ。ですけどもその間っていうのはたった2日間しかなくて、私たちは実は11月13日からその間のほうがものすごく長いんですね。その間に、こちらで例えば事前課題を出すとか、参加者同士のインタラクションがあるっていうところを、時間をかけてゆっくりゆっくりと高めていくわけです。アクセス数の山があるところにはこちらで情報を出したりとかしているっていうアクションのタイミングなんですけれども、そういうことをしていきながら参加する直前のところでグーンとピークが上がったところで参加してもらおう。これはまだFacebookのほうでデータが出てないだけなんですけれども、12月9日で終わってもですね、そこからピタッと無くなってしまうことはなくて、一時的にゆっくりと上がるんじゃないかなというようなアクセスが来て、その非日常的な体験というのと日常的な体験ということですね、ゆるやかに横断している、こういったところがあるのかなというふうに思います。

でこうしていくとですね、これまでっていうのはこのイベント当日のなかですべてを完結してやっていたわけですね。アイスブレイクもして、何かを作ってしゃべって語って振り返ると。それが現在は、その部分っていうのをイベントの前後にもう出してしまうと。人も集めちゃうし、参加者同士も結びつけちゃうし、ある程度こっちでやっておきたいことはやっておくと。イベント当日は、もう集まってるからこそしかできないことっていうのに注力してやっていくと。その一つがプラットフォーム化っていうことなのかなと思っていて、この部分が参加者の人たちに作り手の人たちと似たようなことをやってもらうことなのかなと思っています。

でこれがですね、オープングリッド方式などと言われる方法なんですけれども、こちら側が時間割だけ用意しとくんですね。何時から何時とこの場所っていう形で、その中で何をやるかっていうのは、参加者の人たちにもうお任せしてしまうわけですね。例えば 30 分の時間を用意するので、「学びこれから」っていうことに関して考えたいことの問いを持ち寄ってもらってその 30 分を作ってもらってというようなことをやると。これはワークショップの中で小さなワークショップっていうのが開かれていくような形で、いわば劇中劇みたいな形で行われるというようなことも起こってきているのかなあというふうに思います。

ここから考えられることですが、1 つはですね、プログラムっていうものを作ればいいってことよりも、より関係性のデザインっていうところに入ってきているのかなあと。そして参加者の人たちが得られることというのも、知識技能とか気づきだけではなくてですね、ゆるやかで多様なネットワークっていうのを得られていくのではないのかなというふうに思います。

このようなことを考える時にですね、ワークショップの分類（右図）というのをもう少し考えたほうがいいのかなと思っていて、決められたメンバーですね、例えば学校の教室のところでワークショップをやりましょうってというようなものと、最初から人を集めるところからデザインしていいようなものっていうのでは、やはりデザインですとか、ワークショップの中身っていうのはちょっと変わってくるんじゃないのかなというふうに思います。やはり決められたメンバーのところに行って、「じゃあ 1 時間のワークショップをやってください」って言われるようなものに関しては、プログラムデザインとしてのワークショップって

う要素がすごく強くなってくると思いますし、一方で人を集めていくってところからやる場合に関しては、人々を集め活動を行い、ゆるやかに留めるということのデザインも必要になってくるのかなというふうに思います。

ワークショップの分類

	当日のデザイン	前後も含んだデザイン
決められたメンバー 選べない縁	ワークショップ型研修 ・企業や学校に呼ばれて研修や授業の一環として実施するケース	反転授業型 ・事前に映像コンテンツを見せたり、事後に振り返りの素材を提供
不特定多数 開放された縁	ワークショップ ・授業外で行われていたこれまでのワークショップ	コミュニティ生成型 ・不特定多数の人を集め、ゆるやかなつながりを継続させる場

プログラム・デザインとしてのワークショップ

プログラム+「つながりのデザイン」としてのワークショップ

人々を集め、活動を行い、ゆるやかにとどめることのデザイン

16

で実際最近ですね、そういうつながりってということ、「弱いつながりの強さ」(グラノベッター)ってということが言われたりしますが、弱いつながりを持っていることで新たなアイデアを生み出すことにつながっていくという話もありますし、イノベーションの業界に関しても全部自社でやるのではなくて社外から必要な知見をもらってやっていくということなんですけれども、やはり多様性をもちながら共通性をもつパートナーを見つけるってということが非常に難しいってことが言われてるわけですね。こうなった時にワークショップってというのは何か

の 이슈で集まってくるわけですから、多様性をもちながら共通性をもつ人たちが集まっていくマッチングの場としてですとか、知の流通経路みたいなものを作るものとしてのワークショップっていうことも意味があるのかなというふうに思います。

最初に「関係性の視点からみる Unlearn」っていう話をして、繰り返すですけども、(図の) 選べない縁によるワークショップっていうのは個人が気づきを得つつ関係性を可視化したり、もう一回組み替えたりっていうことをするんですけども、開放型の場合はこのような間の形でゆるやかにできて、しかもイベントが終わったらこの縁っていうのは無くなってしまうわけですね。向かうべき中心が消失してしまうようなコミュニティの中で、しかしゆるやかにつながりは残っていくと。ゆるやかなつながりによって常に揺らぎを与えられるような状況が起こっているのかなと。こうしたものはビーチ (Beach) のような「共変移」っていうことですか、(エンゲストロムの)「拡張的学習」とも異なりますし、あと「ノットワーキング」っていうものとも共通点はあると思うんですけど、異なる点っていうのもあるんじゃないのかなと思います。

今後の方向性としては、先ほど言ったようなつながりのデザインとしてのワークショップを考えていくことも必要かなと思いますし、研究していくっていうときに、Web 上での活動等が入ってくればですね、それこそ学習科学の研究などでも、そうしたログを使って研究するっていうことはされていますので、そういうところとの知見っていうのを合わせながらワークショップの研究っていうのを発展させていくことができるんじゃないかなと。そして学習論として、これまでの「越境学習」っ

ていうところとのリンクっていうのもあるんじゃないかなと思います。
以上です。

■ 指定討論

佐伯胖（青山学院大学）・有元典文（横浜国立大学）・

上田信行（同志社女子大学）

青山：

はい、どうもありがとうございます。いまお三方の発表をいただきました。それでですね、うまくやっていただいて、20分ちょっとの時間があります。それで、今日指定討論というふうにプログラムに書いてあるんですけど、ここで指定討論を回してっていうのは昔のサッカーでいうとゆっくりパス回ししてるみたいな感じになっちゃうんで、さっきから岡部君が、今日の議論を最初からガーッとメモをとってくれたのがあります。それで、「これを見ながら今からディスカッションしましょうよ」というのを今日の指定討論にしたいと思います。指定討論には青山学院大学の佐伯先生と、横浜国立大学の有元先生をお呼びしてますけれども、2人にマイクをお渡しし、それから上田先生にも入っていただいて、このスクライブしたものを見ながら、話をしていきたいと思います。すみません、じゃあこちらのほうにお越しただいただければと思います。

（参加者、スクリーン前に移動）

青山：

先生、簡単にお話の感想というか…。

佐伯：

いやー全く訳わかんなくなっちゃった。いやーここまでワークショップが何ていうか多様化し、爆発的に全く、発散的によ、集中じゃなくて、発散的に多様性がどんどん多様化しているっていうね、そういうワークショップというジャンルの一種独特の展開、そういう展開っていうのが何を意味するのかよくわからないんだけどね。

ともかく今までの我々の考えている展開というのはこう積み重なっていくとか、あるいは何か方向づけがどんどん進められていく、という感じがあるんだけど、これは進められていくというよりも、拡散し展開していくっていう感じなんですね。だからそういう営みというのが、So What? なんですね。それは一体、それこそ何を見出すのかっていうか、つまり学的にはどういうものが、学としての知は何が変わるのかっていうことですね。

つまり「Unlearn」っていう、私が学びほぐして言ってるのは、はっきり言って敵がいるわけよ。学校教育的な学びっていうものを破壊したいというものすごくはっきりした敵がいて。

青山：

仮想敵ですよ。

佐伯：

そう、そういう敵に対して、何て言うか、崩す？そういう意味があるんだけど、ここまで来ちゃうと、もう敵が見えないっていうかな。

青山：

敵はねー、ないですよ。

佐伯：

うん、そういう敵が見えなくなってるってことで、それは一体どうなんだろうっていうことがね、僕にとってはある意味で心配だし。僕が最初にあなた（青山）が挙げてくれた図でいうとよ、実は進んでいけばいくほど、「何を学ぶべきか」ということと、「自分が何を学びたいか」ということとの間のギャップがね、広がっていくってことなんですよ。で、そのギャップの広がり、実はエネルギーになるわけね。そのギャップの広がりがエネルギーになることが、ますます本当に問えるようになっていく、本当に問えるようになっていくことが、ギャップが広がっていくことなんです。それは学んでいけばいくほど「違うな」という思いが高まるってことなんです。「違うな」という思いが高まっていくことが、「じゃあなんとかしなきゃ」という、それがあの図のね、こう上に行けば行くほどギャップが広がっていくんだけど、広がっていったら分解するのかもしれないと思うとそうじゃない。分解しないんだよね。でもその広がりというか格差というか、違いというか、「これちょっと違うんじゃないの」と思えることが非常に強烈に生み出されて、それがエネルギーになっていくというのがあの図なんですけどね。

だけどね、このワークショップの世界を見ていったときに、何かそういうね、…何か戦うようなエネルギーが感じられなくて、そういう開放系にはなってるんだけど、開放されてるだけじゃないかっていう心配があるってことですね。まあその辺のところを、反論があったらいろ

いろ。

有元：

横浜国大の有元です。小学校教員養成課程で教育心理学を教えるんですけど、その観点から言うとですね、大変妬ましいと。こんな風に人が学習したって気持ちになるような場面がもし作れたとすれば、それは大変なことだと。小学校教員は、一人一人の子どもの状態を熟知して、その上で授業研究を何度やってもうまくいかない人が多い。なのにここでは失敗の例を全く語らない。本当に学習なのかと。ワークショップの参加者が「学習した、学習した」ってもし言うとしたら、それは何か勘違いをしてるんじゃないのか。学習っていうのは未来の自分になることでしょ。自分ができない未来の自分になって過去の自分を忘れることでしょ。それが「何か今、わかったような気がする」っていうその気持ちにね、押しつぶされて、なんだか楽しい気持ちになっちゃってるとしたら、それは未来の自分にはなってないと思います。それは学習って言わずに、エンターテイメントって言った方がいいと思います。そんな感じを、ふだん学校の先生たちと授業づくりをしている観点から見ると、感じました。

青山：

上田先生どうですか？

上田：

そうですね、私がかつとも活動型の学びに興味があったのは、30年ぐ

らい前に見た、セサミストリートのスタジオでの出来事がきっかけになっています。セサミストリートは、分野の違うプロフェッショナルたちが集まって、アメリカの貧困サイクルを断ち切るには幼児教育をどうにかしなくてはという強いミッションを持ちながら、テレビの可能性にかけていました。エンターテインメントの装置を学びの装置に変えるんだと本気で信じていたのです。そして、クリエイター魂である、「まだ誰も見たことのないものを作ってみよう」、「とにかく子どもを驚かしたい！」という強い衝動に突き動かされてモノづくりに取り組んでいる姿勢がすごいと強烈に感じたのです。この気持ちが私のワークショップの原風景になっています。大人たちがワイワイいいながら真剣につくっている。言葉だけの議論ではなく、番組という具体的なモノを創りながら議論している。ここが私にとってのワークショップの源流なのです。分野の違う人が議論するには、具体的なものづくりを通してでないとうまく行かない。ワークショップでモノづくりにこだわるのは、ここがポイントなんです。そして、佐伯先生流にいうと、敵がはっきりしていた。アメリカの貧困問題と戦うのだと！

このシーンが私の中に強烈に残っていて、こんな状況がつかれないかと思って始めたのがワークショップだったのです。セサミの人たちはこの制作過程が学びの過程とは意識していなかったかもしれませんが、私にとってはこれこそが、今までの学校教育になかった、求めていた「学び」なんだと心の中で叫びました。これって従来の「学習」というイメージとかなり違う！協働で真剣に課題に取り組んでいるだけ。学びを意識しているわけではない！

有元：

じゃあもう学習っていうふり言葉を使うのをやめちゃってもいいんじゃないですか。

上田：

そうですね、どういう言葉があるんでしょうね。

有元：

みんなで集まって何かを考えたいっていうのは、学習っていう言葉とちょっと違うような気がするんですよ。

佐伯：

学習っていうんだったらね、やっぱり何か自分自身が向上していくっていう感覚がね、あるはずなんだよね。こう経験、経験の広がりもあるんだよね。だけどそれがこう自分のなかに、なにかある、遺産というかさ、「これはいろんなところで活かしていきたいな」という資源が自分のなかにね、生み出されるというか、育つとかっていうところにね、もう1つ何か足りない感じがあるんだよね。

で、それが今、セサミストリートの話があったけれども、あれはやっぱりね、プロダクトを残すというのがあるんだよ。でもみなさんのワークショップ、これプロダクトを残さないんだよね。やっぱりレτζジョエミリアもそうだけど、ものすごくみんな熱中して相互的にやるけどもさ、何年もかけてやる場合もあるしさ、綴帳のようにもものすごいものが本当に最終的にできるんだよね。その制作過程というのはワークショップ的

な感じなんです。なんだかんだみんな自分の好きなことをとにかくやってみるっていうことをやってるうちに、でもそれをちゃんと位置づけていって段々段々こうプロダクトにそれを、収斂させる、こうある種の方向づけをみんなが探しながら、それをなんか成果というものを生み出す方向に、自然にみんなが協力しあっていくようになるんだよね。

ところが今日の話はね、悪いけど発散するっていう点ではさっき言ったように非常に、ものすごいエネルギーが爆発してるっていうか、ビッグバンみたいな破裂はしてるんだけど、プロダクトとしての何ものかがね、作られ残っていくっていう格好になってないところが問題だなと思ってるわけ。

参加者（高梨克也先生）：

いまのお話うかがっていたことをまさに言いたい。正直僕も最近ワークショップについて考えるみたいな会に、この年内にもう多分 5, 6 回行ったんじゃないかな。私自身もビデオ撮ってワークショップの調査をちょっと最近やってるんですけど、正直に言うとワークショップっていう関係がとっても苦手です、僕は。なんでかって気恥ずかしいですよ。なんで気恥ずかしいのかってことを考えたときに、さっきのプロダクトのこととかセサミストリートの話とすごく関係があると思うんですけど、これは本番じゃないんじゃないかと僕はずーっと思いつつ参加している。要するに、ここでやった経験が協同学習、あるいは協同作業についての練習をしてるんだ。でもこれは本番ではないんじゃないかっていう風に常に思ってしまうと、本番じゃないのにどこまで真剣にやるの？っていうところの気恥ずかしさっていうものは常に僕はワークシ

ヨップに参加していて、すごい頭にある。ちょっと対比として比較しながら今日聞いてたのが、科学館で展示物を実際に作っていく、リアルなミーティングっていうのの追跡調査をずっと僕やっていて、それをやってると、彼らはまさにプロダクトができないと、仕事としてアウトなので、絶対に期日までにできないといけないんです。でも、そのなかでどんな楽しいものをつくろうかっていうことをひとつ、まさに当初、セサミストリートを作った人に近いんだと思うんですけど。彼らはリアルなのに楽しめるっていうのはすごいことだなと思っていて、要するに立場も違うし、期日も迫ってるし。なんで彼らはここでこんなにユーモアが出るの？っていう。きついんだけど、なんかそこを楽しまなきゃいけないし、「こうやったら楽しめるんだ」っていう提案をみんながちょっとずつ出しながらチームみたいなものを作っていくっていうリアルな経験を多分彼らはしてて。で似た話かなと思ったんですけど福島真人さんが「学習の実験的領域」っていう概念を最近出していて、僕その概念がほんと好きで。っていうのは、従来の学習論で徒弟制とかやった時に、現実世界って練習する機会なんてないのが普通じゃないですか、って言われちゃうんですよ。でも、練習のための時間っていうのを取ることがないとしても、練習のための余地はあるんじゃないかみたいな、要するに実験的に、我々がやり慣れたる作業でも、「ここ改良してみよう」みたいな余地って常にある。その余地みたいなものをどうやって活かすかって話だと思うんですけど。現実世界でその余地を活かすっていうことと、ワークショップで何かを経験するってことが、本当にうまくつながってるんだろうかっていうようなことが、えっと今日ずっと素朴な疑問として持ってることです。すみません、ちょっと長くなりました。

有元：

それ大事だけど、学校だって同じですよ。学校も本番じゃない。ずっと練習。むしろ本番じゃないからいい。

青山：

ぼく大学の人にジャズやってたんですけど、ジャズは毎週セッションをやるんだけど、それは練習なんだけど本番なんですよ、

有元：

練習だけど本番ですよ。

青山：

他の人と一緒にやるので、適当にやると迷惑がかかるし、そこでちゃんとやっとなないと、外に出たときに恥をかくんで、練習だけど本番なんですね。

高梨：

僕も、なんていうのかな、本番っていうものを、あまり神聖視しすぎる考え方っていうのはだめだと思うところがあって、ただ、っていうのは何をもって本番かって、例えば命を失わなければ本番じゃないっていったらいろんなものが本番じゃない。って考えたときに、ただワークショップっていうとあえて今回は本番じゃないですよってことさら言ってしまう感じがどうしてもするところがあって、我々がなにか活動をするときに何かワークショップ的なファクターを入れて活動をす

るってことと、「今日はワークショップですよ」、この場はワークショップですよってというのはちょっと違うことかなって気がしてしまうんですよね。

青山：

うーんとじゃあ、そこね、さっき僕聞きたいと思ってて、さっきのオープングリッドの話。オープングリッドってさ、あれって何の本番なのかってさっぱりわからないし、今の話でいうと何の練習かってこともよくわからない。だけど、あれは割と機能した風に見えるんですね。そこらへんどうなんですか。

館野：

えー、何の本番か…。

佐伯：

なんなんだろう。

館野：

そうですねー、まあまず、いまお話を聞いててそのオープングリッドってことの前に、今の話で、本番じゃないって話に関連して言うと、やっぱりその一何て言うんでしょう、僕もワークショップが終わった後に流れでそのまま残ってくるかって話をしたのは、結局そのワークショップでやりましたってとこで、その中で新しいプロダクトが生まれますとか、っていうことじゃ意外にないんじゃないかなと思っていて、そこ

のところで、何て言うんでしょうね、何か出会ったりとかするっていう、とか、何かのエクササイズかもしれないですけど、っていう場であって、結局はその後に「じゃあ一緒に仕事しましょうか」とか、「じゃあ今度一緒にこういうものを作っていきますか」という形になって、物理的な形になっていくのは実はワークショップの後で、ワークショップ中っていうのはその下準備ですか。

青山：

終わってからの下準備。

館野：

はい、なんじゃないかなと思うので、そこにさらに Facebook みたいな場所を用意しとくと自分たちもそういうところがわかったり、「じゃあ今度一緒にやりましょう」ってなっていていたりするので、そういう意味では前後の重要性を言ったのはその真ん中で何かを、この中でものすごいアイデアを出すとか、この中でプロダクトを出すってなると、プロジェクト学習とかってことに近づいていってしまうんですけど、そうじゃないのはその後につながる課題ですとか、何かをつくるっていうのもそうですし、ワークショップみたいな場が新たに出来上がるための、なんていうんでしょ、そのための場…

有元：

みんなが集まって下準備してるみたいな。

館野：

っていうんですかね。

参加者（白水始先生）：

プロジェクト学習でアウトプットを出す時って、後につながりにくくなる？

館野：

だからワークショップに集まった人たちが結局、プロジェクト学習っていうとこっちにある程度プロジェクトとか枠もあるんですけど、そのワークショップの後になんかやりだす人たちって、その何かっていうのをうまく擦り合わせながら、やっていくと思うんですね、どっちかといううと。

白水：

参加者の主体性をちょっと増したほうが、後に続くんじゃないかって？

館野：

そうです。そのオープングリッドの話で言うと、僕の中ではこれってよく社会人向けの人たちでいうと勉強会って言ったり交流会って言ったり、まあいろいろすると思うんですけど、僕の中ではこれってその間だと思っているところがあるんですね。それっていうのは、交流会で「じゃあみんな集まりましょう」って行って飲み会しても、その次に一緒に

仕事しようって思わないですよ。ならないですし、「勉強会です」って言って聞いていると、結局それはそれで終わってしまうんで、ただこういうオープングリッド形式だと結局全員が参加者として、比較的参加しやすくなりますし、えっと一応舞台として話すっていうふうになるので、「この人ってこういうこと面白いんだな」とか「あ、こういうコンテンツ持ってるんだな」っていう、そういう意味では見本市じゃないですけど、っていうような意味合いがあって、「じゃあ一緒に何か仕事しましょうか」っていうのはその後にはやろうかっていう。

白水：

館野さんのアイデアは私すごい買いで、一般化っていう話はけっこうサイエンスの部分であるけど、認知科学をベースに館野さんみたいなのもって一般化の話をするやり方があるのではないかな。今までのサイエンスっていうと、誰かの手によって一般化・抽象化されて書かれたものを各自がローカルに一生懸命解説して頭を使ってやってたのを、ネットワークをつないでいながらね、体験してもらって「ここにこういう知識がある」とか、「ここにこういう問題や、こういう解き方があるよね」っていうのを共有していながら、そのネットワークを日本全国、津々浦々にはりめぐらせて、人が死んでもね、ネットワークのつながりの中で認知科学が生き残っていくっていうのができると、そういう形でのサイエンスがあり得るんだっていう話をしていくと、ものすごい新しい話になるな、と思いました。

佐伯：

それでね、ちょっとそのネットワークだとかコミュニティだとかっていうコンセプトがね、ちょっと変えなきゃいけないんじゃないかなと思うんだよ。僕はね、このワークショップっていう活動が何をやってるかっていうとね、ゲリラ作りだね。ゲリラはさ、目立たないように別の世界に入り込むわけ。その時に「私はワークショップ出身者です」なんてラベルは絶対に明かせない。だけど、言いたいことがパツと言えとか、全然つき合いづらいやつとスツとつき合っちゃうとか、あるいは何か面白いものが始まると続々と何かやっちゃうとか、そういう今まで起こらなかったことを起こしちゃう人間が発生してるわけだね、ワークショップ経験者が。それはゲリラなんだよ。ワークショップで「私は中原ワークショップ出身者です」なんて、そんなことじゃないんだね。だけど中原ワークショップを経験してるやつが、それこそカチンカチンな保守的なところに入ったら、昔はもう完全にいじけちゃって潰れてたのが、「よし、なんか一発やらかすかな」っていうことをすぐに思う人間ができてるわけ。そういうネットワーク、つまり身を明かさなくても何となく精神的につながり合って、なんとなく「あいつあそこであんなことやってるぞ」っていうことを間接的に聞いたりすることによって、「じゃあ俺も何かできるかもしれないな」っていうことで、触発型のネットワークっていうかな、可視的でない、むしろ遠くで聞こえるようなことがなんとなく励みになっていく。それでいてゲリラとしての自覚と、そしてゲリラとしての活動のエネルギーをなんとか相互に確認し合いながらね、関係を保っていく。そういうことを育てていく、そういう人材づくりなんだっていうふうに考えればね、これは今までのネットワークだとかコミュニティという概念とはちょっと違うんだよね。可視化され

ていない、しかしお互いの連携感をなんとなく持っている。そしてそこで経験したことがそれぞれの財産になっている。そういうようなものが生まれてくれば面白いかなっていうことですね。それは、ある意味でこれからの世の中に必要になってくるんじゃないかなって思うんですよ。っていうのは、あまりはっきりとした連帯とかね、バウンダリーがはっきりしたコミュニティではない、それこそバウンダリーがクロッシングも何も無い、ドロドロっとしていく中での相互の、何て言うかな、つながりというか触発、触発し合う関係というものの広がりということが、新しく生まれてくるとしたらね、それはひょっとしたら新しい革命が発生してるのかもしれない。

館野：

確かに先生のおっしゃる通り、社外の勉強会など、ビジネスパーソンの人たちっていうのはワークショップに参加するっていうことを社内に隠してるっていう。

佐伯：

隠れクリシタンじゃなくて、隠れワークショップパー。

館野：

「内緒で来てる人」っていうとだいたい半分くらい必ず手が挙がるので。

佐伯：

それでいいんだよ、むしろ。

高梨：

隠す方が元気にやれるんですね。（会場笑い）

青山：

さっき先生がおっしゃったけど、ワークショップが今つくろうとしているもの、プロダクトっていうのがないってことではなくて、多分何かゲリラじゃないけど、新しい私、新しいあり方っていうのが、もう一人がプロダクトとしてあるんだろうと。だけどそれって、今まで学習とか教育とかって言っていたものとはだいぶ違って、名前がないんですね。そこがこれからのワークショップなり、我々がやっていくことの最初なのかなと思うんですけど。最後にじゃあ、終わりなんで、最後まとめてよ。（会場笑い）

岡部：

ああ…。

青山：

どうなんですか。急に当てるの僕の授業の癖なんですけど。

岡部：

っていうようなインプロビゼーションというか、を求められることを今すっかり忘れていて。

とりあえず認知科学会で上田先生が、94年でしたっけ、だかの認知科学会のたぶん DEE のイベントでお話いただいてから、20年ぶりぐらいに登場したわけですよ。その時の感覚と今の感覚ってどのくらい違うのかなっていうことを聞きたいなっていう、無茶振りをまた無茶振りで…。

上田：

最初ワークショップとか全然意識してなかったんです。やりたいことを実験したかったんです。こんなことを一緒に集まってみんなでできないだろうか。例えばジョンとの人力コンピュータでも「ほんとにやってみたらどうなるのだろうか？」っていう、そういう好奇心だったんです。セサミストリートの制作会社の当時の名前が Children's Television Workshop(CTW)ってついています（現在は、Sesame Workshop）。私はそのワークショップって言葉を「実験室」って訳してたんです。今まで誰もやらなかったものを実験してみたい、つくってみたい、というスピリットというか、なんかそういうアティチュードが、ワークショップという言葉に込められていたように思ったのです。とにかく試してみよう、でダメだったら改善すればいい、みんなで寄ってたかって今出来上がったプロトタイプを修正していけばいいという精神がすきだったのです。こんな活動をずーっとやりたいな—と思ってたのです。それで、この活動にどんな名前をつければいいのかを考えていたときに、この CTW を思い出したのです。あのセサミスタジオで、多様なプロの人たちが集まって子どもがビックリするような番組をつくろうと真剣にコラボレートしていた風景が、私がやりたかったことにピッタリだと思っ

たのです。学校じゃできないリスクなことをやってみたかった。何が起るかわからないことを真剣に楽しめる学びの活動を！

この感覚は最初の DEE の部会で発表したときと、今も変わっていません。今はもっと Radical になっていますけどね（笑い）。

青山：

時間ですので、これで終了したいと思います。どうもありがとうございました。

日本認知科学会 教育環境のデザイン分科会 活動記録 No. 1

「ワークショップにおける学習」

発行者 日本認知科学会 教育環境のデザイン分科会

発行日 2013年5月31日
