デザイン学論考, vol.6, pp.25-52, 2016.

京都大学サマーデザインスクール2015のデータ分析を通じた「ワークショップ」考

Re-thinking "Workshops" in Design Activities based on the Analysis of Data Collected during Kyoto University Summer Design School 2015

北 雄介
KITA, Yusuke
京都大学学際融合教育研究推進センターデザイン学ユニット特定助教
京都大学サマーデザインスクール2015 実行委員長

＋

坂口 智洋
SAKAGUCHI, Tomohiro
京都大学大学院情報学研究科知能情報学専攻博士後期課程１回生
京都大学デザイン学大学院連携プログラム１期生

＋

佐藤 那央
SATO, Nao
京都大学大学院情報学研究科社会情報学専攻博士後期課程１回生
京都大学デザイン学大学院連携プログラム１期生

本年度の「京都大学サマーデザインスクール2015」では、プロセスの記録や、参加者・実施者への事前・事後のアンケートなどを重点的に行なった。これは、サマーデザインスクール全体の実行委員長の北と、デザイン学1期生の坂口・佐藤が中心となって計画・実施したものである。本稿では得られたデータを分析し、それをもとに「ワークショップ」について考察する。

1. はじめに【文責：北】

1.1. 筆者らの立場

実行委員長が何を今更、とお叱りを受けるかもしれないが、実は私（北）は「ワークショップ」というものに対して少々疑念を抱いている。そもそも対人関係が不得手で流行り物嫌いな私自身の性格に因るところも大きいが、ここ数年で多数の「ワークショップ」形式のイベントや実習を、参加者として、実施者と

して、あるいは運営者や観察者として経験した上で、やはりどうにもすっきりしないのである。なぜそこまで皆、「ワークショップ」ばかりするのだろうか？

ところでここは京都大学である。天邪鬼はやはり数多く、実際、私の「ワークショップ」へのモヤモヤした思いに同調してくれる教員や学生も少なからず存在するようだ。今回の私の呼びかけに対して手を挙げてくれた、坂口・佐藤の両君もその中に含まれる。

本稿で紹介する分析に対する筆者らの内発的な動機は、「ワークショップ」で何が起きているのか、我々のような天邪鬼をも納得させられるようなものなのか（そしてそうするにはどのように方法や考え方を変えればよいのか）を検証したい、というものである。

1.2. 「ワークショップ」の相対化

本論に入る前に、なぜ現在世の中で「ワークショップ」がここまで盛んに行なわれているのか、ということを考えておきたい。なお、グループでもの作りをしたり街を歩いたりするイベントなども「ワークショップ」と呼ばれており、そもそも「ワークショップ」の語がバズワード化しているきらいもあるが、本稿で言う「ワークショップ」は、皆で顔を合わせて議論をし、なんらかの課題に対する提案をまとめるというタイプのものである。

一般に言われている「ワークショップ」の利点の一つは、固定化された組織ではなく、異種の人々の混交のもとデザインができるところにある。特に縦割り、横割りの従来型組織ではできないことを目指す場合に、この点は重要になる。もう一つの利点として、教育効果が挙げられる。座学ではなく、皆で考え議論し、つくりあげることで学ぶという新しい教育スタイルである。これが現在多くの教育機関や研修などで「ワークショップ」が取り入れられている理由だという。

ただしこれらの利点はそのまま鵜呑みにはできないと考えられる。異種混交については、多くの「ワークショップ」で意図的なチーム設計がなされないが、はたして単に異種混交をすればよいのかという疑問がある。私自身「ワークショップ」の参加者として、互いに遠慮して提案や批判ができなかったり、明確な能力差が存在してワークがうまく進まなかったりするなどの、歯がゆい経験をしたことがある。教育については、その教育すべき内容が専門知識、デザイン手法、協働の手法など多岐にわたる。また教育も成果を出すことを通じて行なわれるものであり、成果の善し悪しを全く無視するわけにもいかない。このよう

な多数の目的を限られた時間で達成するのは難しいのではないか。

さらに、「ワークショップ」で学んだことが普段の活動にどの程度活かされるのかという疑問もある。私は普段のデザイン実務や研究活動において「みんなで付箋を模造紙いっぱいに貼り出す」という方法を取った記憶がなく、会議等でも目にしたことはない。読者の皆様はいかがであろうか。「ワークショップのためのワークショップ」になってはならないと私は感じる。

協働でのデザインの方法は無数にある。トップダウンによる組織的デザイン、セクショナリズムに基づく分業によるデザイン、信頼関係の深いパートナーや師弟関係によるデザインなどがあり、近年ではインターネットを通じた面識のない不特定多数の人々によるデザイン方法も生まれている。教育の方法も同様に、いろいろなものが考えられよう。「ワークショップ」は、協働的デザインや教育という目的に対してとりうる、一つの手法に過ぎない[i]。

さまざまな手法がある中で、ベストなものとして「ワークショップ」を選び取るのであればいいが、無批判に「ワークショップ」を行なうのはよくないのではないか。つまり、「ワークショップ」を相対化して考える必要があると私は考えている。

1.3. 京大デザイン学の「ワークショップ」とその改善

この前提のもと、次に我々京大デザイン学での「ワークショップ」について考える。

現在広く行なわれている、特定課題の解決や研修などに目的を絞った「ワークショップ」では、比較的単純なテーマを扱う。そのような「ワークショップ」においては上述したチームワークや目的間のトレードオフの問題も限定的であろう。昨今多くの研究書やノウハウ本も出ている。しかし京大デザイン学は「複雑な社会の実問題」に対する解を出すことを標榜している。「社会課題型ワークショップ」と言ってもよいだろうか。このような「ワークショップ」をうまく運ぶためには、既往の「ワークショップ」論を前提としながらも、より高次の方法論が必要となると考えられる。

その方法論の蓄積は我々にとって主要なミッションの一つであるはずだ。FBL/PBLやサマーデザインスクールなど数々の「ワークショップ」も、開催す

[i]「ワークショップ」の中にも複数のデザイン手法／教育手法が含まれるが、「ワークショップ」自体もそれら緒手法をマクロレベルで統合する一つの手法ではないかということ。さらにスケールを上げると、「ワークショップ」をよりマクロなデザインプロジェクト／教育カリキュラムの中にどのように位置づけるべきかという問いが生じる。その意味でも「ワークショップ」の相対化は必要である。

るだけではなくその経験を振り返り、次の機会の改善につなげ、「ワークショップデザイン」の方法論を構築しなければならない。その中で、「本当にワークショップという手法でいいのだろうか」という問い直しも生じるかもしれない。

1.4. 本稿の概要

筆者ら3名は以上のように、「ワークショップ」に対する体験的で内的な疑問と、デザイン学の推進に関する実践的および学術的興味とを共有している。その筆者らにとって、サマーデザインスクールは検証の場として誠に好適である。考える素材となる「ワークショップ」が、20以上も同時並行で行なわれるからだ。そこで筆者ら3名でチームを組み、「ワークショップ」に関して大量のデータを取得し、上記の課題を検証することを目指した。

本稿ではその分析結果について記す。まず2章では調査設計について説明し、3章ではさまざまな評価方法に基づいた分析結果を述べる。4章では各テーマのワークのプロセスを可視化・分析し、5章ではサマーデザインスクール2015全体を通じたいくつかの考察を行なう。

筆者らの「ワークショップ」懐疑論に起因して、本論考は全体的に批判的な論調となる。しかし「ワークショップ」および「デザイン学」の発展にいくらか寄与するところもあると、筆者らは信じている。

2. 調査設計とデータの取得【文責：北・坂口】

2.1. 記録と評価

今回の調査で特に力を入れたのは「ワークショップ」の「記録」と「評価」である。

記録をとることにより、「ワークショップ」で一体何が行なわれていて、参加者や実施者がどのように感じ、どう行動したかを知ることができる。漫然と観察するだけではなく、統一的な記録方法を開発することが望ましい。

評価は、各々の「ワークショップ」の成果やプロセスに対して行なうものであり、テーマ設計や進行の方法が適切だったかどうかを検証することができる。「ワークショップ」をいかにデザインするべきかという問いに対する答えにもつながる。また我々は、デザインをしながらも常に評価を行なっている。我々は評価しうるものを創造するのであり、評価をしなければデザインを決定できない。

したがって、評価方法の探求は「ワークショップ」に限らず、普遍的な意味でのデザイン方法の探求にも通ずる重要な課題であると、筆者らは認識している。

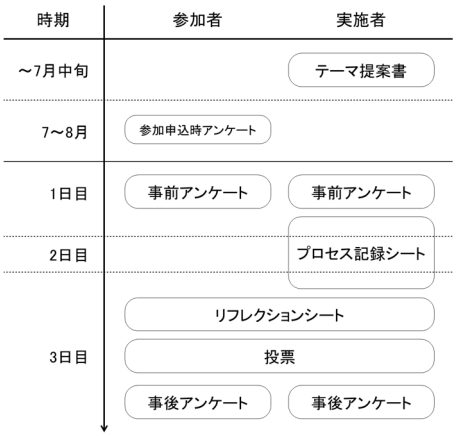


fig.1 取得データ一覧（時期・主体別）

2.2. 調査設計の概要

fig.1は、今回我々が取得したデータを取得時期と記録主体別にまとめたものである。また各データの回答数や内容をtab.1にまとめる[ii]。

このうち「テーマ提案書」のみ昨年とほぼ同じスタイルであるが、「投票」「参加者事後アンケート」「実施者事後アンケート」は内容を大幅に変えており、「参加申込時アンケート」「参加者事前アンケート」「実施者事前アンケート」「プロセス記録シート」「リフレクションシート」は今年からの新設である。参加者や実施者には例年に比べ大きな負担をかけることになったが、ご協力いただいたことに感謝したい。

tab.1 取得データ一覧（回答数・内容）

名称	回答数	主な内容
テーマ提案書	28	テーマ概要（背景、目的、ワーク内容）/教育目標/デザイン理論・手法/スケジュール
参加申込時アンケート	150※1	選択テーマ/サマーデザインスクール参加経験/テーマを選んだ理由/他に参加したいテーマ
参加者事前アンケート	149	期待していること/ワークショップ経験
実施者事前アンケート	27	目標としていること/事前準備/ワークショップ経験
プロセス記録シート	27	いつ/どこで/何のために/何をしたか/どうなったか/気付きや反省　を時系列に記録
リフレクションシート	28	1日目/2日目/3日目　のそれぞれの、良かった点/悪かった点　/他のテーマを見て学んだこと
投票	637※2	独創/待望/過程　の3種類の投票（「過程」は実施者のみ投票権）
参加者事後アンケート	143	期待していたことの実現/テーマワークの評価
実施者事後アンケート	27	目標としていたことの達成/事前準備の成否/テーマワークの評価

※1 キャンセル者・当日欠席者は分析対象から外した
※2 票数の総合計（見学者を含む）

2.3. 5つの評価方法

「ワークショップ」は多目的であり、多主体によって行なわれるものであるため、評価の観点にもさまざまなものが考えられる。今回は、なるべく多くの評価方法を導入した。上述の調査設計の中に5つの評価方法が含まれている。以下、それぞれの詳細と設計意図を示す[iii]。

1) テーマ提案書に対する、参加者からの評価

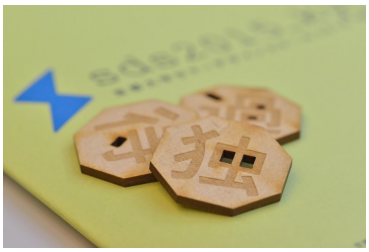
データ：「参加申込時アンケート」

参加申込時のwebフォームでは、参加したいテーマを1つだけ選ぶようになっている。このときに「そのテーマを選んだ理由」と、「選択したテーマ以外で参加してみたいテーマ」（以下「申込時人気」と略記）という項目を設けた（いずれも複数選択可）。テーマ提案書の内容が参加者にとってどれだけ魅力的であったかを評価するものである。

[ii] その他、KRPでのワークをスタッフが1時間おきに撮影したプロセス記録写真があるが、本稿では割愛する。
[iii] 取得したデータはここに記すもの以外にもあり、（tab.1）5段階評価に自由記述を併用している項目もある。ただし本稿では全体の傾向を把握するため、ここに示すデータのみを取り上げる。

2) ワークに対する、他者からの評価

データ：「投票」



pic.1 投票に用いたチップ

ワークに対する外的評価として、投票の票数を用いる（pic.1）。例年のサマーデザインスクールでは、参加者・実施者の全員がよいと思ったテーマに1票あるいは2票を投票し、得票数が最も多いテーマに最優秀賞が授与されてきた。しかしそれぞれの投票基準がまちまちであり、また目新しさやインパクトに大きく依存する傾向があった。この反省を踏まえ、今回は複数の異なる尺度で評価してもらえるよう、3タイプの票を用意した。

1.「独創票」：もっとも独創的な成果を出したと思うテーマに投票する
2.「待望票」：もっとも「是非実現してほしい！」と思うテーマに投票する
3.「過程票」：もっともいいプロセスを辿ったと思うテーマに投票する

独創票と待望票は全員に投票してもらったが、過程票の投票権は、ワークの設計者である実施者のみに与えた。なお票のチップの形状で、参加者の票と実施者の票を見分けられるようにしている。各票を最も集めたテーマには、それぞれ独創賞・待望賞・過程賞が授与され、全得票数が最も大きかったテーマに最優秀賞が授与された[iv]。

3) ワークに対する、ワーク参加者・実施者からの詳細評価

データ：「リフレクションシート」

例年のサマーデザインスクールでは時間の制約もあり、ワークを「やりっぱなし」で終えてしまう傾向があった。しかし多くの「ワークショップ」指南書にも記されているように、ワークの経験を次につなげるためにリフレクションは重要である。そこで今回から、プレゼンテーション後に1時間のリフレクション時間を設けることにした。

その際、リフレクションになじみのない参加者がいるであろうことや、遠慮して反省事項が出にくくなることを懸念し、運営側で指定するシートを使ってもらうこととした。シートは1日目、2日目、3日目のそれぞれについて「できた／わかった／よかった」ことと「できなかった／わからなかった／よくなかった」ことを、付箋に記入して貼っていく形式になっている。結果、短

pic.2 リフレクションの様子

[iv] 他に、京都市からの協力により「京都市長賞」が授与された。なお、参加者・実施者には最終日に投票があることと、今年は複数の票があることは事前に伝えたが、ワークのバイアスになることを避けるため具体的な票の種類についてはワークが終了するまで伝えなかった。また他テーマのプロセスを通常のプレゼンテーションのみから察するのは難しいので、ポスターにプロセスの概要を必ず含めるようお願いした。

時間ではあるが集中した議論が行なわれ、多くの意見が貼り出されていた（pic.2）。

このリフレクションシートは、テーマに対する詳細な評価にもなっている。そこでシートを回収し、分析することとした[v]。

4) ワーク全体に対する、ワーク参加者からの評価

データ：「参加者事前・事後アンケート」

参加者へのアンケートは、①参加者がサマーデザインスクールに何を期待しているか、②その期待がどの程度実現できたのか、③参加者が3日間のワークにどれだけ満足したか、の3点を把握することを目的に作成した。

①と②についてはワークの前後で比較するため、事前・事後アンケートで同一の質問項目を設けている。事前アンケートではまず「1. サマーデザインスクールにもっとも期待すること」（以下、「最大の期待」と略記）を自由記述で記入してもらった。これは選択式のみでは表現できない参加動機を補完するものである。その上で以下の7項目について、それぞれどの程度期待しているか5段階で選んでもらった。カギカッコ内に各項目の略記も示す。

2. デザイン理論や手法を学びたい　「デザイン学習」
3. ワークショップを体験し、進め方を学びたい　「ワークショップ進行」
4. テーマで扱われる題材について学びたい　「題材学習」
5. 自分のスキルや専門性を発揮したい　「スキル・専門性発揮」
6. 優れたアイディアや発想を創出したい　「アイディア創出」
7. 他の参加者や実施者との協働・議論がしたい　「協働・議論」
8. 今後活かせる人脈をつくりたい　「人脈」

事後アンケートでは、上記8つの期待をどの程度実現できたか、5段階評価で尋ねた[vi]。

また事後アンケートでは目的③のため、3日間のワークについて、その「進め方」「成果物」「自身のチームへの貢献」「チームメンバ」のそれぞれに対する満足度を5段階で選んでもらった。

5) ワーク全体に対する、ワーク実施者からの評価

データ：「実施者事前・事後アンケート」

実施者に対しても参加者と同様に、①どのような目標をもってサマーデザイ

[v] 記載内容は後日Excelで文字起こしをし、実施者にフィードバックした。

[vi] 実際には、事前アンケートでは「1：目標としていない」～「5：主な目標としている」、事後アンケートでは「0：そもそも目標でなかった」と「1：0%」～「5：100%」という選択肢である。「0：そもそも目標でなかった」という回答は欠損値として分析から除外する。実施者についても同様である。

ンスクールのテーマを実施し、②その目標がどの程度達成されたか、③3日間のワークにどれだけ満足したかを聞いた。①目標と②その達成については事前・事後で項目を統一している。具体的には自由記述形式の「1. サマーデザインスクールでもっとも目標とすること」(「最大の目標」) と、以下の7項目の5段階評価である。

2. デザイン教育を実践したい　「デザイン教育」
3. 優れたアイディアや発想を得たい　「アイディア創出」
4. ワークショップの進め方を学びたい　「ワークショップ進行」
5. 新しいテーマや手法を試してみたい　「テーマ・手法試行」
6. 自分たちの手法やサービスを知ってほしい　「手法・サービス啓蒙」
7. 参加者と協働・議論がしたい　「協働・議論」
8. 今後活かせる人脈をつくりたい　「人脈」

③の満足度については、「進め方」「成果物」「チームメンバ」のそれぞれに関して5段階で尋ねた。

3. 評価の分析【文責：坂口・北・佐藤】

本章では、2.3.に紹介した各評価手法別に、得られたデータを分析する[vii]。そして最後にこれらの間にある関係を分析する。

3.1. テーマ提案書に対する、参加者からの評価（データ：「参加申込時アンケート」）

参加者にテーマを選ぶ際の決め手を尋ねた結果がfig.2である。8割以上の人が「題材が面白そうだと思った」テーマを選んでおり、主な判断基準となっていることがわかる。一方、「自分の専門分野に近いから」テーマを選んだ参加者は3割弱に留まっており、専門分野か否か関係なく純粋な興味で選ばれている。これは、専門性を問わずデザインをしたい人を

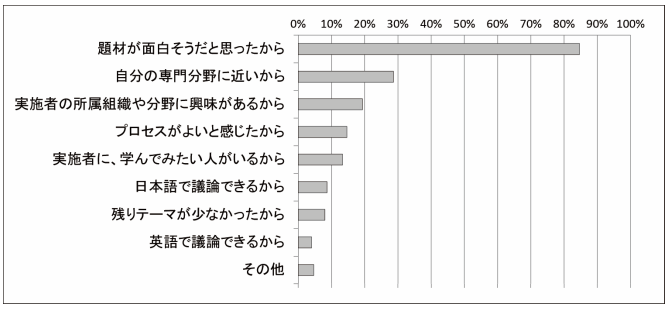


fig.2 「テーマを選んだ理由」の集計結果一覧 （複数選択可）

[vii] 実施者の心証に留意し、評価の分析においてはテーマ番号・名称は開示しない。

集めたいという運営側の立場からは喜ばしいものである。

また「選択したテーマ以外で参加してみたいテーマ」は1人あたり平均5.2にのぼった。魅力的なテーマが多く、参加者に幅広い選択肢を提供できたものと考えられる。この「申込時人気」については、3.5.で別指標と関連づけて分析する。

3.2. ワークに対する、他者からの評価（データ：「投票」）

今回の有効投票数は637票（独創票272票、待望票273票、過程票92票）であり、これらの分布をfig.3に示す。

テーマ別の得票数の相関係数を求めると、3種類の票分布の相関は小さく（独創票・待望票間：0.308, 独創票・過程票間：0.286, 待望票・過程票間：−0.250）、それぞれ異なる基準で投票されたと言える。また各票の分布の標準偏差は独創票（9.00）> 待望票（5.91）> 過程票（3.36）で、この順で得票数の差が大きい。過程や待望は独創に比べ得票数の差が小さく、人によって評価が分かれることがわかる。今回複数の評価指標を導入した効果はあったと考えられる。

次に参加者と実施者の投票傾向を比較すると、参加者の2種類の票の分布傾向は実施者の3種類の票の分布傾向よりも偏りがある。例えば、参加者における独創票と待望票の相関（0.361）は、実施者におけるそれ（0.234）よりも大きい。また「申込時人気」に対する相関係数も、参加者（独創票：0.374、待望票：0.253）は、実施者（独創票：0.158、待望票：−0.069）よりもかなり大きい。これは、参加者が独創票を多く入れたテーマには待望票も多く入っていたと

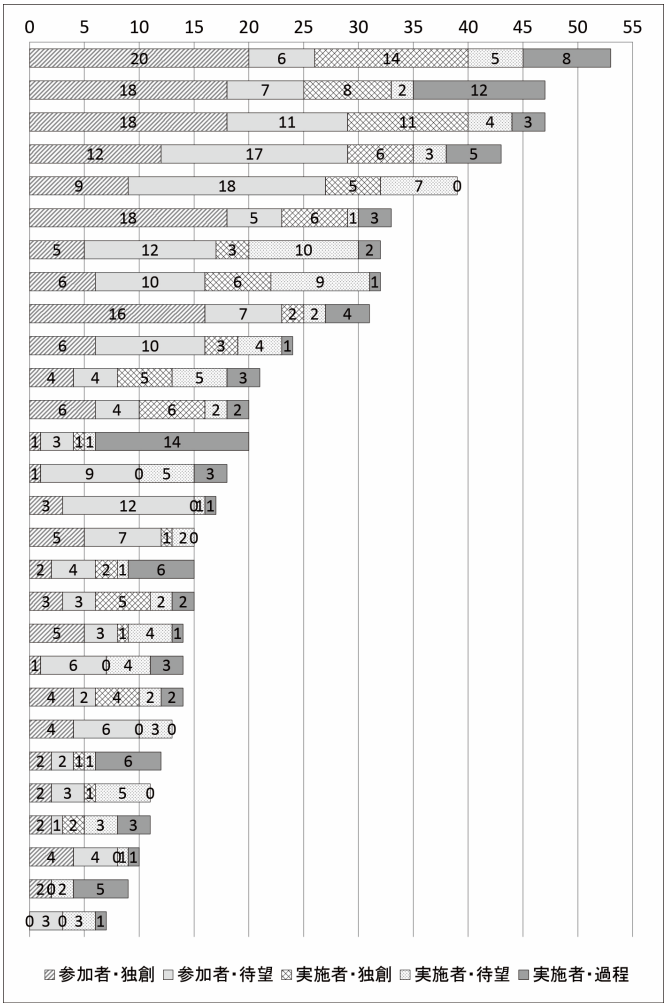


fig.3 投票結果（総合票数で降順に表示）

いうこと、参加者は申込時と似たような票の入れ方をしていたことを表している。実施者がアイディアの独創性と現実性とは分けて考えるのに比べ、参加者の興味はよりインパクトのあるテーマに偏りやすいと思われる。

3.3. ワークに対する、ワーク参加者・実施者からの詳細評価（データ：「リフレクションシート」）

リフレクションシートは、1日目、2日目、3日目と「できた／わかった／よかった」（以下「良」と表現）と「できなかった／わからなかった／よくなかった」（以下「悪」と表現）という、3×2のボックスにわかれている。tab.2はそれぞれのボックスに貼られた付箋の数を示している。

各日、「良」「悪」ともに、偏りがなく多くの意見が出されている。よかったことだけではなく反省点もたくさん挙がり、それについてチーム内で議論できたということは、リフレクションとしてひとまず成功したのではないかと考えられる。

tab.2 リフレクションシートに貼られた付箋の数

	1日目	2日目	3日目	合計
良	307	296	282	885
悪	226	287	255	768
合計	534	585	540	1,653

次に内容の分析に移る。リフレクションはすべて自由記述データであり、その一つ一つが大変興味深いが、内容を定量的に扱うためには分類が必要である。そこで16のカテゴリーを生成し、付箋に記された文章の意味内容を分類した（カテゴリーの重複を許容する）。このカテゴリーはあらかじめ定めていたものではなく、1,653すべての文章を見ながら対話的に生成したものである。fig.4は、カテゴリーに当てはまる文章数の降順で、「良」「悪」の区別をつけて示したものである[viii]。

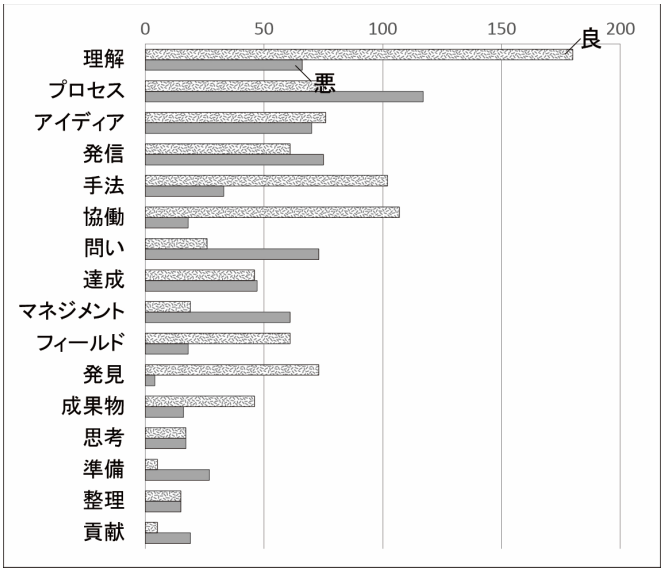


fig.4 リフレクションシートに貼られた付箋のカテゴリー別単純集計

テーマに関する知識、デザイン理論などに対する「理解」、デザインの「手法」、「フィールド」や「発見」などでは「良」が「悪」を上回る。「プロセス」や、時間進行やワーク全体の

viii こうしたカテゴリーは、意味レベルの統一や階層化などにより洗練すべきであるが、現状はまだそれを行なえていない段階である。また16のカテゴリーに含まれない文章や、判断がつかない文章に関してはグラフから除外している。

「マネジメント」はその逆で「悪」が「良」を上回る。一つ一つの知識や手法、フィールドの状況などのインプットはうまくできたが、全体の流れの組み方や動かし方には反省点が残るチームが多かったと言えよう。それでも「協働」に関するポジティブな言葉は多く、いいチームワークのもとで3日間を進行できたようである。

またそのテーマで一体何を議論すべきか、そもそもそのテーマを扱うのはなぜかといった「問い」の項目では、「悪」が「良」を大きく上回る。根幹に抽象概念を据えたテーマには特にその傾向が強く、「デザイン」の概念自体にも問いが投げかけられている。ただしこれは決してネガティブな側面だけではなく、3日間を終えたところで改めて自分たちの議論の根幹を自省するというのは、それだけテーマに深みがあったという言い方もできよう。

リフレクションシートのデータは非常に豊富な内容を含んでいるが、分析には手間を要する。注釈[viii]に述べたとおりカテゴリーの検討はまだ途中段階であるため、本稿での分析は以上に留める。

3.4. ワーク全体に対する評価

3.4.1. 参加者からの評価（データ：「参加者事前・事後アンケート」）

fig.5は、全参加者の8項目についての事前の期待と、事後の達成度の平均値をグラフ化したものである。「期待」と「達成度」は、注釈[vi]にも記したように聞き方が違うので、単純な値の前後比較はできないが、項目間や参加者－実施者間で値を見比べて相対的に分析することは可能である。

事前アンケートでは、参加者が多くの項目に期待しており、特に「デザイン学習」や「協働・議論」は中でも際立っている。

実施後の期待の実現度を見ると、「ワークショップ進行」と「協働・議論」はその実現度が高く、「ワークショップ」における協働を体験的に学習できたことが窺える。一方、「デザイン学習」や「アイディア創出」は、実施前は期待が高かったが、実際にはそれほど実現しなかったことがわかる。体験はできたもの

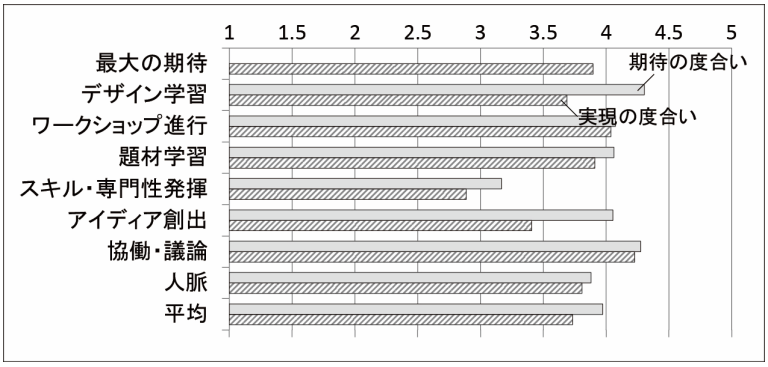


fig.5 参加者の期待と実現の平均値

の理論や手法の理解には至らず[ix]、また期待したほどの成果を生むこともできず、少し歯がゆい思いをしている参加者もいるようだ。ここには改善の余地があると考えられる。

「スキル・専門性発揮」は事前の期待も低く、また実際の実現度も低かった。これは実施者が設定したテーマに、参加者がスキルや専門性とは関係なく興味を優先して応募したため自然なことであるが、デザイン学プログラムが各自の専門性を発揮した上での協働を理念として掲げている以上、より専門性を発揮できるような進め方を探求する必要があると考えられる。

続いて参加者のワークに対する満足度の平均値をtab.3にまとめる。「チームメンバ」への満足度が高く、早い者勝ちによるランダムなチーム編成でも概ねいいチームワークが生まれていると言える。満足度は5段階評価の他に自由記述を取っているが、そこでもモチベーションの高さや人の多様性を讃える意見が多く見られた。これは「ワークショップ」の強みの一つである。

その一方で「自身の貢献」への満足度は、「チームメンバ」を大きく下回る値である。謙遜して他を立てる日本人の習性が反映されているとも考えられるが、先の「自分のスキルや専門性を発揮したい」の値の低さを見ても、「ワークショップ」において個々の力を発揮するのは難しいようだ。果たして「ワークショップ」によって個々の力量の総和以上のパフォーマンスが出せるのかどうかは、測定は難しそうだが興味深い研究テーマである。

さらにこれらの満足度に「最大の期待」を加え、相関係数をとったのがtab.4である。「最大の期待」は「進め方」「成果物」「自身の貢献」「チームメンバ」の全てと比較的強い相関があった。これら全ての要素が参加者の期待の実現に繋がっていることは、「ワークショップ」の設計・実行の難しさを表している。中でも「成果物」の満足度との相関は高く、3日間のアウトプットとして満足のいくものを形にしたいという思いが強いようである。

また「進め方」への満足度と「成果物」への満足度も、互いに有意な相関がある。プロセスと成果物は別々のものではなく、成果物への満足度を上げるた

tab.3 参加者のワークへの満足度の平均値

	進め方	成果物	自身の貢献	チームメンバ
参加者全員の平均	3.80	3.74	3.27	4.42

tab.4 参加者の満足度指標の相関係数（網掛けは$\alpha = 0.05$で有意差があるもの）

	進め方	成果物	自身の貢献	チームメンバ
最大の期待	0.327	0.414	0.306	0.285
進め方		0.347	0.123	0.336
成果物			0.163	0.263
自身の貢献				0.149

[ix] 3.3.では「理解」「手法」において「良」が多かったが、自由記述の内容は「知った」「体験した」といった表現が多い。より深い理解を促すような工夫が必要である。

めにはプロセスもよいものとする必要があることを示唆している。

3.4.2. 実施者からの評価（データ：「実施者事前・事後アンケート」）

fig.6は実施者における7項目の、事前の目標と事後の実現度合いの平均値のグラフである。

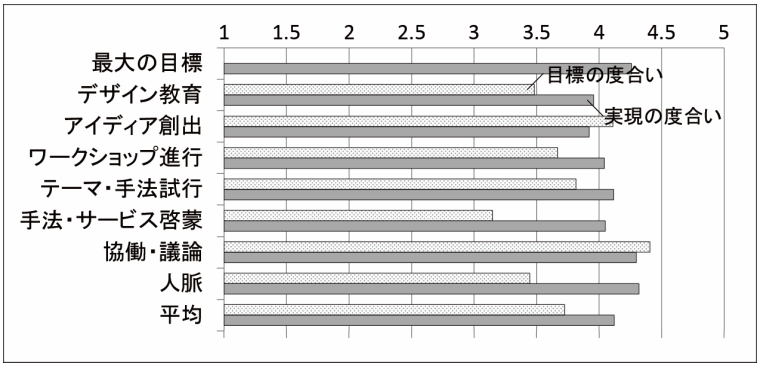


fig.6 実施者の目標と実現の平均値

事前アンケートでは、「協働・議論」「アイディア創出」を目標とするテーマが多かった。参加者が学習指向であるのに対し、実施者は成果指向であると言うことができる。また「テーマ・手法試行」の値も高く、サマーデザインスクールを新しいプロジェクトのスタートアップとして位置づけている実施者も多いことがわかる。

tab.5 実施者のワークへの満足度の平均値

	進め方	成果物	チームメンバ
実施者の平均	3.96	4.04	4.72

tab.6 実施者の満足度指標の相関係数
（網掛けは$\alpha = 0.05$で有意差があるもの）

	進め方	成果物	チームメンバ
最大の目標	0.616	0.430	0.539
進め方		0.686	0.529
成果物			0.517

次いでtab.5の満足度平均値を見ると、「進め方」「成果物」「チームメンバ」への満足度はかなり高く、「進め方」と「成果物」は平均4、「チームメンバ」に至っては平均で4.7となっている。そしてこれら3つの指標がいずれも「最大の目標」と相関しており（tab.6）、傾向は参加者と共通している。

3.4.3 参加者と実施者の評価の比較

次に参加者と実施者の評価の比較を行なう。fig.7は実施者と参加者の実施後の満足度のうち、直接比較が可能な項目を並べたものである。

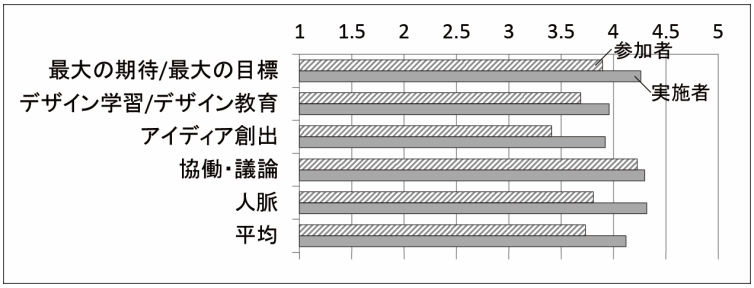


fig.7 実施者・参加者の事後評価の比較

まず目につくのが、全体的に実施者の方が高い値を示す点である。fig.5とfig.6を比較しても、参加者において事前より事後で平均値が下がっているのに対し、実施者では上がっており、

厳しく言えば、やや実施者の自己満足の傾向がある。特に参加者における「デザイン学習」と実施者における「デザイン教育」の値の差が大きい。参加者がデザインの理論や方法の学習を期待して参加するのに対し、実施者は成果を得ることやテーマの試行を重視するという、動機のすれ違いがある。

また創出されたアイディアに対して実施者ほどには参加者は満足していない。参加者の方がより主体的ということもあってか、評価が厳しくなる傾向がある。

3.5. 評価指標間の比較分析

3.5.1. 時系列分析

fig.8は、申込時から総合票数、事後アンケートでの参加者・実施者の満足度に至る時系列の評価の変化を、それぞれの評価指標を標準化した上で、fig.3と同様に総合票数の降順で示したものである[x]。

さらに tab.7では、これらの間の相関係数を示す。fig.8からもわかるように、全指標で弱い相関は見られるものの、申込時の評価は高かったものの実際はそれに応えられなかったテーマ、申込時は人気がなかったもののいいワークになったテーマも多い。

申込時人気が総合票数や参加者の満足度とは相関が小さいことは興味深い（fig.9）。参加者の申込み傾向を見ると、テーマタイトルやスライドを重視しているように思われるが、これらからイメージされるワークの内容は必ずしも実際の内容とは一致しないようである。

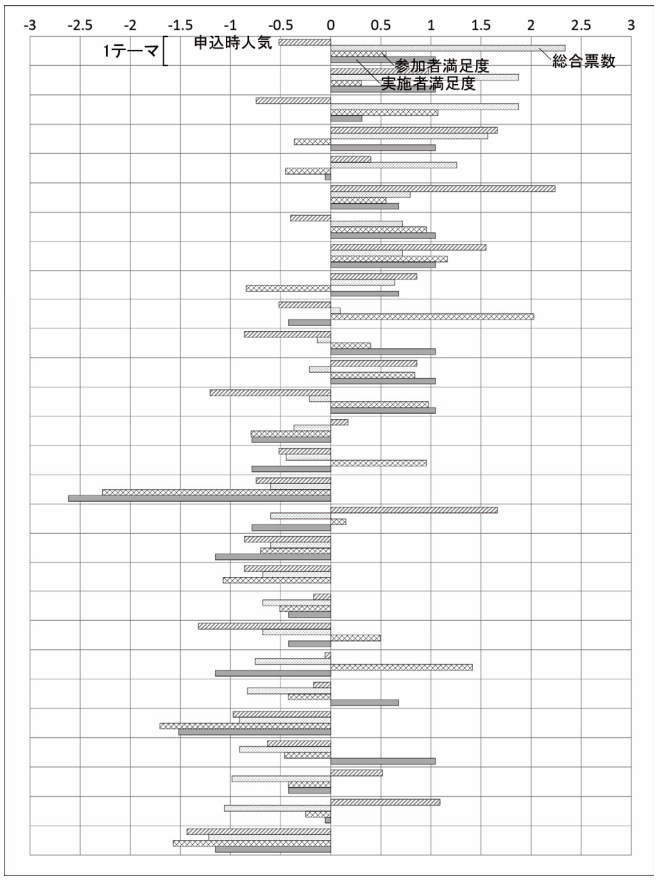


fig.8 各テーマにおける4つの指標（各項目において平均0、標準偏差1になるよう標準化。総合票数順）

tab.7 評価軸間の相関係数（網掛けは$\alpha = 0.05$で有意差があるもの）

	参加者満足度	実施者満足度	総合票数
申込時人気	0.161	0.328	0.324
参加者満足度		0.486	0.359
実施者満足度			0.548

[x] 「参加者満足度」については参加者事後アンケートの「最大の期待」「進め方」「成果物」「自身の貢献」「チームメンバ」の値の全員の相加平均を、「実施者満足度」については「最大の目標」「進め方」「成果物」「チームメンバ」の値の相加平均を用いる。

また参加者満足度と総合票数の間も相関が弱い（fig.10）。たとえ他者の評価が芳しく無くても、3日間のワークに満足しているテーマがいくつかある（fig.8参照）一方で、ある程度票が得られたテーマにおいても、ワークに満足していない人が一定数いる。これは、教育と成果という2つの目標のトレードオフを思わせる。教育としての成功がよい成果を生むとは限らない一方、よい成果だったからといって参加者が満足しているとも限らない。

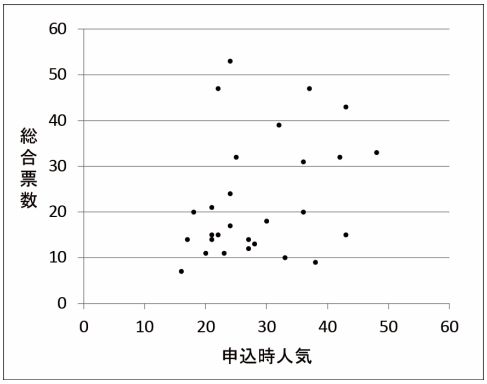


fig.9 申込時人気と総合票数の関係（相関係数 0.161）

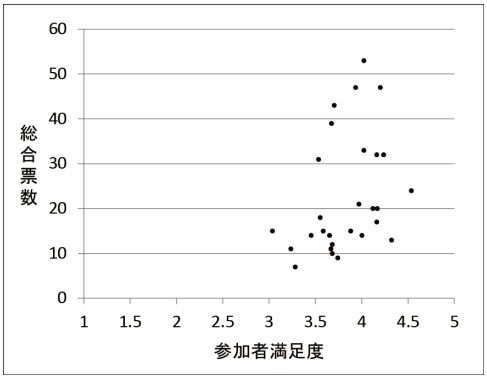


fig.10 参加者満足度と総合票数の関係（相関係数 0.359）

3.5.2. 実施者の目標と総合票数の関係

本章ではこれまで、特に実施者の取り組み方についての問題提起を行なってきた。そこで実施者が何を目標とすべきかをより検討するため、総合票数の上位、下位5テーマの平均を求めた（fig.11）。

投票の結果が良かったテーマの実施者は「デザイン教育」「テーマ・手法試行」「協働・議論」を目標にし、結果として、そこまで目標とはしていなかった「アイディア創出」の実現度が高い。一方悪かったテーマは「アイディア創出」「ワークショップ進行」「テーマ・手法試行」を目標にするも、前者2つの実現度は低い。

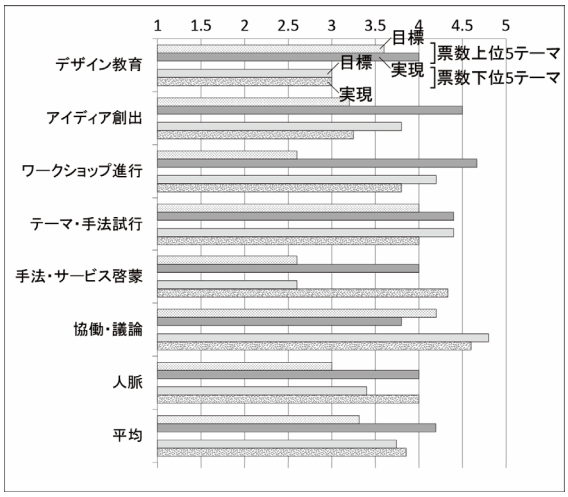


fig.11 総合票数上位・下位テーマの、実施者の目標と実現

結果として、今回のサマーデザインスクールでは、実施者が理論を持っておりデザイン教育を目標としたテーマが内容、成果物ともに評価された一方、「ワークショップ手法」という枠組みの中で新たなアイディアを求めたテーマは思うような結果にならなかったと言えるだろう。

3.5.3. 提案書の各項目と評価指標の関係

さらに、実施者のワークへの姿勢が凝縮された、テーマ提案書がどのような評価につながるかを調べる。テーマ提案書は文字数の制限のない自由記述方式であり、また「概要」「教育目標」「理論・手法」「計画」「メッセージ」「新規・継続」と大きく6つの記述欄がある。各項目欄の文字数と総文字数、そして申込希望数、総合票数、参加者満足度との相関関係を表にまとめた[xi]（tab.8）。

提案書と申込時人気は全体的に相関が弱い。その中で「教育目標」「理論」「手法」が弱いながらも正の相関を示し、デザイン理論や手法の学習を参加動機とする参加者の傾向を反映している。一方で「概要」と申込時人気は弱い負の相関である。3.1.で見たように、参加者は多くの場合「題材が面白い」という理由でテーマを選んでおり、文字数をたくさん書くよりも、題材の着眼点のよさや、いかに魅力をコンパクトに伝えるかというところが重要と言えるかもしれない。

総合票数と「理論」は有意な相関があった。「理論」はワークの軸となるべき概念であり、他者から見ても納得できるものである必要がある。この部分が提案時から詳細に考えられていたテーマは、参加者が「デザイン学習」に期待するところが大きかっただけに、参加者からの評価は高かったと考えられる。またプレゼンテーションで筋の通った論理展開ができ、他者からも評価されたのではないか。

tab.8 テーマ提案書の文字数と評価指標との相関係数（網掛けは$\alpha = 0.05$で有意差があるもの）

		テーマ提案書								評価		
		概要	教育目標	理論	手法	計画	メッセージ	新規・継続	全文字数	申込時人気	総合票数	参加者満足度
テーマ提案書	概要		0.229	0.163	0.057	0.355	0.357	0.234	0.733	−0.185	−0.021	−0.123
	教育目標			0.584	0.671	0.375	−0.285	−0.137	0.562	0.284	0.054	−0.223
	理論				0.714	0.327	0.020	0.033	0.639	0.185	0.471	0.013
	手法					0.579	0.009	−0.101	0.576	0.218	0.339	0.196
	計画						−0.022	−0.015	0.470	−0.099	0.251	0.212
	メッセージ							0.400	0.439	−0.018	0.158	0.295
	新規・継続								0.434	−0.188	−0.281	0.109
	全文字数									0.023	0.144	0.029
評価	申込時人気										0.324	0.161
	総合票数											0.359
	参加者満足度											

[xi]「理論」と「手法」は同じ枠内であるため、明示的に分離して書かれていない場合は枠内の文字数を「理論」と「手法」で半々にした。

4. プロセスの可視化と分析【文責：北】

4.1. 記録方法

fig.12は、実施者へのプロセス記録シートの説明に用いた記入例と説明である。

左に3日間（オープニング後からプレゼンテーション前まで）の時間軸があり、まず大きな活動の単位で時間を区切ったのちに、各時間帯の活動概要を「5W1H」に似た形式でまとめるものである[xii]。活動の区切り方、記載内容は実施者に一任したが、なるべく固有名詞や数値を盛り込んで、具体的に記すよう依頼した。結果として27テーマから回答が得られ、合計473の活動単位が記録された。

「ワークショップ」のプロセスの記録に関する研究ではこれまで、観察者（研究者）がそのワークに密着してあるいはビデオ撮影をして行なうことが多く、それをもとに場面ごとの議論にフォーカスしたエスノグラフィックな分析[xiii]や、発話を単位としたプロセスの可視化[xiv]などが行なわれてきた。これに対し筆者らは、なるべく簡便な手法で、ワーク全体の大きな流れを把握できるような記録手法の開発を目指した。実施者に記録をお願いしたのは、記録スタッフ28名を配置する人的余裕がなかったという事情もあるが、もし実施者がワーク中に負担にならない程度でかつ分析に足る記録手法を生み出せれば、今後の「ワー

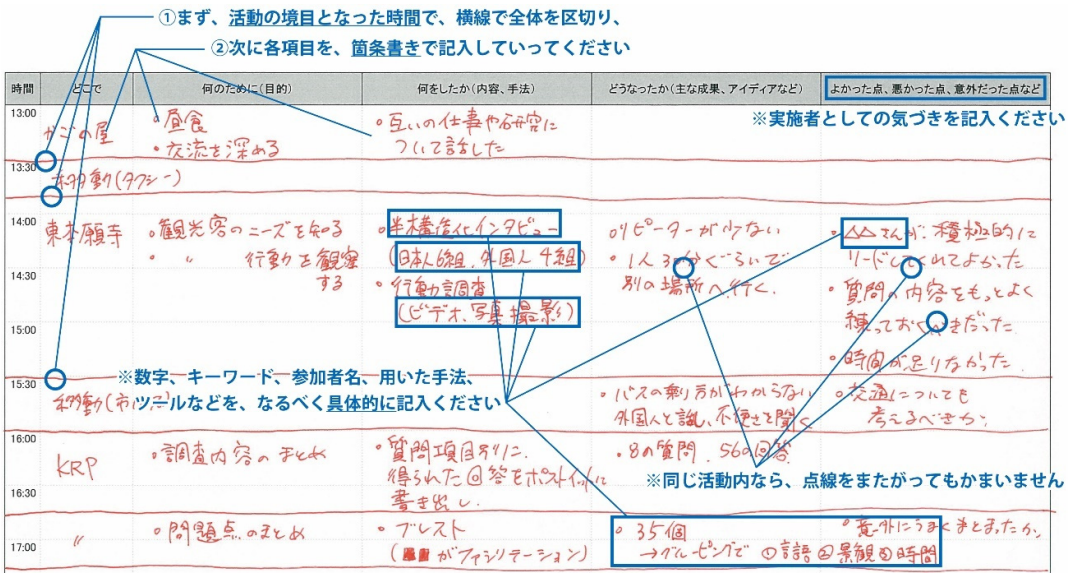


fig.12 プロセス記録シートの記入例と説明

xii 北の研究の「経路歩行実験」の手法をベースにしている（北雄介：都市のあの「感じ」は情報になりえるのか，デザイン学論考vol.2，pp.32-41，2014.）。

xiii たとえば、N. Sonalkar, A. Mabogunje, and L. Leifer: Analyzing the display of professional knowledge through interpersonal interactions in design reviews, DTRS 10 Conference Proceedings, pp.1-18, 2014.

xiv たとえば、酒谷粋将・門内輝行：メタファーによる思考における発散と収束のプロセス　デザイン思考のプロセスにみるメタファーの機能（その１），日本建築学会計画系論文集, Vol. 80, No.707, pp.53-63, 2015.

クショップ」研究にも活用できると考えたからである。また実施者自身にとっても流れを整理できる効果があるのではないかと考えた。

ただ実際には、負担増に関して厳しいご意見も多数頂戴した。検討不足をお詫びするとともに、今後の手法改善を試みたい。本章の分析で実施者の皆様の苦労が少しでも報われるのであれば幸いである。

4.2. プロセスの可視化

一つ一つの記録をつぶさに見ると、テーマ進行の仕方、実施者の工夫や葛藤が浮かび上がり、大変興味深い。実施者の人柄さえ伝わってくる。書かれた言葉を丁寧に分析することにも意義があるが、本稿ではまず全テーマのプロセスを並列に眺め、傾向を知るために、プロセスを可視的に表現することに注力する。

まず活動単位ごとに、コーディングを行なった[xv]。3.3.と同様に対話的にカテゴリーを生成し、その結果をfig.13の凡例に示す。プロセスを大きくinput → ideation → outputというように分け、さらに合計14のカテゴリーを生成した。大分類のどちらに含めるか難しいカテゴリーは、境界線上に配置している[xvi]。

このコーディングに従い、fig.13のように全テーマのプロセスを時間軸で可視化した[xvii]。x方向に時間軸をとり、input → ideation → outputの順にy方向を上昇するようなものとしている。「食事をとりながら課題を分析した」などの場合は複数カテゴリーが上下に並行している。あくまで実施者の記録の文面のみから読み取って、わずか14のカテゴリーにコーディングした結果である。実際はアイディアの発散と収束が同時に起こっていたり、講義の合間にアイディアが生まれていたりするだろう。実態とそぐわない場合もあると思うが、ご容赦願いたい。

なお本稿を通じてテーマ名称は略称で記載する。正式名称やテーマ内容についてはサマーデザインスクール2015のウェブページを参照されたい[xviii]。また本誌は白黒印刷であるが、「デザイン学論考web」にはよりわかりやすいカラー版を掲載している[xix]。

[xv] 実施者会議やオープニングなど全テーマ共通のイベントについては省略した。また事前に参加者にメール等で出した課題については、実施者事後アンケートの内容を補足データとして用いた。

[xvi] プロトタイピングもideationかoutputか難しいが、そのまま最終成果物としてプレゼンテーションに用いられるケースが多かったため、outputに分類している。

[xvii] メイン会場の使用時間（9–18時）の前後にもワークを行なった場合は、1時間以上オーバーする8時以前、19時以降にワークがあった場合のみ、記載している。

[xviii] http://www.design.kyoto-u.ac.jp/sds2015/

[xix] http://ronkouweb.design.kyoto-u.ac.jp/

4.3. プロセスの型

fig.13から、プロセスにはいくつかの型が見いだせる。

1) input重視型

「20 個人情報」「22 位置情報」は実施者や関係者からのレクチャーの占める分量がかなり多い。いずれもかなり専門性の高いテーマである。「05 外国人」「14 ふたたび」「25 ワークショップ」は観察や課題の分析を重点的に行なっており、ideationの開始は2日目の午後となっている。

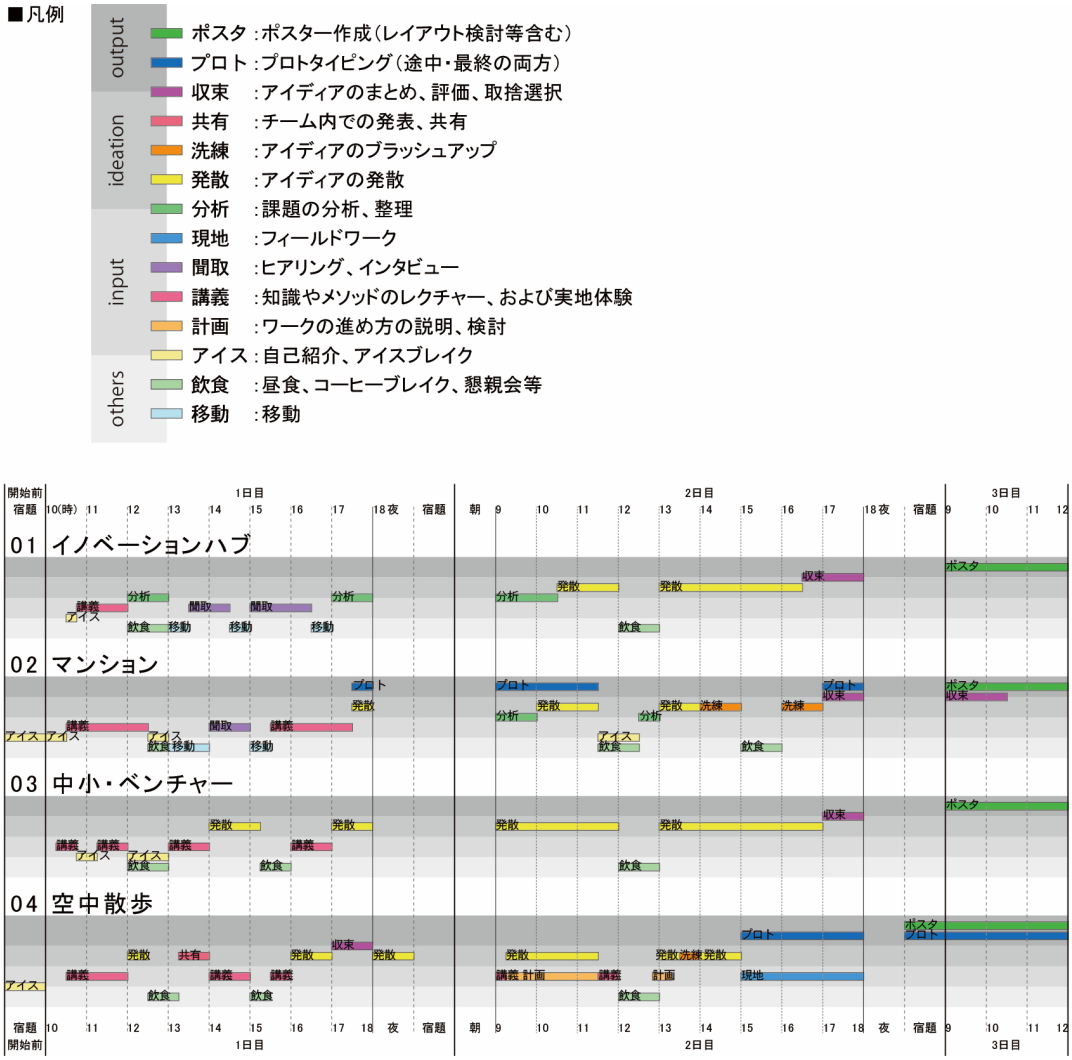
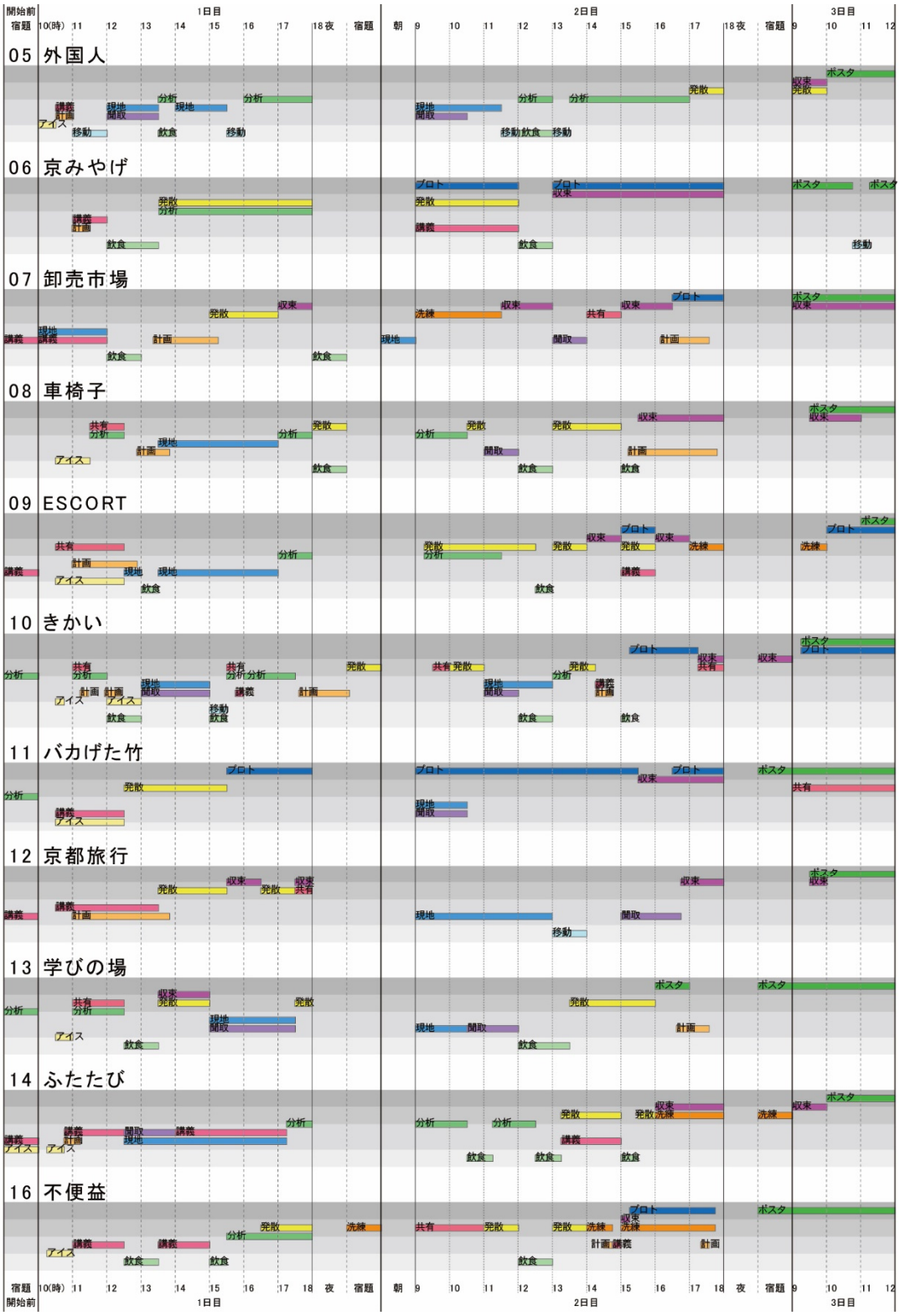
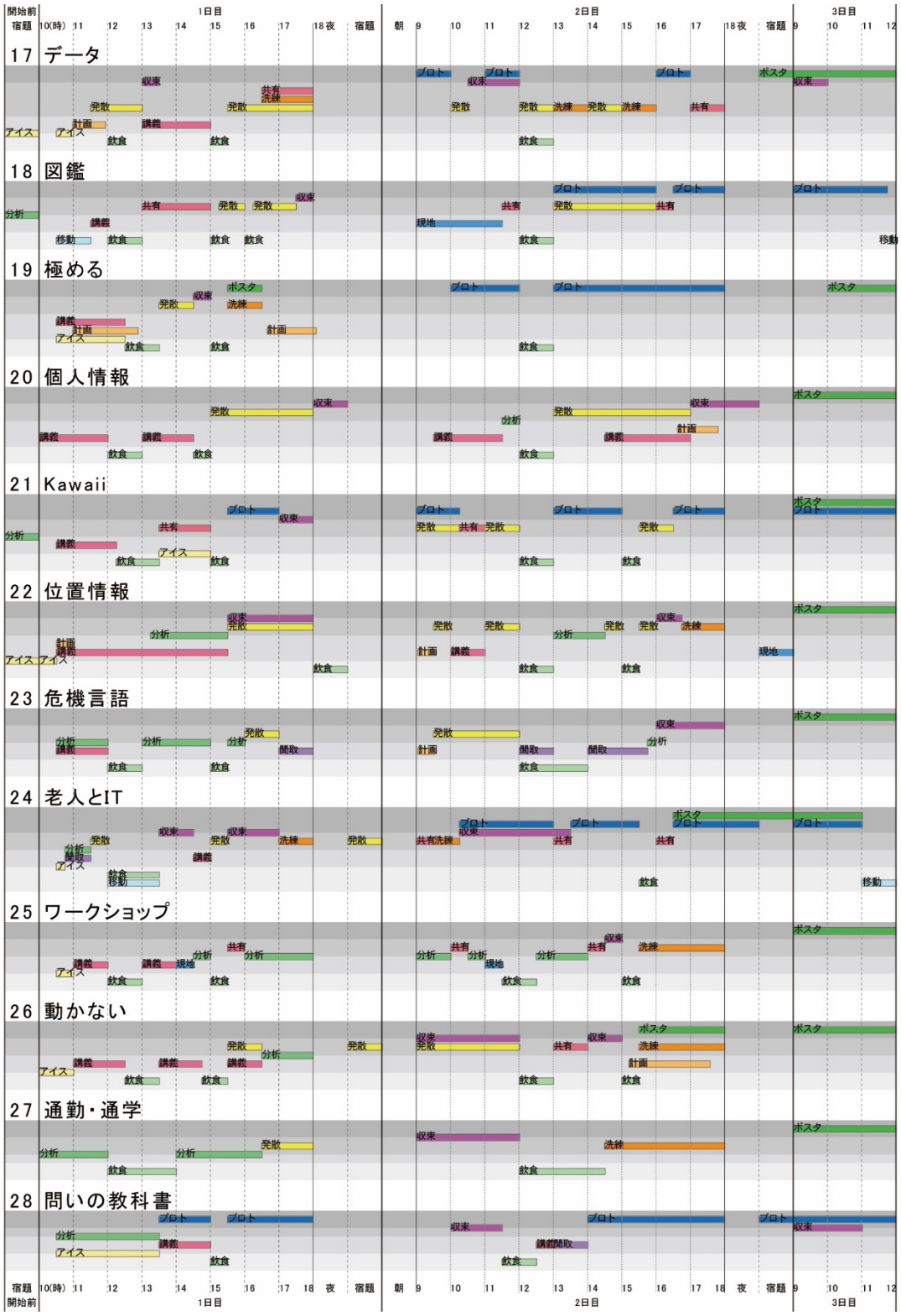


fig.13 各テーマワークのプロセスの可視化


開始前
宿題
1日目
10(時) 11 12 13 14 15 16 17 18 夜 宿題
朝 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 夜 宿題
3日目
9 10 11 12
05 外国人
06 京みやげ
07 卸売市場
08 車椅子
09 ESCORT
10 きかい
11 バカげた竹
12 京都旅行
13 学びの場
14 ふたたび
16 不便益
講義
計画
アイス
移動
飲食
現地
聞取
分析
発散
収束
共有
ポスタ
プロト
洗練
宿題
開始前


開始前
宿題
1日目
2日目
3日目
朝
夜
17 データ
18 図鑑
19 極める
20 個人情報
21 Kawaii
22 位置情報
23 危機言語
24 老人とIT
25 ワークショップ
26 動かない
27 通勤・通学
28 問いの教科書

2) ideation/output重視型

「06 京みやげ」「11 バカげた竹」「17 データ」「18 図鑑」「19 極める」「21 Kawaii」「23 老人とIT」「28 問いの教科書」などがこれに相当する。このうち多様なメソッドでideationを続けた「17 データ」を除くと、いずれもプロトタイプを作り続けることでワークを進行させている。プロトタイプの中身も、プロダクトデザインにおけるモックアップのような物理的なものだけでなく、ドローンのプログラミング、企画書、問い、などと多岐にわたっている。またこうしたテーマは最終プレゼンテーションの仕方も実に多様で、「18 図鑑」や「28 問いの教科書」に至っては、最終成果物にポスターと呼べるものがほとんど見られないほどである。

3) 線形プロセス型

分析を重視した「05 外国人」「14 ふたたび」「25 ワークショップ」に加え、「01 イノベーションハブ」「19 極める」なども、inputとideation/outputが比較的明確に分離している。input → ideation → outputという線形に近いプロセスをとったと見られる。しっかりと問題を整理してそれを解決する工学的なアプローチや、「発散－収束」という基本的なデザインプロセスを思わせる。

4) 往復プロセス型

その反対に「04 空中散歩」「07 卸売市場」「10 きかい」「12 京都旅行」「23 危機言語」などは、inputとideation/outputの間を往復する曲線的なプロセスをとっている。ideationをした後に改めてフィールドに赴いてinputを得、アイディアを検証したり、新しいことをする度にミニレクチャーを行なったりするなど、実施者の工夫が伺える。3)の「発散－収束」とともに、それを何サイクルも回すこともデザイン方法論一般において重要だとされている。

4.4. プロセスと評価との関係

さて上述のようなプロセスの型が、「ワークショップ」の評価とどう関係したのであろうか。ここでは、前節1), 2)に関連し、inputに比べてoutputを重視する度合いを示す「output/input比[xx]」と、3), 4)に関連し、input—ideation—outputを行き来するようなプロセスの複雑さの度合いを示す「複雑性[xxi]」の2指標を導

[xx] まずワーク（メイン会場の使用時間外、宿題を除く）のうち、input、ideation、outputというカテゴリーのそれぞれにかけた時間数t_1, t_2, t_3を算出した（境界線上のアイスブレイク、分析、収束については、時間数に1/2を乗じてまたがっているカテゴリーに分配）。次に（$t_2/2+t_3$）/（$t_1+t_2/2$）を求め、output/input比とした。

[xxi] まずワーク（メイン会場の使用時間外、宿題を含む）の各時間帯が、input、ideation、outputのどれをメインとして取り組んでいたかで分類する（境界線上のアイスブレイク、分析、収束については、時間数に1/2を乗じてまたがっているカテゴリーに分配。またいずれにも属さない時間帯はその前の時間帯のカテゴリーと同じとする）。次にその分類に従い、input－ideation－outputの間を遷移した回数をカウントし、複雑性とした。

入する。そして3章で分析した評価指標から代表として「参加者満足度」「総合票数」を選択し、相関係数を調べた（tab.9）。

tab.9 プロセスの指標と評価指標との相関係数
（網掛けは$\alpha = 0.05$で有意差があるもの）

	参加者満足度	総合票数
output/input 比	0.254	0.547
複雑性	−0.198	−0.305

output/input比は両評価指標と正の相関を示す。特に票数との相関係数が大きい。意識的にoutputを重視したプロセスを取る方が参加者にはやり甲斐があり、プレゼンテーションにも結びつきやすいと考えられる。逆に、複雑性と評価指標は負の相関となった。デザインサイクルを何度も回しても、参加者に満足を与え、他の人にも伝わりやすいワークとすることが難しいと言える。

総じて、アイディアを常にかたちとして出力し、プロセス全体も単純明快にする方が評価の高いワークができるようだ。ただしこの結果を読むには、サマーデザインスクールという場を考慮すべきだと考えられる。サマーデザインスクールは3日間という限られた時間で、複雑な社会課題に対する提案を求める。アイディアはなるべく見えやすく、プロセスはわかりやすいものにしなければ収拾が難しいのではないだろうか。しかし通常のデザイン実務においては、課題の分析は重要であるし、デザインサイクルを回すことはアイディアの洗練につながる。評価の高いワークにするためにアイディアやプロセスの明快化が必要だとすれば、それは「ワークショップ」形式で社会課題を扱うことの限界の一つとも言えるかもしれない。

5. サマーデザインスクール2015の全体を通じた考察【文責：北】

最後に、当日のワークを観察し、すべてのデータを眺めた私（北）の立場から、いくつかの考察を行なっておきたい。

5.1.「実施者」とその役割

今回はテーマ募集時に、「実施者は上限5名まで」という制限を設けた。これは、参加者を上回るほどの数の実施者が出席し、それぞれが好きに口を出してしまうような事例が過去のサマーデザインスクールで少なからず見られたからである。

ところが今回も実施者や協力者の増員のリクエストが複数あり、実施者も参加者と同じ立場で議論の輪に加わっているテーマもあったようだ。はたして参

加者の主体的学習の場としてそれでよいのであろうか。実際にデータから、テーマワークがやや実施者の自己満足の傾向があることも示されている（3.4.参照)。「実施者という役割はいらない。そのかわり、ファシリテータを決めて、全時間ワークに参加が必要。」「先生はオブザーバーとしてポジションを明確に説明して、ワークをスタートするといいと思います。」という鋭い意見も参加者アンケートに見られた。

実は、「ワークショップ」関係の書籍や既往研究を探ってみても「実施者」という言葉はなかなか見当たらない。進行役として「ファシリテータ」が設けられることは多いが、複数メンバから成る「実施者」という制度は京大デザイン学に特有のものだと思われる[xxii]。この理由は、専門的テーマや複雑な社会課題を扱おうとすると、進行役だけではなくさまざまな知識やスキルの提供者が必要となるからだろう。

しかしそれだけに、実施者の力が強くなりすぎるというリスクが生じる。実施者が「先生」、参加者が「学生」であることが多いので尚更である。複雑な課題を扱うために実施者を増やしたのであれば、上述のアンケートでの指摘にもあるように、それぞれの人間がどのような役割を取るのかを明確にする必要があるのではないか。たとえば「ファシリテータ」「アドバイザ」「専門的知識の提供者」「技術サポータ」といったように[xxiii]。

たとえば今回のテーマの中では、実施者の教員がIllustratorを使って参加者からのデータをまとめるテーマや、協力者となった学生が3Dプリンタなどの機器を操り参加者の考案した形態を出力したテーマがあった。実施者が技術サポータとなった例である。限られた時間の中で、参加者が全てを行なう必要はない。協働的なデザインを志す以上、自分が苦手なことは他人にうまく「依頼する」スキルを身につけることも、十分に意義があるのではないだろうか。

もちろんサポート的な役割だけでなく、実施者が参加者に混じって積極的に議論するという選択肢もありえる。本気で何らかの社会課題を解決しようとすれば、その課題と対面する当事者がサポート役に徹するというのは不合理であろう。ただし介入が過剰になり参加者同士の自発的議論が失われると、教育というもう一つの目標がないがしろにされかねない（「自らの議論の仕方を見て学

---

xxii それに近い考え方として、山内らがある（山内祐平・森玲奈・安斎勇樹: ワークショップデザイン論—創ることで学ぶ，慶應義塾大学出版会，2013.)。山内らは、ワークショップの実施にかかわるステークホルダーとして「コアメンバ」「クライアント」「スーパーバイザー」「研究者」「関心共同体」「運営協力者」などを挙げ、実施のステップごとにその役割を解説している。また「ファシリテータ」も「チーフファシリテータ」「フロアファシリテータ」「バックファシリテータ」に分類している。

xxiii 本号で寺川君が論じている。寺川達郎 : 実施者という役割、私たちのリーダーシップ，デザイン学論考vol.6，pp.14-24，2016.

んでもらう」という別の教育的側面は生じるであろうが)。議論に参加するとしても、サポート的役割の場合と同様に、その参加の仕方をよく計画し、必要があれば参加者に明示をするべきではないだろうか。

こうして考えてみると、実施者の立ち回り方はきわめて難しい。「ワークショップ」という枠組み自体が典型的な悪構造問題であるとも言える。それを解くためには、もしかすると「テーマを設定する実施者とそれに挑む参加者」「成果と教育の両立」などの所与の（あるいは所与だと思い込んでいる）構造にまで疑いの目を向け、問題を定義し返すことも必要なのかもしれない。

5.2.「問題」と「愛」

今回の分析を通じて、一つ心に残るキーワードがある。見事最優秀賞を受賞した「18 図鑑」のプロセス記録シートに記されていた、「愛」という言葉である。前号でテーマ参加者の藤田さんが熱く語ってくれた「変態性」という言葉も、愛と、その愛する対象への偏執的な情熱をまとめた言葉だということだ[xxiv]。

デザインと「愛」との関係を私なりに解釈すると、「愛するものを対象にデザインを行なう」「愛するものを素材としてデザインする」などの場合に「愛」は必要となる。「18 図鑑」の場合、「靴の裏」「街ゆく二人の間合い」「現代の八百万神」という、参加者の見出だした愛するものを素材として図鑑をデザインしたというパタンであろう。

デザインを「問題解決」になぞらえる考え方がある。Archer[xxv]などがその代表例で、京大デザイン学も「社会の実問題の解決」を標榜する。この場合の「問題」は、ある程度社会的に共有されていることを前提としている。また問題とは通常改善すべきよくない状況のことを指し、いわば「−1」を「0」にすることを目指してデザインは行なわれる。

それに対して「靴の裏」は、調べなくても「問題」なく生きていける。でも出来上がった図鑑を見るとニヤリとさせられるところがあるし、世界の見方を少しだけ豊かにしてくれる。この「靴の裏」への愛は決して社会に共通したものではなく、明らかに個人的なバイアスが入っている。また「靴の裏図鑑づくり」は、特に問題のない「0」から、「1」という新しいポテンシャルを生み出すデザイン行為と言える。

一方に、社会的な−1から0のデザイン。他方に、個人的な0から1のデザイン。

---

xxiv 藤田弥世：愛と情熱（＝変態性）にみるモノづくりの真髄，デザイン学論考vol.5，pp.22-27，2016.
xxv L. B. Archer：Systematic Method for Designers, Council of Industrial Design, 1965.

この両者を田浦は、「社会的な外的動機」と「個人的な内的動機」という分類により論じている[xxvi]。個人的な内的動機とは、わかりやすく言えば「面白いから」「好きだから」「やってみたいから」デザインをするというものである。社会的な外的動機に加え、これらもデザインの大事な原動力である。問題解決の側面のみを強調すると、デザインから愛の見地が抜け落ちてしまうのではあるまいか。

また同じデザインをするなら、自分の好きなもの、愛するもののためにデザインをしたいと思うだろう。もし世の人が社会の問題の対処のみに追われ、愛するもののデザインに関われないとしたら、それはそれで一つの「問題」である[xxvii]。特に成熟社会に入り、量から質への転換や、多様な生き方の実現が称揚される今、各人のもつポテンシャルを発揮するというデザインの場づくりは、もっと追求されてもよいであろう。

もちろんデザインの原動力は「問題」と「愛」に完全に分かれているわけではないが、今回のサマーデザインスクールで「愛」を前面に押し出したテーマがもっとも高い評価を得たのは示唆的である。身の回りの何気ないものに愛をもって徹底的に調べ、図鑑として仕上げる手法は新鮮であった。さらに今回総合票数で2位タイであった「26 動かない車」「28 問いの教科書」、あるいは前回まで投票で連覇を達成した「不便益」なども、「車なのに動かない」「ワークショップなのにひたすら問い続ける」「不便なのに益がある」という逆接的な—前号の平岡先生の言葉を借りると自己矛盾的な[xxviii]—側面や、普段見過ごされがちなことにあえて着目してみる態度によって、どこか愛すべき魅力を生み出しているのではないかと推測される。

6. まとめ【文責：北】

本稿の分析を通じて、サマーデザインスクール（および「ワークショップ」一般）に関して以下のことを提案したい。関連箇所を括弧で補足する。

- 「ワークショップ」を相対化し、数あるデザイン方法の一つとして扱うこと（1.2.）。そしてそれがさまざまな長所（3.）とともに限界をもち（4.4.）、「ワークショップ」の枠組み自体も絶対ではない（5.1.）ということを意識する

[xxvi] 田浦俊春：創造デザイン工学，東京大学出版会，pp.16-20，2014.
[xxvii] ここで筆者は、問題解決というデザイン観自体を否定・批判しているわけではない。ただし、より大きなデザイン概念の枠組みを前提とした上で、問題解決としてのデザインを行なうことを提案したい。
[xxviii] 平岡敏洋・大場紀章：「動かない自動車を活用するデザイン」のテーマ実施を通じて，デザイン学論考vol.5，pp.22-27，2016.

こと。

- 「ワークショップ」運営側では、できる限りやりっぱなしにせず、記録・分析を行ない改善につなげること。また参加者や実施者も適切なリフレクションを行ない、よかったことも悪かったことも含めて話し合うこと（3.3.）。
- 全体的に、参加者よりも実施者の方がワークに対して満足度が高い傾向が見られる（3.4.）。実施者の自己満足にならないように気をつけること。また実施者の役割を明確化し、ワークへのかかわりかたを考えること（5.1.）。
- 実施者は成果を得ることに対して過剰に期待するのではなく、デザインの理論や手法をしっかりと整え、教育的側面も重視してワークを設計すること（3.4.〜3.5.）。その方がかえって成果が得られる傾向さえある（3.5.）。
- 協働的デザインの経験の場としては多くの参加者が満足している反面、デザイン理論や手法の深い理解という面では改善が望まれる。また各自の専門性を発揮した上での協働という目標は、参加者自身があまり望んではおらず、実現もできていない（3.4.）。3日間の「ワークショップ」がこの目標に対する方法として適切かどうかということも含め、検討の余地がある。
- 座学やデザイン手法といった個々のエレメントだけではなく、全体のフローをしっかりと計画し、マネジメントすること（3.3.）。そのフローはなるべく明快に計画するのがよく、また常にアイディアを形にし続けることも有効である（4.4.）。ただしその度合いは、テーマの複雑さや時間との兼ね合いで調整することが必要である。
- 社会的な問題だけではなく、個人的な愛の見地も踏まえてテーマ設定やワークを計画すること（5.2.）。普通は注目されない対象を掘り下げてみたり、逆接的な概念設計をしたりすることで、多くの参加者と愛を共有できる可能性がある。

FBL/PBLのような長期間の実習では、コマ外の時間を含めたある程度柔軟な進行ができる点や、アウトプットの仕方などでサマーデザインスクールと違いはあるが、今回の考察が妥当するところも十分にあると考えている。

以上、かなりの長文となってしまったが、膨大なデータからいくつかの提案が導き出せたことで、今回の記録・分析プロジェクトを推進していた身として私（北）は少し安心している。冒頭で挙げた、「ワークショップ」とはそこまで素晴らしいものなのだろうかという我々共著者3人に共通したモヤモヤにも、多

少のヒントを与えてくれる分析となった[xxix]。

ただし本稿の段階では、できることを手当たり次第書き散らしただけの感がある。今後さらに整理を続け、得られた知見を論文として発表したい。アンケートやリフレクションシート、プロセス記録シートなどの自由記述の中にはさらなる分析ポテンシャルもあると考えられる。

また今回のような記録・分析は初めての試みで、実施者や参加者に大きな負荷をかけ、我々3人も（それぞれの専門領域での研究もある傍らで）分析に四苦八苦した。「ワークショップ」およびデザインプロセス一般の研究方法として、省力化や着眼点の先鋭化を含めてさらに洗練させていきたい。

「デザイン学」への問い

+ デザイン行為の中での「ワークショップ」という手法の位置づけ
+ デザイン学における「ワークショップ」という手法の位置づけ

xxix その一方で、このモヤモヤを本質的に解決するには、やはり「ワークショップ」を相対化し、諸々のデザイン手法との比較の上で「ワークショップ」を論じなければならないことも改めて感じさせられた。